

v gradu, nazadnje pa je jecljajoč izdaval tudi naročilo hudobnega graščaka. Toda brodarjeva hčerka je bila prebrisane glave. Objela je skrbečega očeta in ga pričela lepo tolažiti:

»Ne boj se zame, dragi oče! Storila bom po graščakovem naročilu.«

Potlej si je nataknila čevlje brez podplatov, tako da ni bila niti bosa niti obuta, se oblekla v ovčji kožuh, da ni bila podobna človeku, zajahala ovna tako, da je jahajoč hodila, očetu pa je naročila, naj ovna prime za roge ter ga vodi v grad po kolotečini.

V i k t o r P i r n a i

Poigrajmo se v snegu!

(Zimske igre)

Mladina, dečki! Vse belo je zunaj, zima vas vabil Le ven, le ven v narodo, utrjujte se, krepite si zdravje in pogum! Za poslednje vam bo dobro služila zanimiva igra »Dvoboj s kepami«.

Kakor v pravem dvoboju nastopata vedno po dva. Njuno orožje ni smrtno in ni nevarno. Vsak dobi po pet snežnih kep, če pa teh ni, bo dobro tudi pet smrekovih ali borovih storžev. Postavita se 20 m vsaksebi. Prvi vrže mlajši. Nasprotnik naj stoji mirno, zravnano in odločen. Če bo sovražni strel grozil njegovemu nosu, ga bo z glavo vred gotovo okrenil in se umaknil nevarnosti; če bo pa videl, da hiti bela krogla proti njegovim prsim, ki jih ščiti obleka, bo marsikateri deček hrabro vzdržal strel in ne bo niti trenil z očesom. Med dvobojem je treba imeti oči odprte in ostro opazovati met, ki hiti proti človeku! Drugi »strel« ima nasprotnik in prejšnji strelec mora stati mir-

Ko je graščak zagledal ovna z našemljeno žensko, ki ni bila niti bosa niti obuta, ne gola in ne oblečena, ki je jahala ovna in se obenem po nogah prestopala za njim, ki ni hodil niti po poti niti po stezi, ampak po kolotečini... se je tako prestrašil, da je padel vznak in od strahu za vedno obležal.

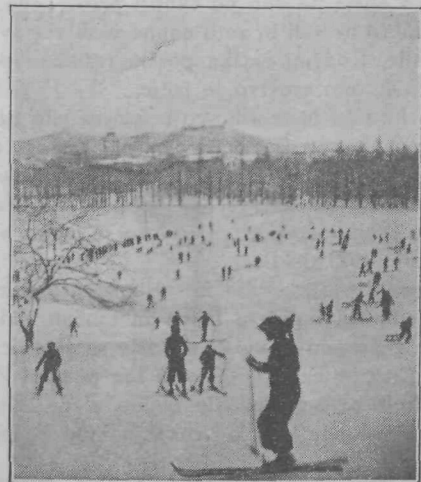
Brodar in hči sta pokopala graščaka, sama pa sta poslej ostala v gradu. Postala sta bogatca. Ničesar jima ni manjkalo.

Po njuni smrti pa je grad pod Kučarjem razpadel, da ni ostal kamen na kamnu...

no. Tako se dvobojevalca menjavata v metih ali streljih, dokler ne porabita vseh pet krogel, to je kep ali storžev.

Dvoboj vodi in borbo povsem nepristransko ocenjuje sodnik, ki naj bo po možnosti najstarejši med udeleženci. Postavi se ob strani sredi med obema borcevema in točno pazi, ali se ni deček, ki je tedaj cilj, premaknil ali kako drugače grešil proti predpisom viteške igre, ki so zelo strogi:

Ako se deček, proti kateremu hiti strel, prestopi z mesta, mu šteje to pet točk v slabo. Če se pred kroglo nagne s telesom



v stran ali skloni telo, so to štiri slabe točke. Lahek nagib ali premik gornjega telesa stane tri točke. Ako z glavo le zgane, sta to dve točki, in če le z očesom trene, pade ena točka.

Po vsakem strelu napove sodnik število točk in njihov vzrok; od drugega do petega strela pove vedno vsoto vseh pogrešenih točk. Najvišja zmaga, ki je mogoča, znaša 25:0. Dobro merjenje pri metanju je pri tej igri skoro enake prednosti kakor obvladanje, ki je potrebno, da se človek ostro mimo ušes brneči kepi niti najmanj ne umakne. Igra sama na sebi ni prav nič nevarna, je pa odlična preizkušnja za držo in moški pogum.

