

6

SOKOLSKA KNJIŽNICA
KNJIGA VI

TELOVADNE IGRE

DRUGI DEL
LUČALNE IGRE Z ŽOGO

DRUGA POPRAVLJENA IZDAJA
DR. LJUDEVIT PIVKO



IZDALA „JUGOSLOV. SOKOLSKA MATICA“
V LJUBLJANI

19

MARIBOR

22

TISK MARIBORSKE TISKARNE D. D.
V MARIBORU

10

**SOKOLSKA KNJIŽNICA
KNJIGA VI**

DR. LJUDEVIT PIVKO:

TELOVADNE IGRE

DRUGI DEL

LUČALNE IGRE Z ŽOGO



DRUGA POPRAVLJENA IZDAJA

MARIBOR 1922

IZDALA „SOKOLSKA MATICA“ V LJUBLJANI

ZOKOLSKA KNJIŽNICA
KNJIGA VI

DE L'UBENT PIVKO:

TELOVADNE IGRE

DRUGI DEL

LUČALNE IGRE I ŽOGO

D 14618



S-18192-W

26.1.1981

MARIBOR 1922

IZDAJA ZOKOLSKA MATICA V LJUBLJANI

I. O žoganju.

1. Uvod.

Naša mladina pozna obilo žogalnih iger v raznih inačicah, vendar smo pa na svojih šolskih in društvenih igriščih doslej premalo storili za poglobitev in razvoj teh iger. Da je sistematično navodilo k žoganju zelo potrebno, čutijo vsi prijatelji telovadbe.

Pričujoči drugi del „Telovadnih iger“ obsega lučalne igre z majhno žogo. Takih iger je opisanih 40 (ne všteti vaj v žoganju, takozvanih „šol“, ki so tudi igre). Pri posameznih igrah je navedenih več načinov, tako da obsega zbirka blizu 100 raznovrstnih iger in inačic. Mladina ne mara v igri kopice pravil, temveč obilo poezije v ideji igre in obilo posla in gibanja; vsled tega se zlasti na šolskem igrišču ne moremo ravnati po angleških in drugih tujih vzorih. Poznavalec tujih igralnih zbirk najde v pričujoči zbirki poleg bogatejše izbire marsikatero prednost v sistematičnem redu in stopnjevanju vaj in iger, v preprostosti opisovanja in v mnogih načrtih (26) ter v naznačevanju igralnih idej bodisi v igralni terminologiji ali v igri sami.

Viri so navedeni pri posameznih igrah in poglavjih. Dober pripomoček so bile zlasti naslednje knjige:

Agathon Heller, Americké hry.

Brunet, Telovadba v ljudski šoli. 2. izdaja.

- Jos. Klenka, Tělocvičné hry pro chlapecké školy* 4 izd.
" " " " " dívčí školy.
" " " " " školy. II. 3. izdaja.
Časopis „Sokol“, Praga, letniki 1890—1921.
A. Krčmář, Hry hybné, zvláště míčové.
Dr. M. Tokarski, Zabawy i gry ruchowe. 1902.
Edmund Cenar, Gimnastyka szkolna i gry. 1906.
L. Gołębiowski, Gry i zabawy.
E. A. Pokrovskij, Russkija dětskija podvižnyja igry.
A. Skoták, Gimnastičeskija igry, Tiflis 1901.
Dr. Fr. Bučar, Igre za društva i škole.
Fr. Broschinski, Spielkanon. Lipsko 1909.
Alban v. Hahn, Buch der Spiele, 5. izd.
L. Lechner, Schule und Jugendspiel. Vierzehn Rausenspiele. Berlin 1901.

2. Zgodovina iger z žogo.

Igre z žogo so najbolj razširjene ljudske zabave, ki so jih poznali že v najstarejših dobah. Egiptski reliefi nam hranijo spomin nekdanjih ljudskih iger z žogo, zlasti reliefi v grobiščih benihasanskih v Gornjem Egiptu, ki predstavljajo žene in mladino z žogami. — V Antiohu (2. knj. Mak. 3, 12) čitamo, da so židovski duhovni često zanemarjali cerkvena opravila, ker jih je bolj mikalo na igrišče k žoganju nego k žrtvenikom. — Tudi Homer pripoveduje v Odiseji (VIII.), kako je presenetil Odisej Navzikao, lepo hčer feaškega kralja, pri žoganju v krogu deklet. — Spartanska mladina je gojila žogalne igre, ki so bile Lakedemoncem in Grkom vobče važen pomoček mladinske vzgoje in priljubljena zabava doraslih obeh spolov. O odličnih grških učenjakih, vladarjih in pesnikih se poroča, da so bili veliki prijatelji žoganja, n.

* Citati „Klenka“ se ozirajo na to zbirko.

pr. o sirakuškem tiranu Dionizu, Platonu in Sofokleju. Rimljani so prevzeli obilo iger od Grkov in so se radi zabavali z žogo, n. pr. v toplicah; najodličnejši Rimljani so gojili žoganje, kakor Lucilij in Scipio (Cicero, „De Oratore“), Katon, Cezar i. t. d. (Sokol 1896, 124; Ottov Slovník naučný XI. 720). Za rimske dobe je bilo žoganje razširjeno po Galiji, kjer so žogo imenovali „rimljan“. Srednjeveški pisatelji omenjajo pogostoma igre z žogo in celo v samostanskih šolah so jih gojili.

V nemirnih dobah začetkom novega veka so igre vsled mnogih dolgotrajnih vojn propadale. Kmalu po sklepu tridesetletne vojne je zopet jelo rasti zanimanje za žlahtne igre. Po grškem in francoskem vzorcu so stavili v mestih posebne dvorane za žogalne igre, da neugodno vreme ni moglo ovirati zabave.* Polagoma so jeli posamezni vzgojevatelji (filantropisti) ceniti igre z žogo in jih zopet uvajati v šole.** V nekaterih francoskih pokrajinah je žoganje splošna narodna zabava, ki se je udeležujejo cele občine. V novejši dobi gojijo igre po angleškem vzorcu v šolah in v posebnih v ta namen osnovanih društvih. Na Nemškem je že na stotine društev, ki gojijo mladinske igre in ki so združena v osrednji organizaciji. Izmed slovanskih narodov

* Grki, zlasti Lakedemonci, so imeli za žoganje posebne dvorane, nastavljene učitelje in podrobna pravila. — Fernando Cortez je odkril pri Mehikancih začetkom 16. stoletja velikanske stavbe za žoganje; tam se je udeleževal iger tudi kralj z domačim plemstvom. — Nestorjev letopis (Ruska kronika) omenja pri Radimičih in Vjatičih igrišča med vasmí, kjer se je shajalo ljudstvo k plesom in igram. (Sokol 1901, 5; Ottov Slovník naučný XI. 720). — Slovani glede ljudskih žogalnih iger nikakor niso bili zadnji, kar dokazuje obilo poročil o zabavah naših prednikov (prim. studije dr. Č. Zírta, J. Křena in dr.)

** Komensky govori o žoganju na mnogih mestih v svojih spisih in je priporoča („Labirint sveta“ IX. 17, „Didaktika“ XIX, *Ianua linguarum reserata* 46,942 itd.)

so si osnovali največ podobnih društev Čehi po vzorcu praškega „Spolka ku pestování her české mládeže“ (1892). Večje mestne občine razumevajo pomen mladinskih iger in žrtvujejo znatne zneske v ta namen. Vzorno mestno igrišče ima praška mladina na Letni in krakovska v Jordanovem parku.

3. Metodična navodila.

Igre z žogo so velike vzgojevalne vrednosti, ker vadijo igralca v spretnosti in sigurnosti in ga vabijo iz sobe na dvorišče, na travnik, na igrišče. Oko se uči meriti in presoјati daljavo in čas in bliskoma poveljevati rokam, ki imajo žogo prijemati, odbijati, lučati. Kdor opazuje mladino pri žoganju, se mora nehote z njo veseliti, kadar se odlikuje s spretnostjo in kadar se smeje neokretnim tovarišem. Mestni mladini so te igre najboljše sredstvo zoper slabe vplive mestnega življenja, ki uničujejo živce, na kmetih pa so izborno duševno vzgojno sredstvo, ker zahtevajo naglo umevanje, naglo delovanje, gibčnost, spretnost in stalno pripravljenost. — Otroka mika neizmerno gibčnost prožne žoge. Žoga se mu zdi kakor živo bitje, ki leta, skače in teka. Opazujte otročiča, kako se zabava z žogo ali z običajnim suknjenim klobkom! Z nobeno drugo igračo mu ne ustrežemo tako.

Nekatere igre so zanimive samo ob majhnem (omejenem) številu igralcev. Za take igre si moramo pripravljati izmed igralcev voditelje skupin. Učitelju olajšujejo to skrb učenci sami, ki si radi izbirajo izmed sebe vodnike. Kdor je najboljši in najspretnější izmed njih, tistemu so prostovoljno poslušni.

Vsaka dobra igra mora imeti svojo idejo, ki vzdržuje pozornost, budi domišljijo in razum. Otrok ne počenja

ničesar rad brez smotra. Dasi pojasnjujejo imena iger večinoma tudi smoter, je vendar priporočljivo, če navedemo pred igro tudi njeno misel.

Popolnoma brez troškov teh iger ne moremo izvajati. Vendar je pa izdatkov za priproste igralne priprave tako malo, da se jih na prepričevalno učiteljevo besedo krajni šolski svet ne sme ustrašiti. (Prim. Pomožno orodje.)

Za označevanje igrišča si prirejamo zastavice sami; zadoščajo nam šibe (veje), ki jih vtikamo v zemljo, kamenje, klobuki ali odložene suknje.

Glede navodil za voditelje mladinskih iger opozarjamo na 1. del „Telovadnih iger“, st. 4—9. Dotičnim navodilom je treba dodati še naslednje opazke:

Čim manjši je otrok, tembolj hrepeni po izpremembah, kajti zanimanje mu kmalu omaguje. Na nižji stopnji priporočamo previdno izpreminjanje iger, čim voditelj opazi, da popušča ognjevitost in veselje v igri. Na srednji in višji stopnji ljubi mladina predvsem nekatere večje igre, pri katerih se uveljavljajo nepričakovani obrati in razne finese. Vobče velja glede uvajanja iger staro metodično načelo: začenjaj z najlažjimi igrami in polagoma prehajaj od preprostih k sestavljenim. Vsaki glavni igri je treba obilo priprave s pomočjo preprostih iger. Spretnosti v lučanju, prijemanju in odbijanju si pridobivamo šele polagoma. Zato je treba vaditi po načrtu. Slab je učitelj, ki začenja žoganje s težko igro.

Metodično postopanje pri uvajanju v novo igro naj obsega pripravo in uvod v razumevanje igre (bodisi s popisom ali z razvijajočim izpraševanjem in s pojasnjevanjem (ideje v igri) in druženje (določitev pravil in razdelitev ulog).

Velike važnosti pri igrah je časovna ekonomija. Koliko časa se potrati, preden samo izmeriš in pravilno

omejš igrišče! V oddelku naj velja pravilo, da prinašajo vedno isti (določeni) učenci priprave in nastavljajo zastavice in orodje. Določeni igralci orodje zopet pospravljajo in shranjujejo in so zanj odgovorni.

Pet minut pred začetkom igre izdajamo določenim igralcem priprave.

Žrebanje (delitev) igralcev v stranke zahteva vselej mnogo časa. Če je mogoče, naj ostajajo učenci delj časa razdeljeni v stalne stranke in skupine, morebiti vse poletje ali za četrto leta. Zapisuj jim uspehe in neuspehe.

Tekom ure ne menjavajmo na višji stopnji večje igre brez potrebe.

Igralni načrt za ljudske in meščanske šole, ki ga v celoti lahko úvažuješ pri društveni telovadbi dece in naraščaja, najdeš v III. zvezku „Telovadnih iger“ str. 44—46.

4. Pomožno igralno orodje.

S pomožnim orodjem označujemo mesta, na katerih imajo igralci igrati, in rise, h katerim se teka, itd.

Če hočemo pri velikem številu igralcev (n. pr. več razredov obenem) dobro in izlahka voditi igre, je treba točno razdeliti igrišče posameznih skupin, da si niso med seboj na poti in da ima voditelj boljši pregled. V ta namen so tablice z nápisí razredov, oziroma vrst. Najboljše so tablice iz močne pločevine z zanjko ali ušesom zadaj, da se lahko obesijo na kavelj; prednja stran je prebarvana s belo firneževo barvo in nosi številko dotičnega razreda (oddelka). Tablice zavesimo na širok kavelj na $1\frac{1}{2}$ -2 m dolgem kolu. Kol je doli ogročen (priostren) in okovan, da se lahko zabode v zemljo.

Če hočemo še bolj določno omejiti igrišče za posamezne razrede, porabljamó majhne zastavice na 2 m

dolгих palicah. Za vsak razred si izberemo drugo barvo. — Meje in rise označujemo navadno s palicami, 1 m dolgimi in spodaj ogročenimi kolci. Boljši so daljši koli (vsaj 1·25 m dolgi), kajti če zabijejo kol 20 cm globoko v zemljo, kar učenci radi delajo, je pri metrskem kolu samo 80 cm nad zemljo in potem se lahko zgodi, da ga bežeči igralec ne zapazi ter se na njem rani. Če je kola vsaj dober meter zunaj, ga ne spregleda tako lahko in če pade nanj, se ne more natakiniti nanj.

Obmejni kolci se izdelujejo običajno le 2-2·5 cm debeli iz mehkega lesa, vsled česar se lahko lomijo. Boljši so torej kolci iz trdega lesa (hrastovega ali vsaj bukovega) in 3 cm debeli, ki so sicer težji in nekoliko dražji, toda varnejši in trajnejši.

Ost na spodnjem koncu mora biti okovana, gornji konec pa ima železen obroček, da se kol ne razkolje.

Kole zabijamo najlaže z macelji. Ne dovoljujmo, da bi igralci zabijali z lopaticami, ki bi se kmalu razklale ali vsaj poškodovale. Najboljši je okovan macelj iz hrastovega ali gabrovega lesa, kakršne imajo mizarji. Običajni macelji z nasajenim držajem se kmalu razbijejo, ker jih mladina ne zna čuvati.

Začetek igre naznačujemo najlaže z zastavo ali trobko (piščalko).

Drobno orodje hranimo v zabojih ali bolje v pletenih koših, ker moramo orodje večinoma prenašati. Malokje ima igrišče posebno shrambo za orodje. Navadni potni koši so prav primerni, ker so lahki. Lesenih zabojev z orodjem majhni igralci ne morejo prenašati. Na ljudskih šolah se radi oglašajo za ta posel najstarejši igralci, na srednjih šolah pa je treba nalagati dolžnost učencem nižjih razredov.

