



# JÁTÉKKÖNYV

GYERMEKEK ÉS A SERDÜLŐ IFJUSÁG SZÁMÁRA

Összeállította Széchenyi Könyvtár





A MAGYAR ATHLETIKAI SZÖVETSÉG KÖNYVTÁRA

6.

---

---

# JÁTÉKKÖNYV

GYERMEKEK ÉS A SERDÜLŐ IFJUSÁG SZÁMÁRA

IRTÁK

BARNA JAKAB és UJHELYI SÁNDOR

Országos Széchényi Könyvtár

MÜHLBECK KÁROLY RAJZAIVAL  
ÉS FÉNYKÉPEKKEL

BUDAPEST 1915

SINGER ÉS WOLFNER KIADÁSA

*Gyűjtem.*  
*298. 85*

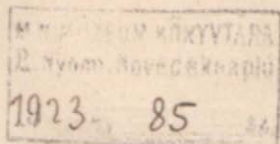
OSZK



Országos Széchényi Könyvtár



247762



Korvin Tostvércék, Budapest.

## ELŐSZÓ.

Negyedik esztendeje, hogy a főváros hatósága az ifjúság testi nevelésének reformáló munkáját megindította. Noha egy sokirányú terv megvalósítására ez vajmi rövid idő, mindazáltal e téren már is olyan újításokat és intézményeket sikerült létrehozni, melyek kitűnően beváltak és alkalmasak arra, hogy vidéki nagyobb városainkban utánpótlásra találjanak. Az újítást célzó terv lényeges pontja a *szabadtéri játékok* szervezése, erre irányuló munkálat közben nyertünk az intéző tényezők részéről buzdítást egy ifjúsági játékkönyv megírására.

A könyv anyagát úgy csoportosítottuk, hogy abban úgy az elemi, mint a polgári és középiskolák mindkét nembeli ifjúsága megtalálja a maga játékeit. Ezt az újítást azért találtuk célszerűnek, mert az a meggyőződésünk, hogy a közel jövőben a szabadtéri játékok ügye szervezés alá kerül és akkor fontos szerep vár a tanítóságra; tehát jó szolgálatot tesz majd a játékvezető tanító kezében egy olyan segédkönyv, mely a játszótereket látogató, *különböző korú* ifjúság játékeit felöleli.

Midőn e szerény munkát sajtó alá adjuk, szívesen ragadjuk meg az alkalmat, hogy őszinte köszönetünket kifejezzük dr. *Déri Ferenc* székesfővárosi közoktatásügyi tanácsnok úrnak és *Stankovits Szilárd* székesfővárosi főjegyző, testnevelési szakelőadó úrnak, amiért e könyv kiadását támogatásukkal elősegíteni szívesek voltak.

Budapest, 1915 augusztus hóban.

*Szerzők.*

OSZK

Országos Széchényi Könyvtár

## Bevezetés.

### I. A játék pedagógiai jelentősége.

A városi élet sok kényelmet nyújtó fejlettsége elvonja az embert még attól a mozgástól is, ami az egészség fentartásához mulhatatlanul szükséges. Szerencsére életösztönünk erősebb, mint kényelemszeretetünk, mert a tapasztalat meg a tudomány meggyőzött bennünket arról, hogy a mozgás hiánya és a zárt levegőn való tartózkodás szenvedővé teszi a testet és megrövidíti az életet. Innen van, hogy a fejlettebb kultúrviszonyok közt élő népeknél a szabadtéri játékok szeretete és megbecsülése tudatos.

Sajnos, még mindig tekintélyes azoknak száma, kiknél ez az igazság nem talál méltánylásra. Azért kell tehát nekünk az iskolai ifjúság felé fordulnunk és annak legszélesebb rétegeiben a szabadtéri játékokat megkedveltetnünk, hogy testben és lélekben erős és egészséges nemzedéket neveljünk a hazának.