Prijateljsko si boste spet podali roke in razmišljali o novi igri, da si ogrejete premrle ude. Določite dva junaka, ki si bosta nato med vami izbrala vsak svoje moštvo. Vlekli boste vrv brez vrvi. Zato pa vodji pri izbiri moštva ne smeta gledati le na moč svojih bojnikov, temveč tudi na njihovo telesno težo. To je važno! Nato se obe vodji trdno zgrabita navzkriž v zapestjih, za njima pa se uvrstita njuni moštvi. Vsak se prednika oklene z rokami okoli pasu in to trdno, krepko. Nepriistranski sodnik vodi igro, oziroma tekmo. Na njegov znak potegneta oba nasprotnika, on pa ju podžiga s klici »Ho-ruk!«, kar mnogo zaleže. Čim le eden v vrsti popusti, se namišljena vrv pretrga in vse zgrmi v sneg. To je zabava za vse druge, le za onega, ki je padec zakrivil, ne. Že pred igro se dečki namreč domenijo, da dobi tisti, ki bo popustil, od vseh, ki bodo zaradi njega zropotali v sneg, po eno po zadnji plati. Tega si pa nihče ne želi in zato napne vsak vse svoje sile. Končna zmaga potem resnično pokaže, katero moštvo je jačje.

Lahko pa bi merili svoje telesne sile tudi z napenjanjem kroga. Kakor za prejšnjo igro je tudi za to treba vsaj šest dečkov. Nad dvajset jih je pa že v vsakem primeru preveč. S to igro se lahko poskusijo tudi deklice.

Spravite se v krog ter se sprimate v kromolcih. Da bo drža trdna in močna, sklenite roke pod prsmi. Na poziv se sklenjeni krog napne navzven. To bo kar pokalo! Živo kolo se bo gibalo in bočilo, slednjič pa bodo nekemu odrekle roke in kolo bo po-

čilo. Grešnik mora iz kroga, igra se prične znova in to tako dolgo, da ostane v kolu le še pet najmočnejših.

Ko boste že v krogu, pa še eno, kjer se tudi malo teka. Igrri je ime »Vpare!«. Igrati mora vedno liho število igralcev. Saj veste, kaj je liho število? Neravno bi tudi rekli. Igra je primerna tako za dečke kakor za deklice.

V velikem krogu se igralci zvrste v bočni vrsti. Sredi kroga stoji vodja igre. Na njegov klic »Tec!« steče vse okoli njega v široko razprtem krogu v razmahu 3—5 m. Na povelje »Stoj!« mora vsakdo, tudi oni sredi kroga, najti par, to je, skočiti mora k najbližjemu soigralcu in ga prijeti za roko. Pri lihem številu igralcev ostane eden vedno brez para in ta dobi od vodje igre za kazen eno po koncu hrbta. Sme pa nato on prevzeti poveljstvo ter naslednji žrtvi primazati kazen. Primeri se, da skočijo pri lovu za parom tudi trije na en kup. Tedaj odloči oni, ki je sredi, kdo od stranskih dveh je bil prvi pri njem.

Doslej ste streljali, vlekli in malo poskočili, pa bi se poskusili še v teku. Ni pa to navaden tek, uvaja ga vesela predigra, ki zmeša tekmovalcem vse račune, gledalcem pa pripravi mnogo prisrčnega smeha. Je to »vrtilni tek«. Igra 2 do 6 dečkov. Morda bi se ga lotile tudi deklice. Prostor, kjer se tekma vrši, naj ne bo čisto raven. Tekmovalci se postavijo v čelni vrsti po tri korake narazen nekako 20 m pred cilj. Globoko sklonjeni se s prsti obeh rok dotikajo tal. Na povelje »Zdaj!« se v tem položaju prično vrteti okoli svojih rok. Polagoma, v presledkih dveh sekund, šteje vodja igre od ene do deset. Šteje glasno in razločno ter vmes opominja one, ki se morda vrte prepočasi ali pa se s prsti ne dotikajo tal. Med vrtenjem se prostor seveda ne sme zapustiti. Na glasni klic »Deset!« se zapode tekmovalci proti cilju. Od vrtenja postanejo tekmovalci omočični in marsikateri jo ubere v napačno smer, drugi se s čudnimi gibi trudi, da bi ostal v ravnotežju, kar vse skupaj gledalce silno zabava. Da pa pridejo tudi igralci na svoj račun, morajo potem gledalci na njihovo mesto, da se vsi nasmejejo! Kdor je nagnjen h glavobolu, se te igre ne bo udeleževal, smejal pa se bo lahko brez škode.