Drobne žoge dajamo posebej v mrežo, ki se zgoraj

lahko zadrigne z motvozom; iskanje žog med ostalim orodjem v košu je precej mudno.

Kole, lopatice in podobne lesene dolge reči vežemo posebej z jermenom v svežnje. Vezanje z vrvico traja vselej delj časa ko z jermenom. Jermeni naj so 60—80 cm dolgi; jermenarja opozorimo, naj izbije v jermen več luknjic nego je običajno, ker je večkrat treba vezati palice v manjše in tanjše svežnje.

5. Majhna žoga.

Majhna (lučalna ali ročna) žoga meri v premeru običajno okrog 7 cm (drobna 5—7, večja 8—10 cm) in je bodisi polna, iz dlake, suknehih odrezkov, bombaža itd. ter obšita z močno kožo, ali pa je votla, elastična, proževinasta* (gumova). — Najboljše polne žoge so iz bombaža s proževinastim polnim jedrom. — Votle žoge so najboljše tenisove, ki so sicer dražje, toda trdne in trpežne. Tem gre prednost pred cenimi, iz slabega kavčuka izdelanimi žogami.

Drobne žogice, ki merijo v premeru 5—6 cm, so za večino iger prelahke, ker se ob vetru z njimi težko igra. Rabijo jih pri žoganju z bobničem.

Dobro žogo si pripraviš: papirja si zmečkaš trdo klobko, oviješ z bombažem, omrežiš z nitmi, pomažeš s karbolinejem in posušiš.

Večina iger z majhno žogo se lahko izvaja tudi s srednjo žogo (v premeru do 15 cm), nekatere tudi z veliko (v premeru do 22 cm).

6. Lučanje.

Pri žoganju sta najobičajnejša naslednja dva načina lučanja:

* iz proževine (gumi elasticum).

1. podmahoma, t. j. v dlanjem položaju zaročimo in vržemo žogo s spodnjim lokom (kakor pri kegljanju);

2. zamahoma, t. j. desnico zaročimo, s telesom izvedemo pol obrata na desno, z desno nogo napravimo izpad v desno, z roko zamahnemo zadaj navzgor, blizu glave jo skrčimo in sunemo z laktom krepko naprej; desno nogo pri tem napnemo in napravimo z levo korak (izpad) naprej, kar povečuje lučalno moč (kakor lučajo dečki kamenje).

Prvemu lučaju pravimo tudi dolenji, spodnji ali nizki lučaj, drugemu pa gorenji ali visoki lučaj.

Razvoju mišic so gorenji lučaji koristnejši.

Običajno lučamo pri igrah z eno roko; samo otroci, ki drugače ne morejo, lučajo z obema. Deklice lučajo najčešče podmahoma.

Pri podajanju žoge na majhno razdaljo lučamo podmahoma, na večjo daljino pa zamahoma. Lučanje v cilj se vrši najbolje v nizkem loku ali vodoravno (premi lučaj).

Pri podajanju je treba meriti na čelo.

Poredkoma lučamo žogo na posebne drugačne načine, n. pr. v razkoračni stoji v predklonu med nogami nazaj (mednožnilučaj) ali preko glave nazaj (zaglavnilučaj) ali pod prednoženo nogo.

7. Prijemanje.

Kadar leti žoga proti tebi, ne umikaj se pred njo niti za korak nazaj.

Prijemaš jo lahko z obema rokama (oberočno) ali z eno (enoročno), z desno ali levo, in sicer enoročno običajno v dlanjem (od spodaj) ali hrbtnem položaju (od zgoraj). Dlanji prijem imenujemo podprijem, hrbtni pa nadprijem. Na drugačne načine se prijema žoga samo za

vajo ali ob posebnih prilikah, n. pr. v mazinčjem položaju ali v palčjem položaju (žogo prijemamo od strani).

Žogo, ki se kotali po tleh ali ki leti v nizkem loku, prijemamo najlaže v podprijemu z visečo roko ali oberočno. Pri oberočnem prijemu se dotikata roki za dlanmi v zapestju in dlani sta odprti v smeri proti žogi. Žoga se zagvozdí med prste, ki jih ne odpiramo preveč. Visoko letečo žogo prijemamo v nadprijemu.

Pri velikem številu igralcev je vaditi prijemanje žog v vrsti po povelju.

Prijemanje otežujemo, ako izvršujemo po lučaju v zrak ali ob steno in pred prijemom razne spremljevalne gibe: plosk pred telesom, plosk za telesom, plosk za glavo, plosk ob kolena, plosk ob rame (desno, levo ramo), plosk ob tla, roke v bok, kroženje predlakti ob skrčenih rokah predročno noter, kroženje rok ven, kroženje noter, plosk, obrat, poskok z obratom, predklon, poklek (leve, desne, obenožno), sed, obrat in prijemanje žoge zadaj itd. Žogo lovimo lahko tudi v čepico ali klobuk, v predpasnik, v košič.

Kot otežitev je smatrati tudi, ako lučamo žogo z eno, prijemamo jo pa z drugo roko, pri čemer izvaja prosta roka razne gibe, sunke, loke, kroge itd.

Daljša otežitev je v raznih stojah: v spetni, skrižni, enonožni stoji, v pokleku enonožno, v čepenju, klečanju itd.

Vaje olajšujemo, če puščamo žogo, da pada na tla in se odbija ter jo šele zdaj prijemamo, pri čemer izvajamo lahko nekaj korakov in skokov.

Težavnejše je odbijanje žoge z roko, bodisi z eno in isto ali izmenoma z desno in levo v hrbtnem ali dlanjem položaju.

Pri žoganju ob tla priklopljamo iste načine prijemanja in spremljevalne gibe in stoje, kakor pri žoganju ob steno. Tu se laže izvajajo razni koraki, tek itd. (vaje z

mesta). Žogo prijemamo bodisi takoj po odskoku od zemlje (pri letu navzgor) ali pa jo puščamo prileteti do mrtve točke in jo prijemamo v padu. (Klenka 55; Škola tělocviku sokolského pro muže i ženy, 2. izdaja. 1912.)



II. Vaje v žoganju (šole).

Lučanje žoge navzgor, ob steno in ob tla smatramo za najlažje elemente žoganja. S temi vajami začenjamo ter jih nazadnje otežujemo s porabo dveh ali treh žog.

A. Žoganje poedincev.

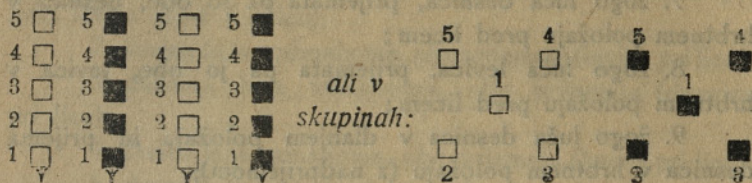
Naslednje vaje imenujejo „šole“; posamezne stopnje značijo igralcem razrede in vsak izkuša vse šole čimprej dovršiti. Igra se vrši lahko pod milim nebom, ob steni zunaj ali v sobi, v telovadnici in na hodniku. V zaprtem prostoru žogamo ob steno, na igrišču pa v zraku.

1. Zoganje s prosto žogo.

Žogo lučamo navpično nad sebe in jo prijemamo bodisi takoj padajočo k zemlji ali pa jo puščamo, da se odbija od zemlje in jo šele potem prijemamo.

Igralce razdelimo na skupine po 4—5. Več naj jih ne bo v skupini, ker se drugače igra preveč zavlačuje in vsled tega ni zabavna.

Posamezne skupine stoje približno 4 korake druga od druge bodisi v vrstah:



Prvi igralec v vsaki vrsti dobiva žogo in igra se pričnjenja. Vsak igralec luča in lovi žogo na vse doli navedene načine, vsak način petkrat. Ako se mu posreči petkrat lučati in ujeti žogo na prvi način, je dovršil prvo šolo; na to luča in prijema žogo na drugi način, zopet petkrat; ako mu hodi po sreči, postane tretješolec itd. Kadar zgreši žogo, mora odstopiti od igre in se postaviti na zadnje mesto in tam čakati, dokler ne pride zopet vrsta nanj, da potem lahko ponovi tisto šolo, ki je ni dovršil. Spretni in pozorni igralci naglo napredujejo in vsak si šteje v čast, če prvi dovrši te šole. Kdor je dovršil vse šole, ostane pri svojem oddelku in pazi, da se igra v redu nadaljuje, in kadar pride vrsta nanj, začena žoganje „višje šole“.

Žoganje se vrši ali „šole se delajo“ na naslednje načine:

1. žoga se luča z desnico v dlanjskem položaju kvišku do višine nad glavo in se prijema z obema rokama v dlanjem položaju (s podprijemom);

2. žoga se luča z levico kvišku nad glavo in se prijema oberočno v dlanjem položaju;

3. žoga luča in prijema desnica v dlanjem položaju;

4. žoga luča in prijema levica v dlanjem položaju;

5. žoga luča desnica in prijema levica, obe v dlanjem položaju;

6. žogo luča levica in prijema desnica, obe v dlanjem položaju;

7. žogo luča desnica, prijemata pa jo obe, desnica v hrbtnem položaju pred licem;

8. žogo luča levica, prijemata pa jo obe, levica v hrbtnem položaju pred licem;

9. žogo luča desnica v dlanjem položaju in prijema desnica v hrbtnem položaju (z nadprijemom);

10. žogo luča levica v dlanjem položaju in prijema levica v hrbtnem položaju;

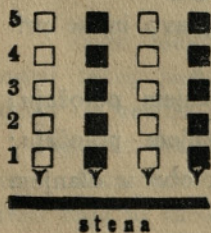
11. žogo luča desnica v dlanjem položaju in prijema levica v hrbtnem položaju;

12. žogo luča levica v dlanjem položaju in prijema desnica v hrbtnem položaju.

Kadar se ima prijemati žoga v hrbtnem položaju, jo je treba lučati nekoliko više. Če hočemo, da bi lučali igralci še više, dodajamo na str. 12. omenjene spremljevalne gibe.

2. Žoganje ob steno.

Sila, s katero lučamo žogo ob steno, se ravna po prožnosti žoge in visokosti lučaja ter oddaljenosti od stene, t. j. po poti, ki jo ima žoga preleteti. Ob steno je najprimerneje lučati v višino, ki je enaka dvakratni oddaljenosti od stene. Čim večja je oddaljenost od stene in čim manjša višina, tem silnejši mora biti lučaj.



Igralci stoje v vrstah (po 5), vrsta od vrste 4 korake.

Žoganje se vrši kakor pri prvem primeru, od katerega se razlikuje samo v lučanju in prijemanju.

1. Žogo luča desnica odspodaj navzgor v dlanjem položaju (podmahoma), prijemata pa jo obe (desnica pri licu, levica pred desnico);

2. levica luča podmahoma, obe prijemata (levica pri licu);

3. desnica luča zamahoma, obe prijemata (desnica pri licu);

4. levica luča zamahoma, obe prijemata (levica pri licu);

5. desnica luča podmahoma, desnica prijema;

6. levica luča podmahoma, levica prijema;

7. desnica luča zamahoma, desnica prijema;

8. levica luča zamahoma, levica prijema;

9. desnica luča zamahoma, desnica prijema.

10. levica luča zamahoma, desnica prijema.

Spremljevalni gibi otežujejo prijemanje, n. pr. žoganje kleče na enem kolenu ali na obeh, žoganje sede, s hrbtom k steni itd.

3. Žoganje ob tla.

1. Desnica luča ob tla, obe prijemata;

2. levica luča, obe prijemata;

3. desnica luča, desnica prijema v dlanjem položaju;

4. levica luča, levica prijema v dlanjem položaju;

5. desnica luča, desnica prijema nad glavo v hrbtnem položaju;

6. kakor 5., z levico;

7. desnica luča, levica odbija navzgor (ob strop, v zrak);

8. = 7., narobe;

9. desnica vrže žogo ob tla in jo odbija petkrat po vrsti navzgor;

10. = 9., z levico;

11. desnica vrže žogo ob tla in jo odbija petkrat po vrsti ob tla;

12. = 11., z levico.

4. Žoganje lokoma nad glavo.

Ta vaja je priprava za igre, v kateri igralci lovijo žogo. Žoga se luča enoročno v loku nad glavo na drugo stran, kjer se prijema enoročno (z drugo roko).

1. Žoganje od strani na stran nad glavo; roke držimo v dlanjem položaju, zmerno zaklonimo glavo in prsa in v tej postavi premetujemo žogo iz roke v roko;

2. desnica luča pod desno pazduho nad desno ramo, levica ali desnica prijema;

3. = kakor 2., luča levica;

4. desnica luča zadaj čez levo ramo, levica ali desnica prijema;

5. = 4., luča levica.

5. Žoganje z dvema žogama

(polnima ali votlima).

1. ena roka luča obe žogi drugo za drugo, vsaka roka prijema eno žogo;

2. desnica luča v dlanjem položaju drugo za drugo, levica prijema v dlanjem položaju in podaja desnici;

3. = 2., luča levica;

4. vsaka roka luča in prijema istočasno svojo žogo;

5. obe roki lučata istočasno, žogi se srečujeta v loku;

6. desnica luča in prijema menoma obe žogi;

7. = 6., z levico;

8. luča se oberočno križema, levica prijema žogo z desne, desnica z leve;

9. obe žogi se lučata istočasno (ali druga za drugo) ob tla (ob steno), se prijemata ali odbijata.

Voditelj naj izbira začetkoma lučalne in prijemalne načine z ozirom na starost in spretnost igralcev. Igralci nadaljujejo kombinacije sami.

B. Žoganje dvojic, trojic in večjih skupin.

Kadar znajo posamezni igralci dovolj spretno lučati in prijemati žogo, jih združujemo v skupine dvojic, trojic itd. Pri žoganju dvojic se odpira dolga vrsta novih in zanimivih vaj. Igralca lahko med seboj tekmujeta v izvajanju vseh naštetih vaj poedincev ali jih pa izvajata skupno tako, da prvi luča, drugi lovi in narobe. Prijemanje otežujemo na navedene načine, pri žoganju ob steno povečujemo daljino, lučamo po raznih gibih lehti, nog, trupa, po obratih, poskokih itd. Tovariš prijema žogo po odzivu od zemlje bodisi na začetku, v polovici ali na koncu njene poti.

Pri žoganju trojic lučamo žogo nekoliko na desno stran in jo prijemamo v letu od leve strani. Tako nastajajo izdatni gibi trupa vsled sukanja telesa, ki so še večji pri vajah četvoric ali petoric in večjega števila igralcev, stoječih v čelnem krogu.

Ob sodem številu igralcev (4, 6, 8. .) v krogu lučamo žoge tudi križema. Raznovrstnih kombinacij v podajanju žoge v krogu in skupinah je nepregledna vrsta.