A pedagógiai tornarendszereknek nagy hátránya, hogy tevékenységük legnagyobb része zárt helyi testedzésre van korlátozva. Noha ezek értékes tényezőkkel járulnak a test képzéséhez, nem képesek közvetlenséggel és természetességgel edzeni és fejleszteni a tüdőt, a szívet és az idegrendszert. Már pedig életműködésünk súlypontja a tüdön, a szíven és az idegrendszeren nyug-

szik. Mindenütt az a helyes felfogás alakult ki, hogy a zárthelyi testedzés az általános testi képzés követelményeinek nem felel meg teljesen. Még Németországban is — a torna hazájában — általánossá lett az a vélemény, hogy a teremtorna csak félmunka és elengedhetetlenül szükséges, hogy az kiegészíttessék az ifjúságnak oly irányú testedzésével, mely elsősorban a tüdő, szív és az idegrendszer erősítését célozza. Ezt a célt pedig legjobban és legkönnyebben a *szabadtéri játékokkal* érhetjük el.

A lélekzés a legfőbb életművelet, mely a többit kormányozza. Ismeretes, hogy izomgyakorlás közben többet kell lélekzeni; mindenki tapasztalhatta, hogy pl. egyideig futva, sokkal gyorsabban és sokkal mélyebben vett lélekzetet, mint nyugalom közben. Kiszámították, hogy a szaladó ember hétszerte több levegőt szív be, mint a mozdulatlan. Ez a fokozott levegőfogyasztás a testedzés leglényegesebb haszna, mert a levegőből kapjuk azt, minek főszerepe van a táplálkozásban: az *oxygént*. Ez a fő táplálék és ez minden életművelet fentartója. De tudjuk azt is, hogy a lábakkal végzett mozgás: a járás, futás, ugrás, sokkalta jobban készítetik a tüdőt munkára, mint a karok mozgása, világos tehát, hogy ifjúságunk testnevelési rendszerének legfontosabb alkotó eleme a futást, ugrást igénylő *szabadtéri játékok*.

Semmiféle gyakorlatok sem edzik oly hatásosan a tüdőt, mint a szabadtéri játék. Ennek nemcsak az egyén, hanem a társadalom szempontjából is nagy jelentősége van. Különösen, ha elgondoljuk, hogy éppen a tüdő edzésének és a friss levegő élvezetének hiánya idézi elő a pusztító népbetegséget, a tüdővérszt.

Igaz, hogy egészségi szempontból a tüdő és szív fejlesztése nagyon lényeges, de nem kevésbé fontos,

hogy emésztő szerveink rendben legyenek, hogy vérkeringésünk normális legyen és hogy idegeink kritikus pillanatokban se mondják fel a szolgálatot. Hiába van bárkinek Herkules izomzata, ha tüdeje, szíve, emésztőszervei és idegrendszere nincs rendben, nagy testi erejének nem sokáig veheti hasznát.

Mindnyájunk által tudott dolog, hogy a szabad levegőn történt bőséges mozgás üdítő, mély álmot hoz szemünkre; már pedig a nyugodt alvás testi egészségünk egyik lényeges fentartója. Különösen fontos ez az ifjúságra, amelyre nézve a mély álom *erkölcsi* okokból is nagyon kívánatos.

A szabadtéri mozgás és a friss levegő egyéb lényeges hatása, hogy ellentállóvá teszi szervezetünket a meghűlésekkel, ragályos és egyéb betegségekkel szemben. Emeli étvágyunkat, fokozza az emésztést; egyszóval, felfrissíti egész testünket.

Késégtelen bár, hogy a játékoknak legfontosabb célja az ifjúság testi fejlesztése és edzése, de nem hagyható figyelmen kívül az a jótékony hatás sem, melyet a gyermek lelkére gyakorol. Az ifjúság jellemének kialakulására nagy hatással van, mert míg egyrészt számos kiváló lelki tulajdonságot fejleszt ki a gyermekben, másrészt a jellembeli gyöngeségeknek eltüntetéséhez nyújt segédkezet.

