

Otroške igre.

(Spisuje J. L.)

Telovadne igre na prostem.

1. Količ.

Igralci se razdelé na dve versti, ki sta enako veliki po 10—15 dečkov. Med tema verstama igralcev postavi se 3—4 čevlje visok količ tako, da je od ene verste igralcev oddaljen za kakih 30 korakov, od druge pa le za 20 korakov. Na količ se postavi kapa ali kaka druga stvar, ki se lahko hitro sname. Dva izurjena tekalca pričneta igro. Tisti, ki je v bližnji versti, ima nalogo, da kapo iz količa sname in potem zopet nazaj k svojej versti pribeži; drugi na oddaljenej versti pa mora gledati, da ga med tem časom doleti in se ga z roko dotakne. Ako ga doteče in udari, stopi potem ta na njegovo mesto in òni je za zdaj rešen svoje naloge. Ako pa prvi ubeži brez udarca, mora napadnik še drugega in morda še tretjega loviti.

2. Černi mož.

Za to igro je treba 30—50 korakov dolgega in dosti širokega prostora, čez katerega mejo ne sme nihče stopiti. Na enej strani se postavijo igralci v poljubnem številu; na drugo nasprotno stran pa se ustopi eden čverstih dečkov, ki je černi mož.

Ta zdaj zakliče: Ali se bojite črnega moža? Vsi odgovore: Ne! in bežijo na nasprotno stran; černi mož pa gleda, da enega zagrabi, ki mu potem pomaga druge loviti. Tako postane vsak, ki je vjet, lovec, da pomaga druge loviti, dokler niso vsi polovljeni. Tisti, ki je poslednji vjet, je za črnega moža pri igri, ki se zopet na novo začne.

3. Kozji skok.

Jako koristna in krepčalna telovadna igra, za katero je zadosti 6—10 dečkov (za deklice ta igra ni primerna). Eden dečkov se naprej ustopi sè stisnjenima nogama, z rokama se pa vpré v koleni, ter se s herbtom in glavo naprej pripogne. Drugi deček od zadej se z rokama vpré na njegovi rameni, nogi razkreči ter prav hitro čezenj skoči. Potem se nekoliko korakov dalje sam ravno tako postavi. Tretji igralec poskoči zdaj čez dva dečka, četerti čez tri i. t. d. Da se pri tej igri nihče ne poškoduje, treba je biti bos in glavo je treba precej upogniti, da se pri neukretnem skoku komu kaj žalega ne zgodi.

4. Krokcarjev grad.

Izmed igralcev se eden izbere za krokcarja, kateremu se dosti velik prostor v kolobarji odloči za grad in posestvo. Drugi igralci pa okoli stojé, v grad hodijo, ter nagajajo krokcarju rekoč: Krokcar, v gradu sem in ostanem v gradu. Ako pa ta katerega na svojem posestvu zasači, izroči mu grad in posestvo; vloviti pa je težko katerega, zato, ker krokcar meje iz kolobarja prekoračiti ne sme.