Nekatere igre, kakor lov žoge, izklicavanje, žoganje v krogu itd. kažejo, kako so že igralci napredovali v lučanju in prijemanju žoge in kako si polagoma sami razvijajo igre in jih stopnjujejo glede težkoč.

Kot vaje k igram je smatrati naslednje primere skupinskega žoganja:

1. igralec luča žogo v zrak na razne načine n. pr. z mednožnim lučajem ali pod prednoženo nogo itd., ostali pa jo prijemajo;
2. igralec luča žogo in imenuje tovariša, ki jo ima ujeti;
3. igralec luča žogo kvišku in kliče tovariša, ki jo ima prijeti; ta jo luča ob steno in kliče tretjega; tretji jo luča ob tla, četrti jo odbija navzgor itd.

Mladina je sama najbolj iznajdljiva v podobnih sestavah, zlasti dekleta.

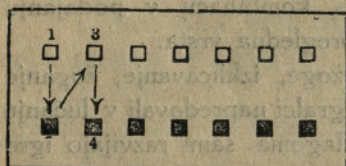
Kadar znajo posamezni igralci dovolj spetno lučati in prijeman žogo, jih združimo v skupine dvojic, trojic itd. Pri žoganju dvojice se odpira dolga vrsta novih in zanimivih vaj. Igralec lahko med seboj tekmuje v izvajanju vseh naštetih vaj podobnoev ali jih pa izvaja skupno tako da prvi luča, drugi lovi in zmanjka očejueno in navedene načine pri žoganju povežemo dažno. Iščemo po raznih gibanjih, nog, trup, po obratih, položkih itd. To je pri žoganju najbolj zanimivo in koristno.

III. Igre.

1. Podajanje žoge v ulici.

Igralce razdelimo v dve vrsti, ki stojita začetkoma 4—6, pozneje 8—10 korakov druga proti drugi. Razstop med posameznimi igralci je po 2—4 korake.

Prvi način: Žogo lučajo podmahoma tja in nazaj. Desni krajnik prve vrste (1) začinja in luča žogo svojemu nasprotniku (2); ta jo luča nasprotniku prečno na desno itd.

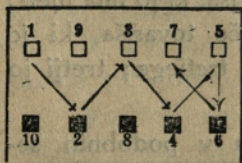


Komur pade žoga na tla, jo nemudoma pobere in pošlje dalje. Kadar priroma žoga do

konca vrst, jo luča desni krajnik druge vrste prečno na levo. Igre je konec, kadar preroma žoga petkrat vso ulico.

Zmagovalna je vrsta, ki ima manj pogreškov.

Drugi način. Žoga potuje po ulici prečno iz vrste v vrsto, preskakujoč vsakega drugega igralca v vrsti. Kadar preroma desetkrat ulico (petkrat tja in petkrat nazaj), je igre konec.



Zmaguje vrsta, ki ima manj pogreškov.

2. Podajanje dveh in več žog v ulici.

Število igralcev in razstavitev kakor pri običajnem podajanju. Razdalja med vrstama naj je nekoliko večja, začetkoma 8—10 korakov.

Desni krajnik prve vrste luča žogo svojemu nasprotniku (4) itd. Kadar je žoga v rokah četrtega igralca, takrat luča desni krajnik prve vrste drugo žogo, ki hiti po isti poti. Od števila igralcev je odvisno, koliko žog naj potuje po ulici. — Kadar prileti prva (in vsaka naslednja) žoga do zadnjega igralca (desnega krajnika druge vrste), jo luča v daljšem loku nazaj prvemu in žoga potuje zopet po isti poti.

Kadar pade žoga na tla, zakliče voditelj: „Stoj!“ in vse žoge se za hip ustavijo. Dotični igralec, ki žoge ni ujel, mora zapustiti svoje mesto v vrsti in se podati na levo krilo svoje vrste. Častna mesta so na desnem krilu; tako se pomika boljši igralec vedno na desno, slabši pa ostaja na levem.

Žogo je lučati z desnico, potem z levico, prijemati pa oberočno, potem z desnico, nazadnje z levico.

Razdalja med vrstama se polagoma stopnjuje.

3. Podajanje žoge v krogu.

Igralci stoje v čelnem krogu v razstupu 3—4 korakov in si podajajo žogo: 1. sosedu na desno, 2. sosedu na levo, 3. poljubno kateremukoli izmed igralcev.

Kdor žoge ne ujame, mora izstopiti iz kroga do konca dotične igre. Najboljši je igralec, ki ostaja zadnji na obodu.

Žogo je treba nemudoma dajati iz rok.

Drugi način: Harpastum (starogrška igra).

Igralci (3—12) si podajajo žogo n. pr. na desno. Kdor je ne ujame, mora delati pokoro: po prvem pregrešku stoji na eni nogi in lovi tako v nadaljnji igri žogo; po drugem

pogrešku poklekne na desno koleno, po tretjem na obe koleni, po četrtem sede na tla, po petem odstopi iz igre. Če pa ujame n. pr. sedé žogo, se osvobodi za eno stopnjo, t. j. sme poklekniti na obe koleni; če ujame kleče, si osvobodi eno koleno itd. Igre je konec, kadar so vsi igralci razen enega izbiti.

Namesto majhne žoge se lahko porablja lesena kroglja ali velika žoga (polna ali votla.) (Cenar 141, Tokarski 62, Skoták 105.)

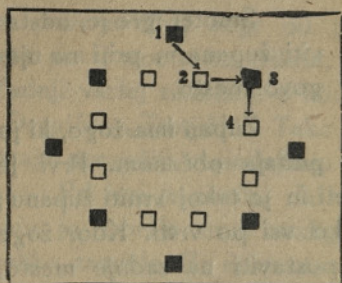
4. Podajanje dveh in več žog v krogu. (Gonja).

Igralci (6—20) stoje v čelnem krogu v razstopu 3—5 korakov. Voditelj jim razdeli žoge (2—4) v enakih presledkih; ako se ima igrati z dvema žogama, prejmeta žogi igralca, ki stojita v čelnem krogu drug drugemu nasproti; več žog razdelimo tako, da prejme recimo vsak četrti ali peti igralec žogo. Na voditeljevo znamenje začenjajo podajati žogo sosedom na desno ali na levo, kakor se je pred igro določilo. Kadar dohiti žoga žogo, t. j. kadar ima igralec dve žogi v rokah, zakliče voditelj: „Stoj!“ in dotični igralec izstopi. Kdor žoge ne ujame, mora tudi izstopiti. Igra se nadaljuje tako dolgo, dokler ne ostaneta samo dva igralca (oziroma toliko igralcev, kolikor je v igri žog). Zadnji igralci so zmagovalci.

Namesto izstopanja se lahko določuje tudi drugačna kazen.

5. Podajanje žoge v kolobarju.

Igralce razdelimo v dva sosrednja kroga 3—5 korakov narazen, kakor kaže načrt. Razstop med igralci notranjega kroga je manjši. V vsakem krogu je isto sodo število (6,



8, 10) igralcev. Preko kolo-
barja med krogoma si poda-
jajo žogo v isti smeri petkrat,
pri drugi igri pa v drugi smeri
petkrat. Po vsaki igri se dolo-
čuje, kateri krog ima manj
pogreškov.

6. Podajanje žoge v daljino in čez zapreke.

1. Igralci (8—30) se dele v dve vrsti, stoječi 20—30 korakov druga od druge. Razstop med igralci v vrstah je 3—4 korake. Desni krilnik prve vrste začena igro z dobrim, po možnosti dobro umerjenim lučajem zamahoma. Nasprotnik izkuša žogo v zraku ujeti in jo mora takoj zopet vrniti. Pri prijemanju sme igralec zapuščati red, pri lučanju pa stoji zopet v vrsti. Vsak prosti prijem se šteje in stranka, ki ima v določeni dobi več točk, zmaguje.

2. Skupine boljših igralcev lučajo tudi na večjo daljino (30—40 korakov).

3. V igri porabljammo lahko dve ali več žog obenem.

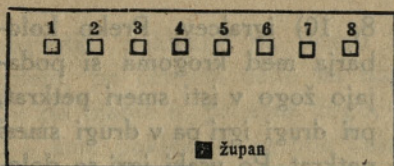
4. V razne daljine si lahko podajamo žogo tudi z lučaji v višino in v višino in daljino.

5. Zanimivo je podajanje žoge čez zapreke: čez drevo, hišo itd.

7. Žoganje „na župana“.

(Podajanje žoge iz vrste.)

Igralci (5—10) stoje v vrsti v razstopu 2—3 korakov. Eden izmed njih je župan, ki ima stojišče 10 korakov pred vrsto.



Smoter igre je, odstaviti župana in priti na njegovo mesto.

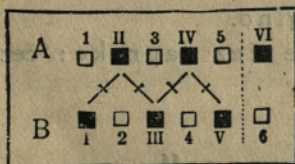
Župan ima žogo, ki jo podaja občanom. Prvi je desni krajnik (1), ki ima žogo ujeti in jo takoj vrniti županu; nato jo dobi drugi igralec in tako vsi po vrsti. Kdor žoge ne ujame, mora izstopiti in se postaviti na zadnje mesto, t. j. na levo krilo. Ako je župan ne ujame, izgubi svojo čast in mora prepustiti županski stolec prvemu občanu (desnemu krajniku), sam pa se postavi na zadnje mesto v vrsti.

Žogo lučajo začetkoma z desnico, potem z levico; prijemajo jo začetkoma oberočno, potem z desnico, nazadnje z levico. — Prožno žogo lučamo lahko tudi ob zemljo in jo prijemamo po prvem odskoku od zemlje. (Tokarski 42.)

8. Tekme v podajanju žoge.

Prvi način:

Igralci se razstavijo v ulici kakor pri igri „podajanje v ulici“, toda z razliko, da stojita stranki pomešani: igralci prve stranke (1, 2, 3 . . .) stoje med nasprotniki (I, II, III . . .). Ako je igralcev liho število na vsaki strani, dobita žogi



igralec 5 v vrsti A in igralec I v vrsti B; ako jih je sodo število na vsaki strani, vzameta žogi 1. in VI. igralec vrste A. Razstavitev se izvrši najhitreje tako, da se postavijo v

dve vrsti in tako vrste odštejemo na prve in druge.

Ko smo tako vse pripravili, velimo, naj si podajajo žogo igralci od 5 do 1 in nazaj v nasprotni meri; nato izvajajo isto igralci od I do V, da se zavedejo, kdo ima s kom igrati. Po tej pripravi se začenja tekmovalno podajanje:

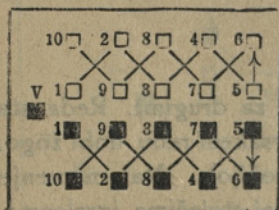
na povelje hitita žogi od prvega do zadnjega in nazaj in isto pot prepotujeta trikrat, da je časovna razlika značajša. Zadnji vselej naznanja s klicem, da je prejel žogo: „Prvič!“ „Drugič!“ „Tretjič!“ Tako opozarja svoje tovariše, kdaj si imajo pospešiti v podajanju žoge.

Pri igri je paziti, da se žogi ne trčita. V takem slučaju jo morajo urno vzdigniti in poslati dalje, da ni prevelike zamude. Za nasprotno stranko pomenja vsaka nezgoda dobiček. Igralci zasledujejo vso igro zelo pozorno v majhni razkoračni stoji.

Igra se otežuje, ako stopnjujemo razdaljo in razstop.

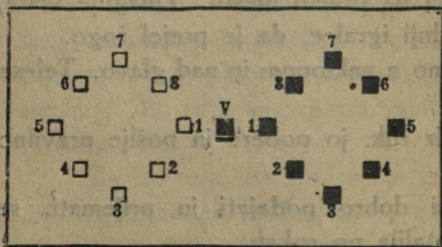
Drugi način:

Igralci se postavijo v dveh ulicah druga ob drugi, t. j. vsaka stranka stoji v svoji ulici. Voditelj drži v vsaki roki eno žogo, ki si ji vzameta prva igralca vsake stranke. Na povelje: „Zdaj!“ prihajata žogi v igro. Žoga hiti od 1. do 10., ta jo poda zopet prvemu in jo po trikratni poti izroči voditelju. Stranka zmaguje, ki prej izroči žogo.



Tretji način:

Igralci se razstavijo v dva kroga druga ob drugem. Voditelj se postavi med kroga in poda žogi prvima igralcema; na povelje žoga potuje in stranka, ki jo po trikratni poti prva izroči voditelju, zmaguje. Igralci morajo stati točno na svojih mestih; ako ga kdo



zaradi prijemanja zapusti, mora takoj skočiti nazaj in podati žogo zopet z mesta. Če pade komu žoga na tla, jo dotični pobere in poda s svojega mesta v krogu v določenem redu.

Žoga se podaja na način, ki se je določil pred tekmo: bodisi se luča podmahoma ali zamahoma, oberočno odspodaj navzgor ali z vzdignjenimi rokami do prs, premo ali lokoma.

Otežitev igre: 1. Mesto podajanja lučamo žogo ob tla tako, da odskakuje v roke sosedu.

2. Vsak igralec obteče krog, čim ujame žogo, nato jo šele poda sosedu. (Heller 46.)

Četrty način:

Igralci stoje v dveh krogih za seboj v bočnih krogih in si dometujejo žogo preko glave nazaj. Nihče se ne sme nazaj ozirati.

Pety način:

Igralci stoje v dveh redih (drug za drugim). Reda sta 4—5 korakov od sebe. Prvi igralec v vsakem redu dobi žogo. Na povelje vzdignejo vsi roke (vzročijo). Na znamenje podata prva dva z zaklonom žogo zadaj stoječima igralcema, ki ji pošljeta z zaklonom dalje nazaj. Zadnji v vrsti zgrabi žogo in beži naprej ter se postavi pred prvega, vzroči in pošlje z zaklonom žogo zopet isto pot. Igra se ponavlja, dokler niso bili vsi igralci na prvem mestu. Zmaguje vrsta, kadar zakliče prvotni zadnji igralec, da je prejel žogo.

Žoga se podaja samo z zaklonom in nad glavo. Telesa ne smejo pri tem sukati.

Komur pade žoga iz rok, jo pobere in pošlje pravilno dalje s svojega mesta.

Kadar znajo igralci dobro podajati in prijemat, se zdi, kakor bi se žoga kotalila po rokah.

Žoga se lahko podaja tudi naprej; v tem slučaju se stavi prednji igralec na zadnje mesto v vrsti, kadar prejme žogo. Žogo podajamo tudi v dveh krogih. Po tretjem obhodu se oglasi igralec, ki je poslal žogo v krog, čim je dobil žogo. (Klenka 89.)