Egy-egy mozgalmas játék több *megfigyelésre, előrelátásra, számításra, okoskodásra* és *ítéletre* nyújt alkalmat, mint például egy-egy elméleti óra. Ezáltal a gyors elhatározás készsége fejlődik ki a gyermekben. A játékban rejlő cél elérése, a győzelem megszerzése *türelemre* és *kitartásra*, a játékszabályoknak való engedelmesség az *önfegyelmzésre* készíti az ifjúságot. A *bátorság* és az *önálló cselekvés készsége* a játék természetéből folyólag elmaradhatatlanok. A tétovázó,

a bátortalan gyermek csakhamar érezni fogja hátrányát társaival szemben, és hogy velük sikerrel küzd-hessen, rákényszerül az önálló cselekvésre, miáltal növekszik *önbizalma* és *bátorsága* is.

A kiváló lelki tulajdonságok egész sorát oltja a játék a gyermekbe, kiegészíti az elméleti oktatást az által, hogy megtanítja a gyermeket cselekedni — és ez a fontos. Jövönk nem aszerint alakul ki, hogy mit tudunk, hanem hogy tudásunkat miképpen tudjuk alkalmazni.

Megbecsülhetetlen hatása még a játéknak, hogy a gyermekben az *örömmérszert* kelti, *viggá, újjongóvá*, szóval gyermekké teszi a gyermeket, ki különösen a nagyvárosban nem is élhet gyermeki életet. A gyermek kedélyére gyakorolt jótékony hatás kedvező befolyással van szellemi fejlődésére is. A lélekben felfrissült gyermek fogékonyabb lesz nemcsak a testi, de minden szellemi benyomás iránt. A lelki hangulat, melyet a zárt-helyi tornázás teljesen nélkülöz, a játéknak egyik fő jellegzetessége.

Iskoláink tanulóinak nagy hányadát szegényebb sorsú szülők gyermekei alkotják. Az ilyen szülők egész napi elfoglaltságuk mellett nem igen érnek rá gyermekeikkel foglalkozni, azoknak időtöltését, szórakozását ellenőrizni és így igen gyakori eset, hogy a felügyelet nélküli tanuló utcagyermekkel áll össze s nem iskolás gyermekeknek megfelelő helyen és módon tölti idejét.

Hogy az ifjúság erkölcsi életének megjavítására milyen hatalmas eszköz a játszótér, minden elméleti fejtegetésnél jobban megvilágítja az alábbi konkrét példa. Két évtizeddel ezelőtt Chikagóban annyira kétségbeesztő volt az ifjúság erkölcsi élete, hogy kénytelenek voltak 1898-ban a kiskorú bűnözők bíróságát szervezni. Pár évre rá Chikágó város a szegé-

nyebb néposztálytól sűrűn lakott keleti városrészben játszótereket létesített. Ennek az intézménynek csakhamar mutatkozott jótékony hatása, amennyiben a kis bűnösök száma rohamosan apadt. Amikor a rendőrség e jelenség után kutatott, annak okozati összefüggését a játszótérben találta meg, de megállapította azt is, hogy tíz év leforgása alatt a kiskorú bűnösök száma hatvan százalékkal fogyott.

A tanulók nyilvános sportegyesületekben való szereplése ellen is, erkölcsi szempontokra hivatkozva, emeltek kifogást. Az iskolai játékügy szervezésével önmagától megszűnik ez az aggodalom, mert a tanulók megkapván a helyet és módot mozgásvágyuk kielégítésére, nem fogják e célból a sportegyesületeket felkeresni.

Társadalmi széttagoltságunk — vallás, vagyon, foglalkozás, rang szerint — mindenfajta iskolánkban kisebb-nagyobb mértékben feltalálható, bárhogy is igyekszünk onnan kiszorítani. Egy intézet, vagy akár csak egy osztály növendékeinek egységesítése csak oly módon lehetséges, ha valamennyi egyaránt érdeklő közös célt tudunk eléjük kitűzni. Ilyen közös, mindannyijukat érdeklő cél, ha csak időlegesen is, a játékban kínálkozik. Egy pártba tartozó játszótársak között, tekintve, hogy közös célra, közösen kivivandó győzelemre törekednek, megszűnik minden külső tagozódás.

