

Otroške igre na prostem zraku.

Otroci! dobro vém, da imate zdaj po letu mnogo veselja zunaj na prostem zraku v zelenej naravi. Vsaj vas vsaki dan lahko vidim, kako veselo se gibljete in skačete, pa vam tega veselja tudi ne kratim. S primernim kretanjem, posebno pa s kretanjem na prostem zraku se kri hitreje in bolje po žilah pretaka, zviksuje se naravna gorkota, pa tudi želodec bolje prebavlja. S primernim gibanjem se ves život oživlja, krepča in uterjuje. Gibanje telesu toliko tekne, da se ravno z gibanjem večkrat odpravi mnogo telesnih in dušnih bolezni. Torej le radi se kretajte in gibljite na zdravem zraku pod milim nebom, ker to je najboljša podlaga k trdnemu zdravju. Samo toliko glejte, da se kdo kam ne udari in ne pobije, kakor tudi na to, da se pri vseh igrah, ki je vam bodem priobčil, lepó in spodobno obnašate, potem vam nihče ne bode branil, ako radi tekate, skačete in se igrate. Če bote pridni in marljivi, vam bode „Vertec“ večkrat prinesel enakih iger, kakor so naslednje:

1. Šivanka in nit.



Pri tej igri se deklice zberó in vstopijo dve in dve skupaj v verstó ena za drugo. Na čelu je ena sama, ki se načelnica imenuje. Kedar načelnica z rokama ploskne, berž zletí zadnji par na čelo, toda vsaka deklica od svoje strani. Obé si prizadevata, da bi se spredaj zopet združile t. j. z rokama sprejele. Ako se jima to posreči, potem se vstopite na čelo kot prvi par. Načelnica zopet ploskne z rokama in zadnji par stori ravno takó, kakor poprejšni. Načelnica ima nalogo, da brani letalkama, da bi se na čelo prišedši ne mogle sprejeti. Kakor hitro se ktere dotakne, preden si v roki sežete, postane zadeta deklica za načelnico in poprejšna načelnica stopi v prvo versto z nezadeto deklico v prvi par. Na ta način se igra ponavlja. To se vé, da si načelnica mnogo prizadeva, da bi se ktere letalke dotaknila, ter se takó svoje težavne naloge znebila, kajti še to jej ni dovoljeno, da bi se smela nazaj ozreti.

(Tudi dečki to igro lahko igrajo, toda vselej dečki posebej, deklice posebej.)

2. Gosja pot.

Igralci te igre se vstopijo v eno versto, brez da bi se prijeli. Pervi je najurnejši in zelo gibčen. Kar ta stori, to morajo storiti vsi drugi. Kolikor bolj je vodnik prebrisan in kolikor bolj težavne in umetne naloge daje za izpeljevati, toliko bolj je igra mična. Vodnik pelje celo versto zdaj preko kakega hriba, zdaj zopet čez kak germ ali jarek, preskakuje zavore, kmalu se zopet zažene v ték i. t. d. Vsa versta mora delati to, kar dela on, kdor zaostane, ali prav ne naredi, zadene ga sramota.

3. Ptica zdaj prosta si.

Eden izmed družbe prodaja ptice, drugi je kupuje. Vsi drugi so ptice. Prodajalec zverstí vse igralce enega zraven drugega, ter dá vsakemu posebno imé n. pr.: ščinkovec, škerjanec, slavec, repnik, senica, kanarček, tašica, penica itd. Vsaka ptica po svoje póje. Kupéc pride in se pozdravlja s prodajalcem. Nató poprašuje po raznih ptičih, ako je ima in po čem je prodá. Ako imenuje ptico, ktere ni v versti, prodajalec nikavno odgovori; ako pa imenuje katero ptico iz verste, potem se kupčija prične, ki se s tem konča, da kupec prodajalcu tolikokrat na rokó vdari, za kolikor tolarjev sta se pogodila. Med plačevanjem govori prodajalec:

Slavec, oprosten si zdaj,
Verni kmalu se nazaj.

Slavec oprosten zdaj si,
Hiti sicer vjet boš ti.

Slavec oprosten zdaj si
Kupec za teboj hiti.

Ptica, zdaj le prosta si,
Hiti sicer vjeta si.

Imenovana ptica leti do določenega kraja in odtod zopet nazaj. Medtem moti prodajalec kupca ter ga skuša zadržati. Vzletela ptica pa je prosta, ako je zopet nazaj na svoj prejšni prostor dospela. Kupčija se potem začne zopet od konca. Ako se pa kupec ptice le dotakne, potem je njegova. To se ponavlja toliko časa, da so vse ptice razprodane.

4. Platno beliti.

En deček je platnár ali posestnik belnice, drugi je stražni pès, tretji tat, četerti žandarm, ostali so pa „platno.“ Ti se vstopijo z raztegnjenimi rokami blizo kake stene, plota ali kakega droga. Platnár premeri s paličico, koliko vatlov je platno dolgo, po tém izroči platno v varstvo stražnega psa. Ta pa zaspí. Tat pride ter pokrade nekaj platna, včasih pa tudi vse. Zdaj začne pès razsajati. Gospodar pride ter omleti lehkomišljenega stražnika, pokliče žandarma na pomoč in vsi trije hité za ubežniki, ki so se daleč in dobro poskrili. Zgubljeno platno spravijo zopet vkup, tatú zgrabijo, zvežejo, na sodišče pripeljejo, sprašujejo, obsodijo in naposled ob glavo denejo, kar se zgodi, ako mu kapo iz glave zbijejo.

F. Stegnar.