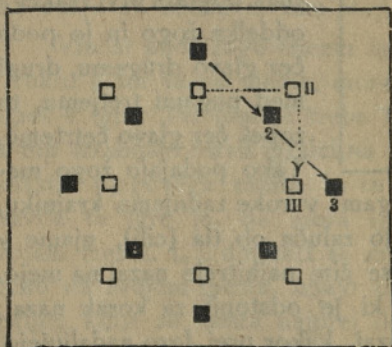
Šesti način:

Dva reda stojita v razkoračni stoji in predklonu. Žoga se kotali med nogami od prvega do zadnjega v redu. Inače kakor pri petem načinu.

Sedmi način:

Stranki stojita pomešani v dveh sosrednjih krogih. Razstavitev se izvaja najlaže tako:

Druga stranka se postavi tesno za prvo v čelnem redu. Obe vrsti se obrneta na povelje: „Dvored — na des-no!“



na desno. Igralca vsake druge dvojice menjata svoji mesti in nato korakajo vsi po zarisnem krogu. Kadar imajo vse dvojice primeren razstop, obstoje in se obrnejo k sebi.

Igralca 1 in I prejmeta žogi in pričenjata podajanje na povelje istočasno v do-

ločeni smeri. Vsak podaja žogo sosednemu igralcu svoje stranke. Kadarkoli prihiti žoga do prvega, se naznanja z glasnim štetjem: „Ena!“ itd. Zmaguje stranka, ki ima po petih poteh prva žogo na mestu. (Lechner 11.)

Za izpremembo pričenjata žoganje igralca na nasprotnih krajih kroga. Kadar dohiti žoga ene stranke nasprotnico na okrožni poti v isti smeri, je igre konec.

Gonja je še živahnejša, ako stoje vsi igralci v enem krogu. V tem slučaju mora žoga v sigurnem letu letati tik pred nasprotniki v roke soigralcev.

Pri podajanju žoge preko glav nasprotnih igralcev je treba še večje spretnosti in pozornosti, da ne pade lastna žoga na tla.

Osmi način: Igralci stoje v redih v razkoračni stoji. Razstop med igralci na predročjenje. Cilj je oddaljen 20—30



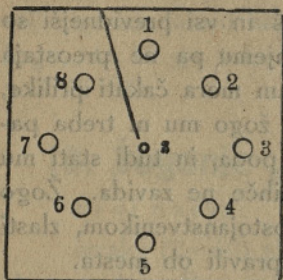
korakov od črte (meje), na kateri stoje prednji krajniki. Na meji pred vsakim oddelkom leži žoga (majhna, srednja ali velika votla ali kak drug predmet [čepica, kij, i. p.]). Na znak pograbi prvi vsakega oddelka žogo in jo poda čez glavo drugemu, drugi med nogami tretjemu, ta zopet čez glavo četrtemu.

Tako podajajo žogo menoma preko glave in med nogami v roke zadnjemu krajniku, ki teče z njo hitro k cilju, jo zaluča ob tla (cilj), ujame v zraku (pobere s tal) in odnese čim najhitreje nazaj na mejo. Tukaj se postavi pred red, ki je odstopil za korak nazaj, in poda brez povelja žogo nazaj, kakor prej. Igro nadaljujejo, dokler ne priteče zadnji igralec (prvotni prednji krajnik) z žogo na cilj. Zmaguje oddelek, čegar prednji krajnik je prvi z žogo na cilju, (Ameriška igra „Over and under relay“, Heller 18.)

9. Žoganje „na vladarja“.

Igralcev 6—15.

Na zemlji zarišemo primerno velik krog, na katerem lahko stoje igralci v razstopu 2—5 korakov. Prvo mesto je



določeno vladarju; ostali igralci dobivajo po žrebu druga nižja dostojanstva: drugi je minister ali knez, tretji general ali vojvoda, četrti grof, peti graščak, šesti župan, predzadnji je hlapec in zadnji je berač ali pometač. Žrebajo s številkami na listkih v klobuku ali pa si razdele dostojanstva po velikosti. Vsak igralec ima naznačeno stojišče (kamen ali kol). Med vladarjem in pometačem se zariše meja od oboda do sredine. Preko meje ni dovoljeno hoditi pri menjavanju mest. Vladarsko mesto je naznačeno s posebnim znamenjem (z lipovo vejo, z zarisano krono ali nekakim žezlom), na beračevem mestu pa leži cunja ali malha in tam stoji tudi beraška palica.

Vladar poda žogo enemu igralcu in žoga potuje iz roke v roko. Kdor je ne ujame, mora žogo dvigniti in jo poslati zopet v igro. Pri tem je treba morebiti zapustiti stojišče in ta hip izrabljajo ostali igralci na nižjih mestih, da se izkušajo polastiti njegovega mesta in se približati vladarju. Glavno pravilo te igre je, da mora igralec neprenehoma stati na svojem mestu, t. j. dotikati se mesta z nogo. Ako ne stoji točno na svojem mestu, imajo ostali pravico, da se ga polastijo; kdor se mesta najprej dotakne, tisti dobi. Recimo, da je 3. igralec (vojvoda) zgrešil žogo, ki se mu je odbila od roke in se odkotalila štiri korake od njegovega mesta. Ako je spreten, ne premišlja dolgo, temveč skoči nenadoma po žogo in se ozre po prostem mestu,— njegovo je morebiti že zasedeno. Sedaj se izkuša polastiti katerega koli drugega mesta, kajti vsi nižji tovariši od četrtega do zadnjega, ki so opazili njegovo nezgodo, izkušajo napredovati in priti na boljše mesto.

Marsikateri bi rad naglo napredoval in preskočil več drugih, a to se rado maščuje: oddaljeno prosto mesto mu

je pred nosom zaskočil bližji tovariš in vsi previdnejši so se premaknili samo za eno mesto, njemu pa ne preostaja nič drugega, ko beraška palica. Tam mora čakati prilike, da se izprazni kako višje mesto. Na žogo mu ni treba paziti, kajti njemu je gotovo nihče ne poda, in tudi stati mu ni treba točno na mestu, ki mu ga nihče ne zavida. Žogo podajajo najrajši vladarju in višjim dostojanstvenikom, zlasti onim, ki so manj pazljivi, da bi jih spravili ob mesta.

Igra je zelo preprosta, a vendar prinaša toliko zanimivih trenotkov, da jo dečki jako radi igrajo in se dolgo ne utrujajo.

Pravila: Igralec kliče vselej igralca po imenu, kateremu podaja žogo, da ni nespোরazumljenja, komu je žoga namenjena.

Lučati se ima pravilno, da lovilc lahko prijema, ne da bi se oddaljeval od mesta. Če vrže podajalec žogo predaleč, da je lovilc ne more s svojega mesta doseči, zakliče lovilc: „Ne sprejemam!“ Žogo mora podajalec prinesiti; vsled tega izgubi svoje mesto in zadovoljiti se mora z zadnjim. (Klenka 62.)

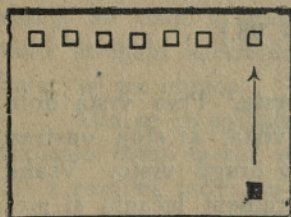
Drugi način: Igralci 10—30 stoje na krogu v majhnem razstopu (1 korak). Tri prva mesta ob črti so častna, tri zadnja (onstran črte) pa beraška. Vladar začenja igro. Kdor žoge ne ujame, jo urno pograbi na tleh, zakliče bežečim tovarišem „Stoj!“ in izkuša najbližjega zadeti. Če ne pogodi, pride na zadnje mesto, ako pa pogodi, pobere zadeti igralec žogo, veli „Stoj!“ in luča zopet. Tako se lučanje nadaljuje, dokler nekdo ne zgreši, ki pride nato na zadnje beraško mesto. Prvi berač se ob tej priliki pomakne med igralce. Berači se igre ne udeležujejo. Kdor pomotoma poda žogo beraču ali kdor luča na berača, pride na zadnje mesto. Berači se seveda lučalcu sami radi nastavljajo. Na

višje igralce lučajo najrajši, zlasti vladarji najčešče podajajo žogo, da bi ga odpravili na zadnje mesto in se sami pomaknili višje.

10. Žoganje „na strelca“. (Streljanje).

Prvi način:

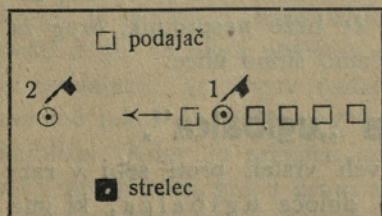
Igralci (2—10) stoje v bočni vrsti (drug za drugim ob steni (zidu). Prvi izmed njih stopi 3 korake naprej. Na strani stoji strelec kakih 10 korakov od vrste. Strelec ima nalogo zadeti z žogo prvega igralca, stoječega pred vrsto, ki pa se sme žogi izogibati, kakorkoli se hoče. Ako ga pogodi, stopi dotični igralec na zadnje mesto v vrsti, strelec pa luča v naslednjega, ki je stopil na prvo mesto. Če strelec ne pogodi, izgubi svoje mesto in se mora postaviti na zadnje mesto v vrsti, dotični igralec pa, ki se je žogi umaknil, postane strelec.



Zmagovalec je najboljši strelec, t. j. kdor je dosegel prvi določeno število točk (zadetkov) ali kdor ima v določeni dobi največ točk.

Drugi način:

Strelec luča na igralca, ki beži od vrste ob zidu k določenemu risu, oddaljenemu 20 korakov.



Tretji način (na prostem igrišču brez stene):

Na igrišču naznačimo dva risa, 10—20 m narazen. Za prvim risom stoje igralci v bočni vrsti, ki tekajo drug za drugim k 2. risu. Strelec

stoji ob strani in luča v vsakega tekalca. Njemu nasproti onstran tekališča stoji zadnji igralec, „podajlač“ (pobirač), ki ima dolžnost loviti žogo in jo tako dolgo podajati strelcu, dokler ni oproščen.

Kogar strelec pogodi, izstopi iz vrste tekalcev in postane drugi podajlač. Kadar se pridruži še 3. podajlač, je prvi podajlač oproščen in sme stopiti na zadnje mesto v vrsti. Če strelec tekalca ne pogodi, mu mora prepustiti svoje mesto in stopiti na zadnje mesto v vrsti. Najboljši strelec je zmagovalec.

(Tokarski 48, Klenka 67, Skoták 98.)

Četrty način:

Igralci (3—24) se razdele v 3 vrste. Prva vrsta dobi žoge in luča v drugo vrsto. Tretja vrsta, ki stoji onstran druge, pobira žoge in strelja zopet v drugo vrsto. Vsaka vrsta šteje svoje zadetke. Po petkratnem lučanju si menjajo vloge. Sedaj streljata prva in druga vrsta v tretjo, nazadnje pa druga in tretja v prvo. Zmaguje stranka, ki ima največ točk. — Ako se žoganje ponavlja, se stopnjuje razdalja vrst od 10 korakov na 15 in 20. Izogibanje je dovoljeno.

Pety način:

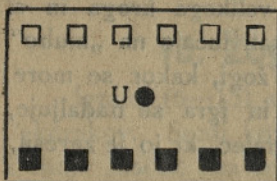
Igralci so razdeljeni v dve stranki. Prva stranka se razstavi ob 20 korakov široki ulici, med posameznimi igralci je 10 korakov razstopa. Skozi ulico morajo bežati posamezni nasprotniki. Kadar je prvi nasprotnik blizu konca ulice, poizkuša drugi svojo srečo. Vsakega tekalca izkušajo ustreliti. Zadetke štejejo. Po trikratnem teku se stranki zamenjata. — Streljanje je težje, če beže nasprotniki drug za drugim skoz ulico ali če povečamo širino ulice.

11. Žoganje na „ugibalca“.

Igralci (8—16) stoje v dveh vrstah proti sebi v razdalji 12 do 20 korakov. Žreb določa ugibalca, ki ima

stojišče na sredi med vrstama. Posamezni igralci lučajo žogo vanj.

Ugibalec se obrača z licem od vrste, v kateri je strelec. Ako ga žoga ni pogodila, se obrne in gre med igralce v vrsto, na njegovo mesto pa pride strelec, ki ga je zgrešil. Ako je pa ugibalec zadet, se takoj obrne in izkuša uganiti, kdo je lučal. Ako ugame, menjata oba igralca svoji mesti, če pa ne ugame pravega, ostaja še dalje v sredi. Sedaj lučajo vanj z druge strani in tako streljajo izmenoma zdaj iz te, zdaj iz one vrste, ugibalec se pa obrača.



Ako se je ugibalec ozrl, je lučaj neveljaven. Po lučaju izkušajo ostali igralci v strelčevi vrsti ugibalca vselej zamotiti z raznimi lučalnimi gibi, da se zdi, kakor bi bili lučali. (Klenka 65, Skoták 97.)

Študijska knjižnica Ptuj

12. Žoganje „na sredinca“.

Igralci (3—10) stoje v dveh strankah, kakor pri žoganju „na ugibalca“, sredi med strankami je sredinec. Stranki si podajata žogo preko sredinca. Kdor jo ujame v zraku, ima pravico, streljati v sredinca. Če ga ne pogodi, pride na njegovo mesto. Sredincu je dovoljeno izogibanje. Čim manj je igralcev, tem živahnejša je igra. Najlepše se žogajo trije med seboj, dva podajalca (strelca) in sredinec.

Drugi način: Nevarni sosed. Igralci v širokem krogu si podajajo žogo v poljubnem redu. Kdor prvi izpusti žogo, se mora postaviti v krog. Najbližji dvigne žogo in podajanje se zopet nadaljuje, toda ne več poljubno, temveč tako, da dobi žogo tisti, komur je igralec v krogu najbližje. Kdor jo pravilno ujame, sme streljati v sredinca. Ako ne pogodi, gre v krog, sredinec pa na njegovo mesto.

Priporočamo, da si igralci naznačijo stojišča s kamni. Mnogo živahnejša je igra, ako krožita dve žogi. (Am. igra „Dodge ball, Heller 49.)

Tretji način: Žoganje „na muho“.

Igralci (6—15) stoje na obodu velikega kroga in si podajajo žogo, ki jo ob ugodnih prilikah lučajo na „muho“ (na igralca v krogu). Muha se umika žogi, kakor se more. Če je muha zadeta, ostane v krogu in igra se nadaljuje, če pa ni zadeta, je rešena in dotični igralec, ki jo je zgrešil, pride v krog.

13. Lov žoge v krogu.

Prvi način: Igralci v krogu si hitro podajajo žogo, ki se je sredinec (lovec) izkuša dotakniti. Kdor je imel žogo v rokah nazadnje pred dotikom sredinca, prihaja na sredino. Žogo podajajo poljubno čez krog.

Drugi način: Lovec je zunaj kroga. Žoge ne podajajo čez krog, temveč samo po obodu sosedu na levo ali desno.