A szabadtéri játékoknak csak jótékony kihatása lehet nevelői eljárásunk minden vonatkozására. Ha a játékkultusz fontossága köztudattá emelkedik és az ifjúság minden korosztályára kiterjedőleg a gyakorlatban is érvényesül, csak akkor fog annak egészségi, erkölcsi, társadalmi stb. jótékony hatása mutatkozni.

## II. Játékkultusz és játékszervezet.

Az elmúlt három évtized egyik figyelemreméltó jelensége, hogy Európaszerte tömegesen és rohamosan keletkeztek nagyvárosok. A gyors népesedésnek az lett a következménye, hogy beépítettek mindent, ami beépíthető volt. Ilyenformán nem maradt többé szabad terület, hol a gyermekek játékösztönüket kielégíthették volna, aminek mihamar jelentkeztek káros következményei. A nagyváros iskolái megteltek vérszegény, angolkóros, rövidlátó stb. betegségben sínylődő gyermekekkel. E jelenség ellensúlyozására több nagyvárosban sikerült ifjúsági játszótereket létesíteni, tehát a játékkultusz legfontosabb kelléke megvolt. De akkor az a sajátságos helyzet állott elő, hogy a gyermekek nem tudtak játszani. Sőt maguk a tanítók sem igen ismertek játékokat. Mihamar belátták tehát, hogy a játékügyet szervezni kell.

A szervezés mesterei a németek, ebben is remekeltek.

Németországban a játékszervezés körül nagy érdemeket szerzett az 1891-ben létesült *Zentralausschuss zur Förderung der Volks- und Jugendspiele* nevű egyesület. Ez az egész ország területére kiható agitációt folytat, hogy a nagyvárosok hatóságait a játékügynek megnyerje. Vándorgyűléseket, kongresszusokat, felolvasásokat rendez; alig van jelentősebb német város, amelyben a *Zentralausschuss* ne ért volna el eredményeket.

Agitációs munkájához az irodalom is igen alkalmas segítőtársnak bizonyult. Évenként megjelenő évkönyvet (*Jahrbuch*) és jól szerkesztett folyóiratot ad ki. (*Körper und Geist*). Jó kézikönyvek megírására a szakembereknek megbízásokat ad. A játék- és verseny-

szabályokat egy külön bizottság állapítja meg, melyeket olcsó, kis füzetekben terjeszt. Nagy szolgálatot tesz még a játékügynek azzal is, hogy jó játékvezetők kiképzésére, az ország több városában évenként játéktanfolyamokat rendez.

A németországi játékszervezet hatása az Amerikai Egyesült Államokban talált különösen termékeny talajra. Az amerikai nép, éppen mint az angol, már régtől fogva híve a szabadtéri játékoknak, mindazáltal híján voltak egy szervező és az egészet átfogó intézménynek. Manapság már ott is kitűnően működik az 1906-ban alapított *amerikai játszótér-szövetség* (Playground Assosiation of Amerika).

Angliában hasonló szervezet nincs, de nincs rá szükség, mert a sport szeretete, — mint hagyomány — az egész nemzet lelkében gyökerezik és annak több százados múltja van. Bármennyire változott is az élet és terjedt a város, arról gondoskodtak, hogy kedvelt sportjaiknak elegendő terület maradjon.

Természetes, hogy ezek a példák nem maradhattak a kulturországokra hatás nélkül. A szabadtéri játékok fellendülése többé-kevésbé minden művelt nép társadalmi életében tapasztalható.

Sok vitára adott alkalmat, hogy vajjon a játékdélután kötelezővé avagy nem kötelezővé tétessék-e a tanuló ifjúságra. A németeknél a gyakorlatban az az elv jutott túlsúlyra, hogy a középiskolában kötelező, a népiskolában nem kötelező a játékdélután. Egyébként, a játékkultusz terjedése nem ezen, hanem a jól felszerelt játszótereken és a hozzáértő vezetőkön múlik.

