

## Otroške igre.

(Spisuje J. L.)

### Telovadne igre na prostem.

#### 1. Živi plot.\*)

Kakih 30 enako velikih in čverstih dečkov se vstopi v krog ali kolobar; sprejmejo se terdno z rokami pod pasho, ter potem roke na persih sklenejo s perstmi. Dva druga dečka predstavljata, eden vjetnika drugi oproščevalca. Vjetnik se vstopi v kolobar, iz katerega skuša uiti; oproščevalec mu pomaga od zunaj. Svoj namen najlože dosežeta tako, da se spravita oba nad kakega slabjšega dečka, katerega prime eden za roki, drugi za nogi tako, da se vjetnik more vèn zmuzati. Dečki v kolobarji, ki so tako rekoč živ plot, zabranjujejo to s tem, da se tišče vkup in pri vsakej nevarnosti hrabro zakrivajo vsako luknjo s svojim životom.

#### 2. Pes in mačka.

Ta igra je sploh znana. Kakih 20—30 dečkov ali deklie se vstopi v kolobar ter se sprejmejo z rokami. V kolobarji stoji mačka, zunaj kroga pa pes; t. j. dva dečka pod tema imenoma. Pes mora mačko vjeti; toda dečki v krogu mu zabranjujejo v kolobar, ako je namreč mačka v krogu; ako je mačka zunaj kroga zabranjujejo mu z rokami, da ne more v kolobar. Mački pa pusté prosti vhod kamorkoli se jej poljubi. Igra je končana, kedar pes mačko vjame. Ko se to zgodi, treba je izbrati zopet nov par za psa in mačko.

#### 3. Kruh ek.

Igralci se vstopijo poredoma v versto drug za drugim deržaje se z rokami. Eden izmed njih se vstopi nekoliko korakov vstran in predstavlja kupeca. Pervi v verstí na enem konci je pek, zadnji pa kruhek. Kupec stopi zdaj k peku ter zahteva kruha. Ta mu odgovori: Zadej na peči je, idi po njega. Kupec to stori; a med tem časom zbeži kruhek po drugej strani in se postavi od spredej za peka. Kupec pa ima nalogo, da sme smukniti pod rokami igralcev ter prijeti bežeči kruhek. Ako kupec na ta način kruhek vjame, mora kruhek postati kupec in ta postane za peka. Ako pa kupec ne vjame kruhka, mora še dalje hoditi po drugi hruhek, in to tako dolgo, da ga vjame.

\*) Imenoslovje teh iger posneto je večidel po nemškem, iz katerega jezika so po večem tudi poslovenjene. Ako čast. čitatelji vedó za národna imena tem igram, naj je blagovoljno naznanijo vredništvu „Verteca.“  
Pis.

#### 4. Kača.

Pri tej igri je treba mnogo igralcev, kolikor več, toliko boljše. Vsi igralci se vstopijo v versto in se z rokami sprimejo. Igralec na enem konci je kačja glava, igralec na drugem konci pa njen rep. Kača se mora zdaj v rep ugrizniti, t. j. prvi igralec, kateremu vsi drugi z rokami zvezani sledé, mora zadnjega igralca doleteti.

#### 5. Lonec.

Lonec razbijati — to je menda že sploh znana igra. Igralec z zavezanimi očmi ima namreč nalogo, da s palico v roki razbije lonec, ki je postavljen v kakej določeni daljavi, katero je poprej natanko premeril s stopinjami in sicer z odpertimi očmi. Preden nastopi svojo pot do lonca (piskra), mora se poprej trikrat na mestu okrog zaverteti. — Ako se mu posreči, da ubije lonec, dobi za nagrado kako majhno darilce.

#### 6. Lov.

Pri tej igri je treba lepe trate in to toliko večje, kolikor več je igralcev. Prostor za lov se omeji s tolikimi v tla vtaknjenimi količi ali šibicami kolikor je igralcev. Količi morajo biti po 10—20 korakov narazen. K vsakemu količu se vstopi po en igralec. Eden izmed njih je prostovoljno ali po žrebanji postavljen za lovca, ki lovi druge, bežeče od količa do količa. Pri količih stoječih se ne sme dotakniti; ako je pa kateri zasačen na prostem — toda čez mejo ven ne sme nihče — postane ta lovec in opravlja to isto, kar prejšni.

#### 7. Slepa miš.

Sploh znana igrice. Na omejenem prostoru na kakej trati zavežejo se enemu oči, ki mora druge loviti. Kdor je vlovljen, postane nova slepa miš. Ta igra se da tudi po zimi v hiši prav dobro izpeljati.

#### 8. Slepa miš s palico.

Igralci se vstopijo v kolobar, deržeči se z rokami. V krog se vstopi igralec, kateremu se oči terdno zavežejo in palica v roke dá. Igralci se nekaterokrat okoli pomaknejo, da spremené svoje prejšno stanje. Slepa miš s palico zakliče zdaj: „Stoj“ in pri tej priči morajo vsi obstati. Ta se nato s palico k enemu bliža in se ga hoče dotakniti; nedotaknivši se ga z rokami, hoče ga zdaj po glasu spoznati ter zahteva od njega glas „m“. Trikrat ga sme tako vprašati; ako ga po glasu „m“ spozna, rešen je in imenovani postane potem slepa miš. Drugače se pa mora igra zopet iz nova pričeti.