Tretji način: Igralci si podajajo žogo v bočnem krogu med nogami. Lovec sme tekati znotraj ali zunaj. (Heller 48.)

14. Gori! gori!

Igralci (10—20) stoje na obodu kroga, ki meri v premeru 10—12 korakov. Enega izžrebajo, ki pride v krog. Srednji kliče „Gori!“ in luča ob enem žogo v zrak ter jo v letu prijema. Na klic „Gori!“ zapuščajo vsi svoja mesta in beže. Kadar ima srednji zopet svojo žogo, zakliče „Stoj!“ in vsi obstoje ter čakajo nepremično lučaja. Kdor je zadet, pride v krog, ostali se pa vrnejo na obod.

Če srednji ne pogodi, dobi točko in luča zopet. Kadar doseže kdo izmed igralcev v isti igri šest točk, takrat pre-

kinejo igro in kaznujejo dotičnega slabega igralca. Postaviti se mora 10 korakov pred vrsto in sedaj lučajo drug za drugim vanj. Po vsakem lučaju mora podajati vrsti žogo; izogibati se sme poljubno. (Cenar 138.)

15. Žoganje „na mačka“.

Igralci (6—15) stojе na obodu kroga v razstopu 1 do 2 korakov. Sredi kroga stoji „maček“, igralec, določen po žrebu. Maček ima žogo in jo podaja poljubno igralcem na obod, ki mu jo vračajo. Nenadoma zakliče maček „Mjau!“ Na ta klic se razkrope igralci z oboda na vse strani, maček pa skoči na obod. Kadar je na obodu, zakliče „Stoj!“ in izkuša zadeti najbližjega; če ga pogodi, je rešen in zadeti igralec postane maček, — če pa ga zgreši, se nadaljuje igra z istim mačkom.

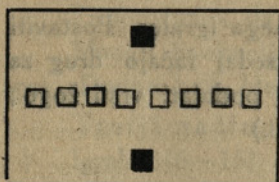
Drugi način:

Maček podaja žogo igralcem na obodu, ki mu jo vračajo. Nenadoma zakliče maček „Mjau!“ in na ta klic se obrnejo vsi na obodu na desno. Maček izkuša iz srede zadeti kateregakoli igralca na obodu. Če pogodi, je rešen, v drugem slučaju pa ostane še dalje v krogu. Igralci na obodu ne smejo odskakovati s svojih mest, pač se pa smejo pripogibati.

16. Žoganje „skoz vrsto“.

(Prebijanje.)

Igralci (3—12) stojе v vrsti v razstopu 1—2 korakov. Dva se izžrebata kot strelca. Prvi strelec se postavi 15 korakov pred vrsto, drugi 15 korakov za vrsto prvemu nasproti. Strelca lučata drug za drugim žogo v kateregakoli igralca v vrsti. Vrsta se obrača z licem k strelcu ter se umika žogi na mestu, kakor se more. Kdor je zadet, izstopi iz



vrste k svojemu strelcu in mu odslej podaja žogo. Ostali igralci sestopajo polagoma na sredo in napolnjujejo vrzeli, ki nastajajo po odhodu ustreljenih tovarišev. Igre je konec, kadar je pobita vsa vrsta.

Zmagovalec je strelec, ki ima na koncu več podajačev.

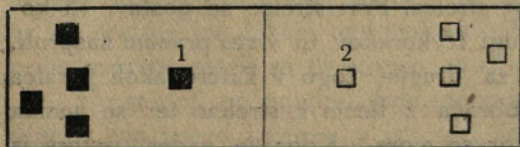
17. Žoganje „skoz krog“.

Ta igra je podobna žoganju „skoz vrsto“. Igralci stoje v krogu v majhnem razstupu. Zunaj kroga stojita strelca na nasprotnih straneh kakih 12 korakov od oboda, ki si skoz krog podajata žogo in obenem streljata igralce v krogu. Kdor je zadet, izstopi iz kroga k svojemu strelcu in mu odslej pomaga žogo prijemanjati in streljati. Novi strelci se razstavljaajo ob desni in levi prvotnega strelca v isti razdalji od kroga (v velikem polkrogu). — Igralci v krogu se smejo žogi izogibati, toda samo na mestu, t. j. s telesom se lahko pripogibljejo, stojišča pa ne zapuščajo. — Zmagovalna je stranka, ki je nazadnje številnejša.

18. Žoganje „na dvoboj“.

Igralcev 2—12. Igrišče: četverokotnik 40 korakov dolg in 10 korakov širok. Sredi igrišča naznačujeta dva kamena stojišči 1 in 2 v razdalji 12 korakov.

Igralci se dele na enaki stranki, ki si sami določujeta red, po katerem prihajajo strelci na vrsto. Za prvi slučaj



strelca žrebata. Strelca obeh strank se stavita h kamenoma 1 in 2, ostali igralci

pa stoje poljubno za svojim strelcem, da prijemajo žogo in jo podajajo strelcu. Najprej luča strelec, čegar stranka ima po žrebu pravico do prvega lučaja, in izkuša zadeti nasprotnika. Naslednji lučaj ima druga stranka in tako se zadevata nasprotnika, dokler eden izmed njiju ne pogodi. Nasprotnik je sedaj odbit in na njegovo mesto stopi drugi tovariš. Tista stranka zmaguje, ki odbije vse nasprotnike. Strelec ne sme desne noge ganiti z mesta (s kamena), z levo pa lahko prestopa na vse strani tako pri lučanju, kakor pri izogibanju. Dogovore si lahko število lučajev (2—4). Ako strelec v določenem številu lučajev niti enkrat ne pogodi, je tudi odbit. (Poljska vaška igra iz okolice mesta Rzeszowa. Tokarski 56. Klenka 66.)

19. Žoganje „na poboj“ (pobijanje).

Igralci (8—16) stoje v dveh enakih vrstah proti sebi v razdalji 10—15 korakov. Žreb odločuje, katera stranka ima prvi lučaj. Igralec, ki ga žoga zadene, je ubit. Ubiti igralci se zvrčajo na tla (odstopajo iz vrste). Premagana je stranka, ki nima več živih. Premagana stranka prenaša nato zmagovalce na ramah na nasprotno stran in igra se pričinja iznova. V novi igri ima premagana stranka prvi lučaj. Da igra hitreje napreduje, pobirajo mrtveci za vrsto žogo in jo podajajo živim pristašem. Izogibanje je dovoljeno samo na mestu.

Za izpremembo se določa (ob večji razdalji), da se imajo nasprotniki obračati z licem proč.

Ob večjem številu igralcev se vrši igra z dvema žogama.

Drugi način:

Strelec imenuje nasprotnika, ki ga hoče zadeti. Ta mu obrne hrbet, ostali tovariši se pa razstavijo okoli njega in

za njim, da bi ujeli žogo v letu. Kdor ujame žogo v letu, sme streljati v izbranega nasprotnika iz polovične daljine. Izogibanje ni dovoljeno. Ubiti igralci izstopajo. (Klenka 66.)

20. Kepanje.

A. Z žogami.

Prvi način:

Vsak igralec ima več mehkih žog. Stranki se bližata druga drugi. Na znamenje se pričeneja strelba, ki traja tako dolgo, dokler voditelj ne da znamenja za konec. Čim več žog je v igri, tem zanimivejša in živahnejša je igra. Izvaja se samo na igriščih, kjer se žoge ne morejo poizgubiti. (Klenka 67.)

Drugi način:

Zadeti igralci izstopajo in pobirajo žoge ter jih podajajo tovarišem v bojni črti.

Tretji način:

Vsaka stranka zasede polovico bojišča. V prvi vrsti so strelci, za strelci so pa razstavljeni podajalci, ki pobirajo žoge in jih naglo padajajo v bojno črto. Zmagovalna je stranka, ki je postreljala vse streljivo, t. j. ki nima na svojem bojišču nobene žoge. Na začetku so strelci obeh strank enako daleč od srednje čete. Žoge se lučajo ravno naprej. Stranske žoge (čez stransko mejo) ne smejo več v igro, a štejejo se kot vrnjene. Z žogo bežati je dovoljeno, dasi ni igri koristno. Suvati z ного se žoga ne sme.

B. Kepanje s snegom.

Mladina ne vprašuje po toplomeru in ne misli pri svojih zabavah na zimo. Prvi sneg vzbuja v njej neizmerno veselje in hrepenenje po zimskih igrah s snegom in na ledu.

Kjer je prilika, tam se shajajo in že jih imamo v dveh taborih, ki se kepata. Tudi deklice in odrasli ljudje se ne morejo odrekati te zabave.

Razen običajnega kepanja (gl. A, prvi in drugi način) je možno izvajati s snežnimi kepami več drugih iger, n. pr. kepanje v tarčo (v sneženega moža), obleganje trdnjave* itd.

Ob južnem vremenu kepanja ne moremo priporočati, ker se stiska sneg v pretrde kepe, ki so nevarne.

21. Žoganje „na čepico“ (kapičkanje).

Igralci (6—15) stoje v čelnem krogu na zaznamovanih mestih; eden je stražnik, ki nima mesta. Sredi kroga stoji kol ali visok kamen, na katerem je nataknjena čepica ali drug predmet. Igralci lučajo zaporedoma žogo v čepico, da bi jo spravili s kola. Kadar pade čepica na tla, jo mora stražnik pobrati in položiti na prejšnje mesto, igralci pa hite h kolu in se ga dotaknejo ter se hitro vrnejo, da dobe svoje prostore. Stražnik zasede v tem času eno mesto. Kdor ne dobi več mesta, mora stražiti v nastopni igri. (Vaja za razne vrste žoganja „v tarčo“. Brunet, 183.)

22. Žoganje „v obroč“.

V višini poldrugega metra obesimo obroček v premeru 20 cm. (Iz močne lepenke napravimo figuro človeške velikosti, ki ji izrežemo v prsih krog v premeru 20 cm.) Zadaj obesimo dovolj veliko vrečo ali mrežo, v katero padajo žoge skoz krog.

Igralci lučajo drug za drugim iz iste razdalje (8—20

* Francoski plemiči so v 16. stoletju vsako zimo izvajali igro „obleganje snežene trdnjave“; ena stranka je napadala, druga branila. V Petrogradu gradi mladina po zimi ledeno palačo.

korakov) vsak po tri žoge v obroč. Kdor zgreši vsakokrat, odstopa iz igre. Ostali pa streljajo pri naslednji igri s štirimi žogami, pri tretji igri s petimi. Vsak zadetek se šteje. Kdor ima nazadnje največ točk, je najboljši strelec.

23. Žoganje „v mrežo“.

Igra je podobna žoganju „v obroč“. Namesto obroča obešimo na kol mrežico (vrečo), igralce pa razdelimo v dve stranki. Prva stranka luča žogo v mrežo, druga pa brani mrežo in odbija žogo v letu po možnosti daleč nazaj in v stran. Kdor se polasti odbite žoge, strelja zopet v mrežo. Stranka si osvoji mrežo, kadar se ji posreči spraviti žogo v njo.

24. Žoganje „na kralja“.

Igralci (6—15) stoje na zarisanem krogu na naznačenih mestih (kamenje in drugi predmeti). Izmed sebe izšetejejo kralja.

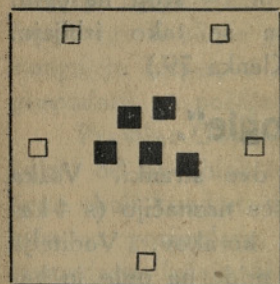
Kralj polaga žogo sredi kroga na tla (v jamico) in veleva: „Kar živi, vse beži, ena, dve, tri!“ Ob besedi „tri“ beže igralci na vse strani, kralj se pa urno pripogne po žogo in zakliče: „Stoj!“, nakar morajo vsi obstati in nepremično čakati na lučaj. Dovoljeno je kralju obračati hrbet. Kralj si izbere enega, ki ga izkuša zadeti. Ako ga zgreši, si mora iti po žogo in igra se ponavlja; ako pa kralj pogodi, mora igralec, ki je zadet, skočiti po žogo in z dotičnega mesta, kjer je žoga obležala, lučati v kralja. Ako ga zadene, postane sam kralj, če ne, ostane prejšnji kralj še dalje v krogu.

Kralju ni dovoljeno izstopiti iz kroga niti se umikati, kadar lučajo nanj. Če kralj trikrat po vrsti ne zadene nobenega igralca, mora odstopiti, na njegovo mesto pa

pride igralec, ki ga je kralj pri tretjem lučaju zgrešil. (Klenka 68.)

25. Izbijanje.

Igralci (4—16) so razdeljeni na dve strani. Stranka gospodujočih zasede ogle, hlapci pa stopijo vsi na sredo.



Ako štejeta stranki samo po dva igralca, stojita gospodarja 10—15 korakov od sebe drug drugemu nasproti in hlapca med njima; če so na vsaki strani trije, se vrši igra v trikotniku; štirje gospodarji stoje na oglih kvadrata; če jih je več, si označijo primeren mnogokotnik, ogel od ogla po 10—15 korakov.

Gospodarji na oglih si podajajo žogo. Kdor jo ujame v letu, sme lučati na hlapce. Če gospodar zgreši, mora odstopiti, če pa pogodi katerega hlapca, zbeže vsi z oglov, zadeti hlapec pa pobere žogo, zakliče „Stoj!“ in luča na gospodarje z mesta, kjer je pobral žogo. Če hlapec ne pogodi, je sam izbit, če pa pogodi, je dotični gospodar odbit. Tako nadaljujejo igro, dokler niso vsi hlapci izbiti ali dokler ne ostane v igri zadnji izmed gospodarjev na oglu. Zadnji gospodar izbija hlapce; dovoljeno mu je tekati z žogo od ogla na ogel, lučati pa sme samo z oglov. Če se mu posreči izbiti vse hlapce, je zmagovalec in njegova stranka zasede pri novi igri zopet ogle; če pa kdaj zgreši ali če ga zadenejo, mora iti pri novi igri služiti, prejšnji hlapci pa pridejo na ogle.

Hlapci ne smejo prestopiti črt med ogli.

Drugi način (primeren za majhno igrišče):

Polovica igralcev je na oglih, polovica na sredi. Vsak igra zase. Če je kdo izmed srednjih zadet, morajo zunanji

menjati mesta med seboj, t. j. vsak preskoči na sosedni ogel n. pr. na desno. Dotični hlapec se lahko izbije, če zadene kateregakoli bežečega gospodarja; v tem slučaju pride hlapec na ogel, gospodar pa na sredo.

Lučaju se lahko poljubno izogibajo, preko črt med ogli pa ni dovoljeno tekati. Gospodar sme lučati na hlapce samo tedaj, če je ujel žogo v letu in če stoji na oglu. Hlapci lahko lovijo žogo v letu in se tako izbijajo. Gospodarji morajo menjavati mesta. (Klenka 79.)