A kitűnő müncheni játékszervezet a legnagyobb szabadelvűséggel kezeli a játékdélutánokat. A gyermekeket nem korlátozza sem a játszótér megválasztása, sem az ott töltendő idő tekintetében.



A Városligetbe tervezett játszótér öltöző- és pihenő-háza.

### III. A játszótér.

A gyakorlatban három játszótértípus alakult ki:

- a) iskolai,
- b) önálló városi és
- c) nagyvárosi, parkokkal kapcsolatos játszótér.

Pedagógiai szempontból az volna a legideálisabb, ha az iskolai játszótérek az iskola közvetlen szomszédságában terülnének el, amiből az iskolára sokféle előny hármlanék. Felhasználhatók lennének a rendes tornaórákon, óráközi szünetekben, télen pedig jégpályának. A talaj jókarbantartása házilag végezhető s így a befektetésre fordítandó összeg lényeges része megtakarítható. Ámde a legritkább esetben van az iskola abban a kedvező helyzetben, hogy melléje elég tágas játszótérrel lehetne kapcsolni. Központi iskoláinknál ez kivihetetlen, mert itt a telkek igen értékesek. Ujabban a nagyvárosok iskolahatóságai inkább megbecsülik a játszótérek fontosságát. Mostanság épített kültekki iskoláknál nagyobb figyelmet fordítottak arra is, hogy mellettük térős játszótéret létesítsenek. Budapesten, néhány újabb iskolánk eléggé terjedelmes játszótérrel dicsekedhetik. Az amerikai nagyvárosok, de különösen New-York, a szabadtér hiányát úgy pótolják, hogy az iskolaépületek tetejére vasszerkezetes nagy játszótermekeket építenek.

Az iskolai játszótér ne legyen kopár, növényzet nélküli, hisz ezt már az egészségi szempontok is megkívánják. Kisebb terjedelmű játszótérekben elegendő, ha csak a széleket fásítjuk és bokrosítjuk. Nagyobbaknál már lehet egy-egy kis parkot, iskolai növénykertet és az egész kicsinyek számára homokkal feltöltött külön területet kihasítani. A játszótéren néhány torna-szer is elhelyezést nyerhet. Ezeknek milyenségét és mennyiségét részben a látogatók kora, részben a tér terjedelme szabja meg. A szerek beállításánál nem szabad azonban arról megfeledkeznünk, hogy a játszótér elsősorban a szabadtéri játékok céljaira szolgál.

Az iskolai játszótér különösen annak az iskolának szükségletét elégítse ki, amelyhez kapcsolva van. Ennek megvan az az előnye, hogy a játékvezető tanító-személyzet ismert gyermekeket vezet, ami a játszótér munkájára csak kedvező hatással lehet.

A nyilvános városi játszótérek rendeltetése már tágabb, amennyiben nemcsak az iskolás, hanem az iskolán kívüli ifjúságot is foglalkoztathatják. Rendeltetésüket úgy töltik be igazán, ha kiterjednek az egész városra és elhelyezésükben bizonyos rendszer nyilvánul meg. Legfontosabb hivatást ott töltenek be, ahol legsűrűbb a népesség. Fejlődő városrészekben jó eleve kell gondoskodni megfelelő területekről.

Az önálló játszótérek területének nagyságát pontos számbeli méretekkel bajos megszabni, mindazáltal, ha azok nagyobb tömegeket akarnak foglalkoztatni, négy holdnyi kiterjedésűnek kellene lennie. Kerítése mellett lombos fák, bokrok, kisebb-nagyobb virágágyak szolgáljanak díszítésül. Sőt hellyel-közzel alkalmazott lugasog is nagyon emelik a külső dísz.

Az önálló városi játszótérrel különböző korú ifjúság látogatja. Ugy kell tehát a területet elrendezni, hogy

a maga igényeit mindegyik kielégíthesse. A kisebb gyermekek területrészén helyezünk el az egész apróság részére homokterületet. A homok nagyon alkalmas anyag arra, hogy a gyermek kipróbálja rajta alkotóképességét és ügyességét; házat, tornyot, hidat épít, hegyet emel, árkot, alagútát váj és így tovább. Ehhez megfelelő és elegendő eszközök legyenek a játszótéren. Hogy a kis gyermekeket a nap túlságos hevétől és a hirtelen támadó zivataroktól megóvhassuk, erre a célra tetszetős faalkotmányt szokás emelni. E területrész fontos kiegészítője még a *paskolómedence*, melynek átmérője körülbelül 15 m., benne 10—20 cm. magasságban víz van. A kisgyermekek a vizet vagy tapossák, vagy pedig körülülük és a lábukkal lubickolnak.

Egy másik részen van a serdülő gyermekek játszótere. A számukra fentartott terület legalább 60 méter hosszú. E korban levő gyermekekre nézve különös fontossággal bír a talaj minősége. A száraz, poros talaj sok kárt tehet a gyermekben, éppen azért ismételt hangsúlyozzuk, hogy amennyire csak lehetséges, a játszótérrel gyepesíteni kell.

A játszótérek legtökéletesebb formája, amely parkokból van kihasítva. Az imént leírt két típussal szemben az a nagy előnye, hogy a körülötte elterülő dús növényzet üdévé, tisztává teszi a levegőt. Több amerikai park-játszóterén tágas uszodákat, tornatermeket, mesterséges tavakat találunk. Futó-, ugró- és dobópályák, mesterségesen emelt akadályok, ú. m. palánkok, gátak, sövények, néhány football-kapú, tennisz-pálya, stb. alkalmat adnak a sportolásra és az atletikai gyakorlatok művelésére is.

Bármilyen szerény berendezésű legyen is a játszótér, arról egy többé-kevésbé csinnal kiállított nagyobb

fészernek, vagy szilárdabb épületnek hiányozni nem szabad, mely részben öltözőhelyiségül, részben hirtelen támadt vihar elől menekülőhelyül és a játszóeszközök számára raktárul szolgál.

A játszótér díszét nagyon emeli az alkalmas helyen elhelyezett csinosabb ivókút, egy-egy ötletes jelenetét ábrázoló szobor. Ilyen lehet pl. a birkozó fiúk, kör-táncot járó leánykák, stb.

Az olyan terület, melynek közelségében sok a füstterjesztő gyár, vagy nagyon ki van téve az északi széljárásnak, nem alkalmas ifjúsági játszótérnek. Igen fontos a talaj előkészítése, amennyiben lényeges, hogy

a) egész felülete vízszintes,

b) alapja rögzített, de mégsem merev, hanem némileg rugalmas,

c) eső után pocsolyamentes, gyorsan száradó, és

d) tartós szárazság esetén pormentes legyen.

Az angol és amerikai játszótérek pályái majdnem kivétel nélkül gyepterületek és igen helyesen, mert ezek amellet, hogy egészségi tekintetben felülmulhatatlanok, a játzók hangulatára és kedélyére igen jótékony hatást gyakorolnak. Igaz, hogy a mi klimánk alatt csak gondos ápolással lehet gyepes pályát fentartani, de ennek oly sok előnye van, hogy a kívánt áldozatot nem szabad sajnálni.

A játszótér minden szakaszát úgy kell felszerelni, hogy az a játékok bőséges változatosságára adjon alkalmat. Az apróbb gyermekserg részére fentartott homokos területrészt különböző nagyságú építő-fakockákkal, ásóval, lapáttal, kis talicskákkal kell ellátni.

A középkorú gyermekek játszóterén különféle, elemesen szerkesztett palló, kör- és kötélhinták, csúszdák és mászórudak, kötelek, gyűrűshinták, vízszintes, füg-

gélyes és rézsútos létrák és egy-két lebegő gerenda nyer elhelyezést.