26. Žoganje „na ogle“.

Igralci (8—16) so razdeljeni v dve stranki. Vsaka stranka ima svojega voditelja. Na igrišču naznačijo (s 4 kameni) kvadrat, ogel od ogla 10—15 korakov. Voditelja žrebata, katera stranka gospoduje, t. j. pride na ogle, in katera služi v kvadratu. Voditelj gospodarjev določi 4 igralce, ki zasedejo ogle, voditelj hlapcev pa pošlje enega izmed svojih v kvadrat.

Igralci na oglih imajo žogo, ki si jo podajajo poljubno med seboj. Kdor jo ujame, ima pravico streljati na hlapca v kvadratu. Ako ga zgreši, mora odstopiti in na njegovo mesto pošlje voditelj drugega igralca. — Ako je hlapec zadet, zbeže vsi gospodarji, kar jih še ni odstopilo iz igre, hlapci pa izkušajo urno prijeti žogo in zadeti kateregakoli gospodarja, da jim povrnejo lučaj. Če zadene žoga gospodarja, je „odbit“ in na njegovo mesto pride zopet drugi gospodar, v kvadratu pa ostane prejšnji hlapec in igra se nadaljuje. Če ni zadet noben gospodar, je „odbit“ hlapec v kvadratu, ki mora pustiti svoje mesto drugemu hlapcu.

Včasih se pusti hlapec nalašč zadeti, da dobi žogo in odbije kakega dobrega igralca z ogla.

Kdor je izmed gospodarjev odbit, ne igra več; igralci služeče stranke igrajo neprenehoma vsi.

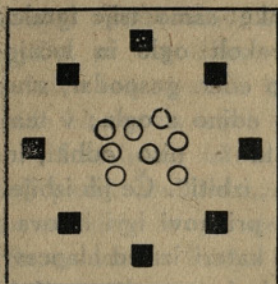
Če ostanejo iz gospodujoče stranke samo trije igralci ali dva, se lahko postavijo na katerekoli ogle in lučajo odtod; kadar pa ostane nazadnje samo eden gospodar, sme tekati od ogla do ogla, lučati pa sme edino z ogla; v tem slučaju pridejo v kvadrat vsi hlapci, ki še niso odbiti, in gospodar jih izkuša drugega za drugim „izbiti“. Če jih izbije, zmaguje njegova stranka in gospoduje pri novi igri iznova; če pa zgreši ali če ga na begu zadene kateri izmed hlapcev, zmagujejo hlapci, ki pridejo pri novi igri na ogle, prejšnji gospodarji pa pošiljajo igralce v kvadrat.

Pravila: Odbiti gospodarji se označujejo, da se razlikujejo od neodbitih tovarišev. — Služeča stranka je razstavljena okoli kvadrata in pazi na žogo, da jo urno pograbi in luča na gospodarje, če je zadet tovariš v kvadratu. Na gospodarje lučajo hlapci z mesta, kjer so prijeli žogo; če hlapec, ki je prijel žogo, noče lučati sam, jo lahko poda tovarišu. Kadar je hlapec v kvadratu zadet, se ne sme nobeden gospodar več dotakniti žoge, sicer je odbit. — Če kateri izmed odbitih gospodarjev zadržuje hlapca pri prijemanju žoge, je odbit gospodar, ki je zadel hlapca v kvadratu. — Hlapci so dolžni podajati gospodarjem žogo. (Klenka 81, Tělesná vých. IV. 173, Skoták 111.)

27. Žoganje „na zajce“.

Igralci (12—20) se dele na dve stranki. Stranka lovcev se razstavlja na obodu velikega kroga v premeru 25—35 korakov, vsakemu lovcu naznačuje zastavica ali kamen stojišče. Stranka zajcev je zajeta v krogu, a nima določenih prostorov.

Strelci izkušajo z dvema žogama postreljati zajce, zajci se pa izogibajo in umikajo, kakor se morejo. Ustreljeni zajci ostajajo v krogu in strežejo lovcem, t. j. pobirajo žoge.



ter jih podajajo lovcem. Kadar je stranka zajcev pobita, si menjavajo stojišča: zajci postajajo lovci, lovci pa prihajajo v krog. Zmagovita je stranka, ki v krajšem času postrelja nasprotnike.

Drugi način:

Ustreljeni zajci stopajo na obod med lovce. Zadnji zajec v krogu je

zmagovalec. (Tokarski 49, Broschinski 124.)

Tretji način:

Žoganje na obkoljence (prim. žoganje v krogu). Kadar lovec pogodi enega izmed obkoljencev, beže lovci z oboda na vse strani, dokler ne zadoni iz kroga povelje „stoj!“ Obkoljenci se izkušajo čimprej polastiti žoge in kdor jo prvi vzdigne, ima pravico zaklicati „stoj!“ ter lučati v kateregakoli izmed lovcev. Lovci se žogi ne smejo izogibati; kdor se izogne, velja kot zadet. Vsak zadetek lovcev in obkoljencev se šteje. Stranka, ko doseže prej 10 točk, je zmagovalka.

28. Skrivanka.

(Žoganje „na Turke“.)

Igralci (12—20) se razdele v dve stranki. Žreb določi „notranje“ in „zunanje“. Notranji (Turki) se razstavijo sredi kroga, ki meri 10—15 korakov v premeru, zunanja stranka se pa odstrani. Eden izmed zunanjih dobi žogo v klobuk (ali čepico) tako, da Turki ne vedo, kdo jo ima. Zunanji igralci držijo vsi klobuke pred seboj in korakajo po obodu. Korakoma pojo ali predavajo kitico kake pesmi. Pri zadnji besedi vrže nenadoma lučalec žogo po Turkih. Če pogodi, mora dotični Turek izstopiti in sestiti na tla;

eden izmed ostalih Turkov pograbi žogo in izkuša zadeti bežečega nasprotnika, ki mora istotako izstopiti in sestiti, če je zadet. Nato pride vojska zopet s skrito bombo in igra se nadaljuje.

29. Žoganje v krogu.

Igralci (10—15) stoje na obodu kroga, ki meri v premeru 10—15 korakov. Vsak ima naznačeno stojišče.

Začetkom igre si podajajo žogo v poljubnih smereh. To se vrši tako dolgo, dokler ne pade žoga na tla. Igralec, ki prvi ni žoge ujel, mora stopiti z oboda noter v krog in odslej se vrši igra nekoliko drugače. Sosed pobere žogo in podajanje se zopet nadaljuje, toda brez posledic za drugega, ki žoge ne ujame. Odslej ima podajanje namen, da dobi žogo tisti igralec, ki je notranjemu najbližji, da ga zadene. Na notranjega lučati ima vsak pravico, kdor ujame žogo v letu, toda če ga zgreši, mora iti k njemu v krog in potem sta tam že dva. Ako je notranji zadet, se razkrope vsi igralci z oboda na vse strani, dokler notranji ne pobere žoge in ne zakliče: „Stoj!“ Sedaj izkuša notranji zadeti kateregakoli igralca; če ga pogodi, je njegov in pride k njemu v krog; ako ga zgreši, se vrne sam v krog in igra se nadaljuje. — Kadar je v krogu več notranjih, lahko lučajo na kateregakoli izmed njih. Izmed notranjih pa ima samo tisti pravico klicati „Stoj!“, ki je zadet in sicer le iz kroga, če ima žogo v rokah. Vsled tega mu ostali notranji tovariši strežejo, da dobi čimprej žogo v roko, da lahko zakliče „Stoj!“ in potem luča bodisi sam ali pa izroči žogo kateremu spretnejšemu lučalcu.

Na ta način se igra nadaljuje, dokler niso vsi razen enega v krogu. Zadnjemu igralcu je dovoljeno tekati po obodu in preko kroga z mesta na mesto, da se približa

notranjim igralcem. Lučati pa sme edino z oboda. Ako pogodi, zbeži. Ako ga nato notranji pogodi, je konec igre in zmaga je na strani notranjih; če ga pa notranji ne pogodi, je „izbit“ dotični notranji lučalec, ki mora izstopiti iz kroga in iz igre. Igralec na obodu nadaljuje igro, dokler bodisi sam ne zgreši ali dokler ga notranji lučalec ne pogodi ali pa dokler ne izbije vseh iz kroga. Če ga kateri igralec pogodi, gre z vsemi, kar jih je že izbil, v krog, ostali igralci pa pridejo na obod; ako se mu posreči izbiti vse igralce iz kroga, je zmagal v vsej igri; ako zgreši, gre sam v krog in igra se pričinja iznova.

Pravila: Kdor izmed zunanjih ne prime žoge, ne sme lučati; če pa kljub temu luča, pride v krog. Zunanji se ne smejo izogibati, kadar luča notranji igralec; kdor se izogne, pride v krog. (Klenka 77, Cenar 140, Skoták 107, Pokrovskij 246.)

30. Žoganje „na volka“.

Igrišče je točno omejeno, 40 korakov v kvadrat. Igralci (4—20 in tudi več) izštejejo tovariša, ki ga imenujejo „volka“, ostali so ovce. Ovce razbeže po igrišču, volk pa pograbi žogo na zemlji in izkuša pogoditi eno izmed bežečih ovac. Če jo pogodi, postane ovca volk namesto njega in luča zopet dalje. Kdor zgreši, mu štejejo piko. Po vsakem pogrešku žrebajo (ali štejejo) zopet na volka. Igra se vrši do določenega števila pik (3—5). Volku je dovoljeno oddajati žogo tovarišem, ki bi jo radi imeli (ki mu kličejo „Žogo!“ ali mu namigujejo, da bi ostali tovariši ne opazili). Kdor prestopi mejo, dobi piko.

Če igrajo majhni igralci, jim določamo na igrišču ris (pribežališče), kjer si smejo odpočiti. Na ovčice v risu volku ni dovoljeno lučati, sicer dobi piko; če stopi volk v ris, dobi piko.

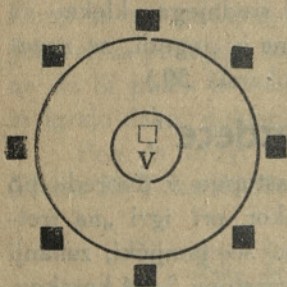
Drugi način. Volčja vojna:

Žoganje „na volka“ se izvaja lahko med dvema strankama kot tekma. Po žrebu določijo, katera stranka začneja lučati.

Voditelj izžrebane stranke zgrabi žogo na tleh in jo urno zaluča v kateregakoli nasprotnika; zadeti nasprotnik dvigne žogo in luča zopet nazaj. Pristaši si med seboj žogo podajajo, da bi se približali nasprotniku in si olajšali streljanje. Kadar lučalec zgreši, dobi njegova stranka piko. — Stranki se jasno razlikujeta po znakih. (Klenka 75.)

31. Žoganje „na brlog“.

Na igrišču zaznačujemo dva sosrednja kroga, zunanjega v premeru 10 korakov, notranjega („brlog“) v premeru 3 korakov. Igralci (10—20) se razstavljajo na zunanjem obodu na označenih stojiščih, eden („medved“) pa stoji v brlogu.



Medved ima nalogo, da se reši iz jame.

Lovci si podajajo žogo na zunanjem obodu poljubno med seboj in jo lučajo v ugodnih prilikah v medveda. Medved se sme žogi izogibati, a brloga mu pri tem ni dovoljeno zapuščati. Ako se žogi spretno izogne, je rešen. Če je zadet ali če prileti žoga slučajno v brlog in tam obleži, potem se lovci razkrope z oboda na vse strani, medved pa pobere bliskoma žogo in zakliče: „Stoj!“ Na to povelje obstoje lovci, medved pa izkuša zadeti najbližjega lovca, ki se ne sme izogibati. Ako ga pogodi, je rešen in postane lovec, dotični lovec pa pride v brlog. Ako medved lovca zgreši, ostane še dalje v jami in igra se nadaljuje. — Ako

medved šestkrat ne pogodi nobenega lovca, stopi na njegovo mesto tisti lovec, ki je zadnji medveda zadel. — Medved sme zaklicati „Stoj!“ šele, kadar ima žogo v rokah. Kadar je medved zadet, sme skočiti po žogo tudi iz jame in lučati z dotičnega mesta, kjer je obležala žoga. Lovci se ne smejo izogibati, drugače se medvedov lučaj ponovi.

Drugi način:

Igra se vrši brez notranjega kroga. Če obleži žoga iz kakršnegakoli vzroka v krogu, ima notranji pravico žogo vzdigniti in lučati.

Tretji način (za majhne igralce in majhno igrišče):

Igralci so na krogu, eden na sredi. Zunanji lučajo na srednjega, ki se lahko umika. Kdor zgreši prvič, poklekne na koleno, po drugem pogršku poklekne na obe koleni, po tretjem pa pride v krog namesto srednjega.

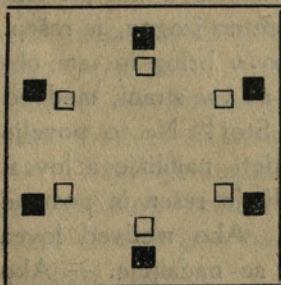
Če klečeči igralec tretjič pogodi srednjega, klekne na eno koleno. Kdor kleči na enem kolenu in pogodi, se zopet postavi in luča stoje. (Klenka 75, Tokarski 50.)

32. Žoganje „na jezdece“.

Igralci (sodo število 10—20) nastopijo v dvoredu po velikosti in napravijo čelni krog (kakor pri igri „na tretjega“). Igralci v notranjem krogu so konjički, zunanji pa jezdec. Posamezne dvojice stoje v razstopu 3—4 korakov.

Voditelj poveljuje „Na konje!“.

Na to povelje stopijo konjički korak (izpad) naprej (noter v krog) z desno ali levo nogo in si opirajo pri predklonu roke ob upognjeno koleno. Jezdec poskačejo zlahka na konje in si podajajo žogo drug drugemu na desno ali levo. Ves ta čas morajo konji mirno stati in čakati.



Jezdci se zabavajo, dokler kroži žoga v zraku. Kadar pa pade žoga na tla, poskačejo jezdeci s konj in zbeže. Najbližji konjiček pobere žogo in zakliče „Stoj!“ ter izkuša z dotičnega mesta zadeti najbližjega jezdeca, ki se ne sme umikati. Če jezdec ni zadet, sedejo vsi jezdeci zopet na konje in si podajajo žogo; če je pa jezdec zadet, se menjavajo vloge: Konji postanejo jezdeci, jezdeci pa konji.

Pravila: Konji se smejo držati jezdecev za noge; ako zadržujejo jezdeca pri seskakovanju, potem nimajo pravice lučati na jezdeca in jezdeci sedejo zopet nanje. Na povelje „Stoj!“ se ne sme noben jezdec več ganiti. Ako beži kdo izmed jezdecev skoz krog ali če sune žogo z roko ali nogo, potem se takoj zamenjajo vloge („presedajo“).