A játszótér elegendő játszóeszköz fölött rendelkezők. A székesfővárosi játékszervezet a játszótér különfélesége szerint megállapította a szükséges alapfelszerelést, melyeket az alábbiakban közlünk.

*A 6—11 éves gyermekek által látogatott játszótér alapfelszerelése :*

1. Jelzőzászló (3-féle színű) . . . . . 18 darab
2. Karszalag (2 színben) . . . . . 60 darab
3. Kis kézi-labda (6—6 $\frac{1}{2}$  cm. átm.) 12 darab
4. Üres nagy labda (18. cm. átm.) 2 darab
5. Tömött nagy labda (16 cm. átm.) 2 darab
6. Bot, stafétafutáshoz . . . . . 6 darab
7. Lapos labdaütőfa . . . . . 6 darab
8. Kerek labdaütőfa . . . . . 4 darab
9. Háromláb . . . . . 1 darab
10. Nádkarikák, vesszővel . . . . . 30 darab
11. Fakarika, hajtóval . . . . . 20 darab
12. Süveg, nemezből . . . . . 1 darab
13. Babzsák (10—20 dgr.-os) \* . . . 20 darab
14. Ugrókötél (rövid, fogantyús) . . 20 darab

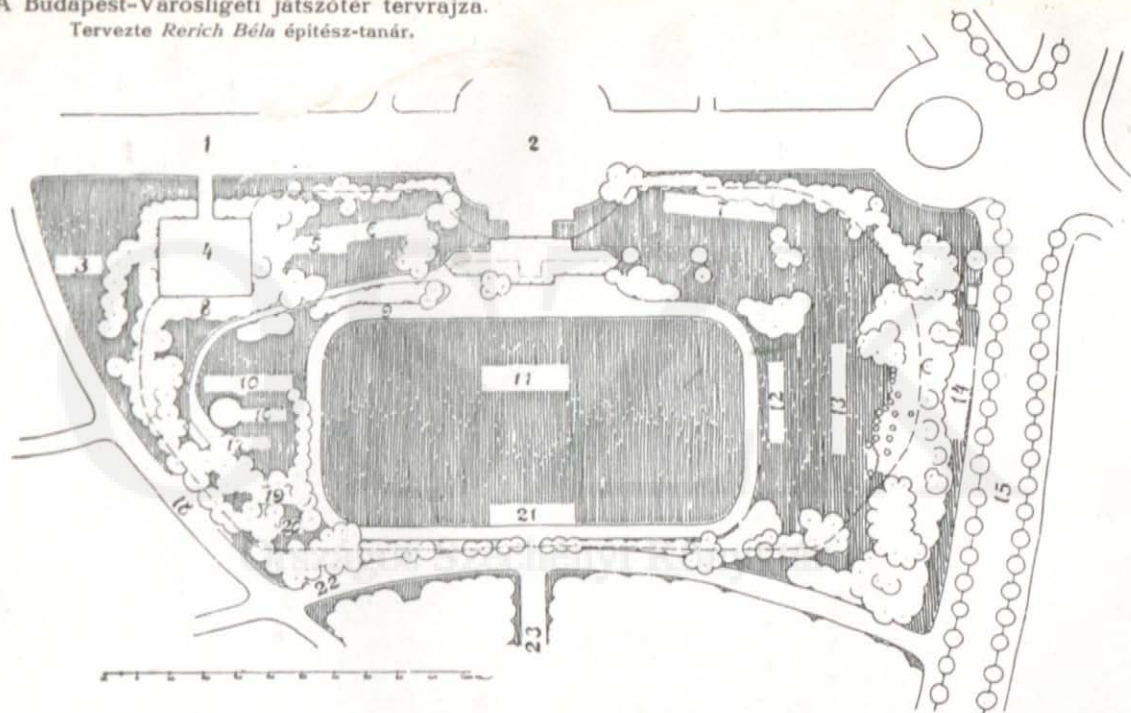
*A 10—14 éves gyermekek játszótermének alapfelszerelése :*

1. Jelzőzászlók (3-féle színű) . . . . . 18 darab
2. Zsinórtartó rúd . . . . . 4 darab
3. Vörös zsinór (8—10 mm. vastag) 30 méter
4. Kalapács (karóveréshez) . . . . . 2 darab
5. Karszalag (2 színben) . . . . . 60 darab
6. Bot stafétafutáshoz . . . . . 6 darab
7. Kis tömött labda (7 cm. átm.) . . 12 darab

\*) Amerikában igen elterjedt játszószer, melyet sok játéknál lehet labdák helyett alkalmazni. Készítésük módja igen egyszerű és nagyon olcsó.