Tretji način (za majhno igrišče):

Konji in jezdeci so v večjem razstopu (5—7 korakov). Konji so pri podajanju žoge nemirni in otežujejo prijemanje. Jezdeci si podajajo žogo. Kadar prepotuje žoga trikrat krog, ne da bi padla iz rok, pojezdijo vsi za eno mesto na desno in igrajo dalje, dokler ne pade žoga na tla. Nato „presedajo.“

Prvi in drugi način lahko združujemo v eno igro. (Heller 50, Tokarski 52, Klenka 73, Skoták 110, Pokrovskij 257.)

33. Žoganje „na lov“.

Igrišče je četverokotnik z naznačenimi mejami, za majhne igralce 30—40 korakov dolgo in široko, za višjo stopnjo pa večje.

Igralci (5—30) določijo izmed sebe „lovca“, ki dobi žogo; ostali se razkrope po igrišču („divjačina“). Lovcu je dovoljeno preganjati divjačino z žogo v roki, da se ji približa. Kogar pogodi, postane njegov pomočnik; lovski pomočnik se takoj označi tako kakor lovec, da se dobro razločuje od divjačine (n. pr. divjačina je razoglava, lovci

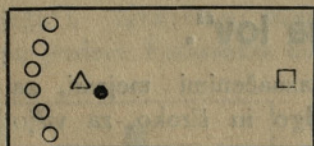
pa pokriti). Odslej lovcu ni dovoljeno tekati z žogo za divjačino, pač pa se ji lahko približuje, dokler nima žoge v roki, ki mu jo v ugodnem trenutku tovariši lovci podajajo. Tako obkrožajo lovci divjačino in si podajajo med seboj žogo ter streljajo iz bližine. Zadeti igralci postajajo lovski pomočniki; v lovsko stranko prihajajo tudi igralci, ki prestopajo naznačene meje igrišča.

Kdor se najdalje umika žogi, je zmagovalec in vsled tega lovec v naslednji igri. Žoga naj ne pada čez mejo, ker se igra ustavlja, kadar pobirajo žogo za mejo.

Igro radi izvajajo tudi dorasli igralci in dekleta. Otežuje se lahko z določilom, da je treba žogo prijemati samo z eno roko (z levico ali z desnico). Vršiti se lahko tudi v dvorani. Priporočljiva je zlasti vsled živahnosti, ker imajo vsi igralci neprenehoma obilo opravka in ker zahteva naglo podajanje žoge in pregled čez divjačino. (Broschinski 126, Skoták 105, Pokrovskij 224.)

34. Žoganje „na kozo“.

Igrišče: četverkotnik 25 korakov dolg in 10 korakov širok. Blizu konca stoji kamen ali stojalo, na njem pa kos



lesa (klobuk), velika žoga ali kak predmet, ki se lahko prevrne). Stojalo je „kozji hlev“, predmet na njem pa „k o z a“. Na drugem koncu igrišča 20 korakov od hleva

naznačimo (z risom ali velikim kamenom) „studenec“.

Igralci (5—15) stojijo v polkrogu vsak s svojo žogo na določenih mestih 6—8 korakov pred kozo; eden izmed njih je „kozji pastir“, ki ima stojišče pri kozi. Najhitreje si določajo mesta tako: Pred igro naznačijo toliko mest v polkrogu, kolikor je igralcev, samo eden mora ostati brez

mesta. Nato se postavijo pred kozo na meji igrišča v vrsto in tekmujejo za mesta z enkratnim tekom k studencu in nazaj. Boljši tekalci zasedejo mesta, zadnji je pa kozar. Kozar položi žogo na tla pri kozi.

Sedaj se prične streljanje. Desni krajnik luča prvi in izkuša kozo ustreliti (prevrniti s stojala). Če zgreši, luča drugi, potem tretji itd. Kadar se pa zvrne koza na tla, zbeže vsi prejšnji strelci po žoge in se vračajo v teku na stojišča; dovoljeno je prijemati tudi druge žoge in zasedati tuja mesta. Kozar mora najprej postaviti kozo na stojalo, potem se pa pripogne po svojo žogo in izkuša zadeti strelca, ki še ni na mestu. Če je prepočasen, mu uidejo strelci z žogami; ako pa luča in pogodi, je rešen in dotični strelec, ki je zadet, pride h kozi; če kozar ne pogodi, ostane pri kozi sam. Nato streljajo ostali igralci po določenem redu.

Kadar so vse žoge na igrišču (t. j. če nobeden igralec ni prevrgel kože), zakliče kozar: „Po vodo!“. Na klic zbeže vsi po žoge in nato k studencu. Vsak se mora studenca dotakniti in se vrniti na mesto. Bivši kozar zasede v tem času eno mesto (s svojo žogo v roki) in vsled tega postane najpočasnejši igralec kozar.

35. Žoganje „na narode“.

Žoga leži v jamici sredi igrišča. Igralci (5—10) si izžrebajo pisarja (kralja), ki stoji ob strani, ostali si pa volijo imena raznih narodov: eden je Turek, drugi Grk, tretji Bolgar, četrti Čeh, peti Slovak, šesti Poljak, sedmi Rusin, osmi Rus, deveti Francoz itd. Pisar ima list v rokah, na katerem zapisuje imena narodov; za vsakega pušča rubriko, kjer se zapisujejo slabe točke.

Vsi narodi so sklonjeni nad jamico, pripravljeni z roko, da zgrabijo žogo, obenem pa pripravljeni na beg. Pisar iz-

klicuje glasno imena zapisanih narodov. Kadar zakliče n. pr. „Bolgar!“, v tistem hipu razbeže vsi ostali narodi, Bolgar pa vzdigne žogo in jo nameri v najbližjega. Če ne pogodi, dobi točko sam, ako pa pogodi, dobi točko dotični igravec, ki mora takoj zaklicati kralju svoje ime.

Kdor doseže določeno število točk (n. pr. 5 točk, kakor so se dogovorili pred igro), prevzame zapisnik, prejšnji zapisnikar pa igra namesto njega bodisi z njegovim ali novim imenom. Ta igra pripravlja igralce na „Izklicavanje“. (Cenar 137.)

36. Izklicavanje.

Prvi način:

Igralci (6—20) stoje na krogu na naznačenih mestih v precejšnjem razstopu (vsaj 2 koraka), eden izmed njih (klicar) pa sredi kroga. Klicar luča žogo vsaj 5—6 metrov navpično kvišku in pokliče istočasno tovariša po imenu, ki ima žogo ujeti. Ostali igralci razbeže s klicarjem vred, dotični pa skoči v krog, da ujame žogo. Ako jo prime v zraku, se vrnejo vsi na svoja mesta na krogu, kajti novi klicar požene žogo takoj zopet kvišku in pokliče tretjega po imenu. Tako se ponavlja lučanje in izklicavanje, dokler ne pade žoga na tla. „Bum!“ zakličejo ostali igralci in beže dalje od kroga, kakor daleč morejo; izklicani igravec, ki ni ujel žoge v zraku, jo kar najhitreje pobere in zakliče „Stoj!“, nakar vsi obstanejo in čakajo lučaja. Lučalec si izbere enega izmed bližjih in ga izkuša s svojega mesta zadeti. (Pri manjših igralcih je dovoljen lučalcu z mesta velik skok, da se približa tovarišem.) Ako lučalec pogodi, stečejo vsi od zadetega tovariša, kajti ta-le pobere zopet žogo, zakliče „Stoj!“ in luča v tretjega tovariša. Povelje „Stoj!“ se ponavlja tako dolgo, dokler se kateremu lučaj ne ponesreči. Kdor zgreši, tistemu zapiše voditelj slabo točko. Nato se vrnejo vsi na krog; zadnji lučalec je klicar.

Kadar doseže kateri igralec 3 (5) točke, ga kaznujejo tako: Obsojenec luča iz srede kroga žogo preko glave oberočno nazaj; kjer pade žoga na tla, tam se postavi polovica igralcev v vrsto, druga polovica igralcev pa na nasprotni strani v isti razdalji od obsojenca. Vsak igralec luča enkrat žogo v obsojenca, ki se ves čas ne sme ganiti z mesta, pač pa se sme obračati in pripogibati.

(Drugi način kazni: Igralci stoje v vrsti 12—15 korakov od obsojenca in lučajo vanj. Tretji način: V obsojenca lučajo samo oni igralci, ki nimajo nobene točke. Četrtnačin (za dobre igralce): Obsojenec drži desno roko odročeno in igralci lučajo v roko iz razdalje 5—8 korakov. Kdor ga zadene drugam, ga reši in gre sam držat roko.)

Obsojenec začenja novo igro.

Pravila: „Stoj!“ smeš klicati šele, kadar držiš žogo. Po povelju „Stoj!“ ne smeš niti koraka več bežati; na lučalčev ukaz se moraš vrniti na mesto, kjer si bil, ko je zaklical lučalec „Stoj!“. Žogi se ne smeš umikati; stoj nepremično s hrbtom ali bokom k lučalcu; kdor se dvakrat žogi umakne, ga kaznujejo.

Drugi način:

Izklicani igralec skoči v krog po žogo. Če jo ujame, zakliče „Stoj!“ in izkuša najbližjega zadeti. Če ga ne pogodi, dobi točko in igra se nadaljuje; če ga pa pogodi, dobi zadeti tovariš piko, ki postane nato klicar.

Tretji način:

Igralci na krogu (v večjem razstopu) si poljubno podajajo žogo, pri čemer izklicujejo tovariša, ki mu je žoga namenjena. Če izklicani igralec ni ujel žoge, razbeže vsi, dokler jih ne ustavi povelje „Stoj!“. Če sedaj nobenega ne pogodi, mu zapišejo dve slabi točki, ako pa pogodi, zapišejo njemu eno in zadetemu tovarišu eno točko. Lučalec ne sme prestopati kroga. — Da se izognemo pomotam v

šetju, imamo bodisi zapisnikarja (voditelja) pri igri ali pa polagamó na mesto, kjer stoji igralec, kamenček za vsako točko. Kdor ima 5 (6) točk, tistega kaznujejo.

Četrty način:

Izklicavanje ob steni. Klicar luča ob steno, izklicani tovariš prijema in kliče zopet. Komur pade žoga na tla, jo naglo pobere in zakliče bežečim tovarišem „Stoj!“ itd., (kakor pri prvem in drugem načinu). (Brunet 186, Bučar 65, Klenka 69, Skoták 100, Pokrovskij 246.)

Pety način:

Vsak igralec ima svoje število. Žoga leži v jamici sredi kroga. Klicar izklicuje dve števili. Prvo število beži na sredo po žogo in kliče „Stoj!“, drugi izklicani igralec stoji na svojem mestu, s katerega luča žogo, ki mu jo podaja prvi iz sredine. Igra je težavnejša, ker si morajo vsi po stojišču drugega števila voliti najugodnejšo smer teka. (Heller 51.)

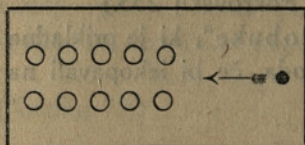
37. Tačkanje. *

(Žoganje „na jamice“.)

Kolikor je igralcev, toliko jamic izkopljejo. Jamice so običajno v dveh vrstah ali pa tudi v eni, vsaka po 10 cm

* „Tačkanje“ je starodavna velikonočna igra z jajci (s pisankami) na Ptujskem polju. Ob Veliki noči si prirejajo ob cesti v travi posebna igrišča = „tačke“. Taček ima obliko podolgovatega trikotnika ali ladje (včasih obliko podolgovate elipse) in je na ožjem koncu plitev, na širšem pa do 30 cm globok, lepo izravnán, poteptán in z drobnim peskom posut. Z ožjega konca spuščajo igralci (dorasli in mladi obeh spolov) po določenem izžrebanem redu vsak svojo pisanko. Drugi igralec izkuša naravnati svojo pisanko tako, da trči v tačku ob prvo pisanko. Če se pisanki ne dotakneta, tačka tretji, potem četrti itd. Kadar je mnogo jajc v tačku, ni več težko zadeti ob eno izmed njih. Kdor zadene ob jajce, si pobere obe (svoje in zadeto) ter ima pravico takoj dalje tačkati,

v premeru. Igralci (4—15) stoje na obeh straneh ulice, vsak ob svoji jamici. Enega izmed sebe izžrebajo, ki stopi



na naznačeno stojišče pred jamicami (3—5 korakov daleč od prvih jamic.) Odtod potoči rahlo žogo po tleh preko jamic. Če se skotali žoga v katero jamico, po-

grabi lastnik dotične jamice žogo, ostali pa razbeže. Kadar ima igralec žogo v rokah, zakliče „Stoj!“ in izkuša zadeti. Kdor je zadet, vzdigne naglo žogo in zakliče zopet „Stoj!“ itd., dokler eden izmed lučalcev ne zgreši. Dotičnemu lučalcu zapišejo piko in on pričinja zopet tačkanje.

Pravila: Žoge se ne sme pri tačkanju na tleh nihče dotakniti. Prvi lučalec luča od svoje jamice, ostali pa z mesta, kjer je žoga obležala. Ako potakač po trikratnem tačkanju ne spravi žoge v nobeno jamico, odstopi in dobi piko. Kdor doseže pet (ali več) določenih pik, izstopi iz igre ali pa ga kaznujejo.

Ob straneh tačka je treba nastaviti nekoliko ovir (bruna, deske, šibje), da žoga ne uhaja predaleč.

Razdeljevanje jamic:

Da se izognemo žrebanju za posest jamic, se obrnejo vsi z licem proč, prvi potakač pa stavi nogo k jamic in

dokler ne zgreši. Igralci imajo po več pisank v žepu; kdor vse pisanke zatačka, si gre domov po več ali pa si jih kupi na tačku, da lahko dalje igra.

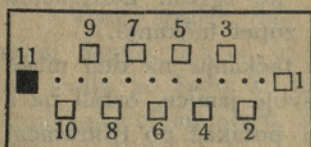
Otroci istih vasi igrajo še druge načine tačkanja, n. pr. tačkanje s kameni po tleh in tačkanje s kolačami, t. j. s starim velikim denarjem. Zadnji način je najbolj priljubljena deška igra. Ob plot ali zid prislonijo deščico za 35—40°, in po njej se tačkajo po izžrebanem redu: prvi spusti po deski svojo kolačo, drugi ga izkuša s svojo kolačo doseči, nato tretji, četrti itd. Kdor se približa s svojo kolačo eni izmed ležečih na pedenj (v dvomljivih slučajih se mora meriti), dobi gumb ali novčič in ima pravico takoj dalje tačkati (potakati kolačo). Prim. Pirhanje, Plet. II. 39.

vprašuje: „Čegava je jamica?“ Igralci si izbirajo. Kdor se prvi oglasi („Moja!“), se obrne in postavi k dotični jamici. (Bučar 66, Klenka 71, Skoták 103, Pokrovskij 253.)

Podobna igra je žoganje „v klobuke“, ki je prikladna zlasti na igrišču, ki bi ga bilo škoda, če bi izkopavali na njem jamice.

38. Žoganje „na klobuke“.

Igralci (5—16) položijo svoje klobuke (čepice) na zemljo v vrsti. Vsak stoji pri svojem klobuku, ta na tej,



oni na drugi strani, tako da stoje v dveh vrstah proti sebi. Red se določi po žrebu ali po izštevanju. Prvi, ki ga izštejejo, je sluga; sluga položi svoj klobuk na zadnje mesto in ima dolžnost podajati

kralju žogo. Ostali igralci polagajo klobuke po vrsti, ki jo določuje žreb. Predzadnji (10) se zove knez, zadnji igralec (11) je pa kralj. Kralj se postavi na 2—3 korake od klobukov s svojim klobukom na glavi in ima nalogo vreči žogo v katerikoli klobuk. Če se mu izmed treh lučajev nobeden ne posreči, postane sluga in položi svoj klobuk na zadnje mesto, predzadnji igralec (10) pa postane kralj.

Če obleži žoga v enem izmed klobukov, pograbi lastnik dotičnega klobuka žogo, zakliče bežečim tovarišem „Stoj!“ in izkuša kogarkoli pogoditi. Kdor je zadet, dvigne žogo, zakliče „Stoj!“ itd., dokler nekdo ne zgreši. Kdor zgreši, postane sluga in da svoj klobuk na zadnje mesto. Ako nato kot sluga še enkrat zgreši, dobi kamenček v klobuk. Dokler ima kamenček v klobuku, ne more napredovati; kadar vsi napredujejo, poberejo njemu kamenček iz klobuka in šele pri naslednjem napredovanju pride tudi on za mesto dalje.

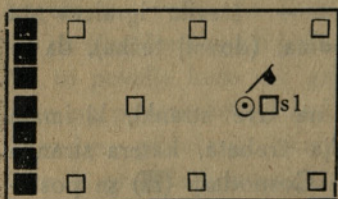
Najčešče lučajo po kralju. Če kralj zgreši, postane tudi on sluga, na njegovo mesto pa pride knez, t. j. predzadnji igralec, ostali pa napredujejo za mesto. Zadetemu igralcu je dovoljeno žogo podati drugemu.

Kdor hoče žogo prevzeti, kliče tovarišu „Žogo!“ (Klenka 72.)

39. Tekalci in strelci.

Igrišče: četverkotnik 40—50 korakov dolg, 20—30 korakov širok.

Igralci (10—24) se razdele na dve stranki, tekalce in strelce. Tekalci stoje v vrsti na spodnjem koncu igrišča in imajo nalogo lučati žogo na igrišče in tekati k risu, ki je naznačen v gornji polovici igrišča. Strelci so razstavljeni po igrišču, da čimprej prijemajo žogo in jo podajajo prvemu strelcu, stoječemu pri risu.



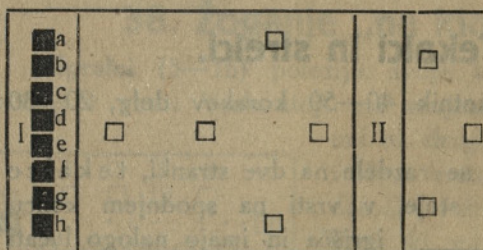
Prvi tekalec vrže žogo p o d m a h o m a kar najdalje in zbeži k risu, ne da bi se oziral za žogo, se dotakne kolca v risu in hiti takoj nazaj. Nasprotniki ujamejo žogo in jo podajo svojemu tovarišu pri risu, ki ima edini pravico lučati na tekalca in sicer iz risa. Z žogo v roki ni dovoljeno bežati.

Tekalci lučajo drug za drugim. Vsak tek k risu in nazaj si štejejo kot točko, ako tekalec uide strelcu; če je tekalec zadet, si štejejo strelci točko. Zmaguje stranka, ki doseže 10 točk.

Drugi način: Za tekalce je igra nevarnejša, če ima vsak strelcec pravico streljati. V tem slučaju je postaviti ris s kolom v sredo igrišča in žogo smejo tekalci lučati z a m a h o m a s svoje črte. (Cenar 139.)

40. Žoganje na prebege.

Igrišče: Dva vzporedna četverkotnika (I. II.) zarišimo (kakih 20—25 korakov drug od drugega), vsakega po 12 korakov dolgega in po 2 koraka širokega. Ta četverkotnika sta „tabora“, v katerih morajo igralci stati, kadar imajo žogo. Razdalja med taboroma je pri večjih in



in spretnih igralcih večja, pri manjših pa, ki bi ne mogli lučati žoge iz enega tabora preko drugega, je lahko tudi manjša. Ob majhnem številu igralcev sta

tabora bliže. — Žoga naj je polna, (dovolj težka), da je veter ne odnaša.

Igralci (6—30) se razdele na dve stranki, ki imata vsaka svojega voditelja. Voditelja žrebata, katera stranka bo gospodovala in katera služila. Gospodarji (■) se postavijo v prvem taboru v vrsto. Služeča stranka se razstavi po igrišču med taboroma in za drugim taborom.

Igralci imajo nalogo, čim največkrat preteči iz tabora v tabor, dokler jih nasprotniki ne premagajo. Zmagovalna je stranka, ki v določeni dobi večkrat prebeži, oziroma stranka, ki prej doseže določeno število tekov.

Prvi igralec (■ a) vrže žogo daleč in visoko čez drugi tabor, da bi je ne prijel nobeden graničar pri drugem taboru. V hipu, ko mu izleti žoga iz roke, stečejo vsi njegovi tovariši v drugi tabor, da bi ga dosegli prej nego zakliče graničar „Naša!“, držeč žogo v roki. Če dosežejo tabor, si štejejo tek, če pa se je kdo zamudil, ne štejejo ničesar.

Igralec (a) je ostal v prvem taboru, vsi ostali pa se takoj razstavijo po robu drugega tabora, pripravljeni na

drugi tek. Graničarji jim podajo žogo, ki jo dobi drugi prebeg (b); lučalec opozori tovariše in zaluča. Nato stečejo vsi prebegi (razen b) v prvi tabor, kjer stoji prebeg (a), ki izkuša ujeti žogo; če jo ujame, počaka mirno, da pridejo vsi prebegi v prvi tabor, in nato luča zopet v drugi tabor; če pa (a) žoge na ujame, podajo graničarji žogo prebegom v tabor, da luča naslednji (c); tako lučajo drug za drugim in če so lučali vsi, luča zopet prvi itd., dokler jih nasprotniki ne preženejo iz taborov.

Graničarji, ki stoje vsi zunaj taborov, lovijo žogo v letu ali jo čimprej pobirajo, da bi zabranili prebegom igro. Kadar graničar ujame žogo, zakliče „Naša!“, da se določi, ali so v tem trenutku vsi prebegi že v taboru. Tek prebegom ne velja, če je morebiti tudi še samo eden zunaj. Če pa graničar pogodi bežečega prebega, zakliče: „V tabor!“ Na to povelje beže vsi graničarji v tabor, prebegi pa ven. Ako pa pobere kdo izmed premaganih prebegov urno žogo in zadene graničarja, hitečega v tabor, reši zopet prebegom igro in graničarji morajo iti zopet služiti.

Kadar so vsi v taboru, jim podajo graničarji žogo in igra se nadaljuje. Kdor je zadel nasprotnika, luča prvi.

Pravila:

1. Voditelj prebegov določuje red, po katerem lučajo.
2. Lučati je treba iz srede tabora.
3. Lučalec ostaja vedno v taboru, iz katerega luča, ostali pa beže vsi v drugi tabor.
4. Bivši lučalec ima pravico zopet lučati, če ujame v taboru žogo iz nasprotnega tabora.
5. Če pade lučalcu žoga iz rok, ne velja lučaj.
6. Graničarji ne smejo prestopati taborovih mej ali braniti v taboru stoječim prebegom v prijemanju žoge,

dovoljeno jim je pa preskakovati tabor in vskokoma loviti pred taborom žogo.

7. Z žogo ni dovoljeno tekati.

8. Če pade žoga čez določeno mejo, ne velja ne lučaj in ne tek.

9. Kdor stoji vsaj z eno nogo v taboru ali na črti, je že v taboru.

Sodnik je pri igri potreben, da odločuje zlasti ob klicih „Naša!“, ali so vsi prebegi v taboru ali ne. (Klenka 83, Bučar 74.)



PREGLED.

	Str.		Str.
I. O žoganju.			
1. Uvod	3	6. Podajanje žoge v daljino in čez zapreke	23
2. Zgodovina iger z žogo	4	7. Žoganje „na župana“	23
3. Metodična navodila	6	8. Tekme v podajanju žoge (8 načinov)	24
4. Pomožno igralno orodje	8	9. Žoganje „na vladarja“ (2 načina)	28
5. Majhna žoga	10	10. Žoganje „na strelca“ (5 na- činov)	31
6. Lučanje	10	11. Žoganje na „ugibalca“	32
7. Prijemanje	11	12. Žoganje na „sredinca“ (3 načini)	33
II. Vaje v žoganju.		13. Lov žoge v krogu (3 načini)	34
A. Žoganje poedincev	14	14. Gori! gori!	34
1. Žoganje s prosto žogo	14	15. Žoganje „na mačka“	35
2. Žoganje ob steno	16	16. Žoganje „skoz vrsto“	35
3. Žoganje ob tla	17	17. Žoganje „skoz krog“	36
4. Žoganje lokoma nad glavo	18	18. Žoganje „na dvoboj“	36
5. Žoganje z dvema žogama	18	19. Žoganje „na poboj“	37
B. Žoganje dvojic, trojic in večjih skupin	19	20. Kepanje. A. Z žogami	38
III. Igre.		B. S snegom	38
1. Podajanje žoge v ulici	20	21. Žoganje „na čepico“	39
2. Podajanje dveh in več žog v ulici	21	22. Žoganje „v obroč“	39
3. Podajanje žoge v krogu	21	23. Žoganje „v mrežo“	40
4. Podajanje dveh in več žog v krogu	22	24. Žoganje „na kralja“	40
5. Podajanje žoge v kolobarju	22	25. Izbijanje	41
		26. Žoganje „na ogle“	42

- | | |
|--|--|
| 27. Žoganje „na zajce“ (obkoljence na 3 načine) . . . 43 | 33. Žoganje „na lov“ 49 |
| 28. Skrivanka („na Turke“) . 44 | 34. Žoganje „na kozo“ . . . 50 |
| 29. Žoganje „v krogu“ 45 | 35. Žoganje „na narode“ . . 51 |
| 30. Žoganje „na volka“ . . . 45 | 36. Izklicavanje (žoganje „na pozoviča“ na 5 načinov) 52 |
| 31. Žoganje „na brlog“ (3 načini) 47 | 37. Tačkanje 54 |
| 32. Žoganje „na jezdece“ (3 načini) 48 | 38. Žoganje „na klobuke“ . . 56 |
| | 39. Tekalci in strelci 57 |
| | 40. Žoganje na prebege . . . 58 |

Iz jugoslov. sokolske literature.

- Basariček: Pedagogija I., II., III.
Belovičeva: 110 igara za mladež.
Bežek: Občno vzgojeslovje, Slov. Šol. Matica.
Bogunović: Sokolska prosveta u društvu i narodu.
Brunet: Telovadba v ljud. šolah. 1907.
Bučar: Gimnastika i igre; Obuka u plivanju; Klizanje; Mačevanje; Floretovanje; O ženskom tjelesnom uzgoju; Povjest gimnastike; Peti svesokol. slet u Pragu; Sokol. slavlje u Beogradu i Sofiji; Olimp. igre u Stockholmu; Igre.
Gundrum: Pomaganje nastralome in 18 knjig (brošur) o zdravstvu, higieni.
Hajdenak: 1. Tjelovježba u pučkoj školi;
2. Djetinje sigre za mladež.
Hanuš: Fügner i Tyrš.
Hirschman: Kratki izvadak iz historije gimnastike.
Hochman: Tjelovježba u pučkoj školi.
Hrvatski Sokol, 1903—1914.
Hrvatski sokolski koledar, 1906—1914.
Jugoslov. sokolski koledar, 1920—1922.
Klenka-Bučar: Vježbe s batinama i čunjevima.
Klenka-Dončević: Metodika sok. tjelovježbe.
Kosirnik: 1. Prva pomoć; 2. Higiena.
Kren-Bajželj: Javen telovadni nastop.
Lah: 25 letnica Sokola v Ljubljani.
Lobmayer: 40 knjig in brošur o zdravju, higieni, prvi pomoči itd.
Löfler: Gimnastika za učitelje in učit. pripravnike.
Mahorić: Vježbe s veslima.
Mašek: 1. Mala anatomija i fiziologija. II. Izd. 1921;
2. Sokolsko vježbanje.

Murnik: Redovne vaje.
Novak: 1. O plivanju i kupanju;
2. Uspomena na V. svesokol. slet u Pragu.
Očenášek-Šulce: Hrvanje.
Peričić: Prva pomoć u nezgodama.
Pestotnik: Uprava sokolskih društev.
Pexa-Bajželj: Vaje na bradlji.
Pivko: Telovadne igre I., II., III.; Učni načrt za telovadbo dece od 6.—9. leta; Učni načrt za telovadbo na meščanskih šolah; Kratka metodika telovadbe; Plezanje.
Pivko-Schaup: Telovadba I., II., s slikami.
Ravnikar: Sokolska ideja in Slovenci.
Sajovic E.: Učenci in učenke; Priprava za vadit. izpite.
Sajovic G.: Miroslav Tyrš.
Schaup: Prosti skoki.
Slovenski Sokol, I—XI.
Slovenski sokolski koledar I.—XI.
Sokol I. 1919.
Sokolič I—III.
Sokolska načela.
Sokolski Glasnik I.—III.
Sokolski Vestnik žup: Vitezić (1914 Lovran), Tuzla (1920), Preradovićeve u Bjelovaru 1919, Ibrišimovićeve 1912, Tržaške, Ljubljana I, Maribor, Goriške, Celjske, Idrijske, Gorenjske, Osiješke itd.
Sokolski Vjesnik, glasilo Sok. društva u Zagrebu.
Šulce: Sokolska tjelovježba I.—V.
Tichý-Hanuš: Higiena tjelovježbe.
Vaditeljski list, I, II.
Vaniček-Murnik: Sokolska vzgoja.
Vaniček-Pestotnik: Sokolski evanglij I., II.
Weigner-Hanuš: Telesno obrazovanje.