# A Budapest-Városligeti játszótér tervrajza.

Tervezte *Rerich Béla* építész-tanár.



1. Az Aréna-színházhoz vezető út.
2. Bejárat a játszótérre.
3. Öreg fák.
4. Kertészeti szertár.
5. Árnyékos pihenő.
6. Leánykák játszóhelye.
7. Fiúcskák játszóhelye.
8. Meglevő bokrok.
9. Futó-pálya.
10. Apró gyermekek.
11. Nagy játszótér.
12. Tornaszerek.
13. Játék-tornaszerek.
14. Meglevő régi fák.
15. Stefánia-út.
16. Lubickoló.
17. Deszka-szin.
18. Régi terebélyes fák.
19. Árnyékos hely.
20. Liget.
21. Alkalmi bejárat.
22. Öreg fák.
23. Út a Kolegerszky-felé.

OSZK



Országos Széchényi Könyvtár

- |   |          |
|---|----------|
| 8. Üres, nagy labda (23 cm. átm.) . . . . .   | 3 darab  |
| 9. Tömött, nagy labda (18 cm. átm.) . . . . . | 2 darab  |
| 10. Lapos labdaütőfa . . . . .                | 12 darab |
| 11. Kerek labdaütőfa . . . . .                | 12 darab |
| 12. Háromláb . . . . .                        | 2 darab  |
| 13. Süveg (nemezsből) . . . . .               | 2 darab  |
| 14. Babzsák . . . . .                         | 24 darab |
| 15. Súlygolyó . . . . .                       | 4 darab  |
| (2 drb 2 kg.-os, 2 drb 3 kg.-os.)             |          |
| 16. Ugrókötelek . . . . .                     | 24 darab |
| (hosszú 4 drb, rövid 20 drb.)                 |          |
| 17. Tamburin . . . . .                        | 12 darab |
| 18. Tamburin labda . . . . .                  | 24 darab |
| 19. Nádkarika, vesszővel . . . . .            | 30 darab |

*A 15—19 éves ifjúság játszóterének alapfelszerelése :*

- |  |          |
|--|----------|
| 1. Jelzőzászlók . . . . .                    | 24 darab |
| 2. Zsinórtartó rúd . . . . .                 | 4 darab  |
| 3. Vörös zsinór (8—10 cm. átm.) . . . . .    | 40 méter |
| 4. Kalapács (karóveréshez) . . . . .         | 2 darab  |
| 5. Karszalag . . . . .                       | 60 darab |
| 6. Staféta bot . . . . .                     | 10 darab |
| 7. Tömött kézi labda (8 cm. átm.) . . . . .  | 12 darab |
| 8. Football-labda (23 cm. átm.) . . . . .    | 4 darab  |
| 9. Tömött nagy labda (18 cm. átm.) . . . . . | 4 darab  |
| 10. Kosárlabda . . . . .                     | 2 darab  |
| 11. Öklöző labda . . . . .                   | 2 darab  |
| 12. Kerek labdaütőfa . . . . .               | 12 darab |
| 13. Labdakosár álvánnyal . . . . .           | 4 darab  |
| 14. Tamburin . . . . .                       | 12 darab |
| 15. Tamburin labda . . . . .                 | 24 darab |
| 16. Súlygolyó . . . . .                      | 6 darab  |
| 17. Diszkosz . . . . .                       | 6 darab  |
| 18. Ugrógát . . . . .                        | 12 darab |

## IV. A játékok vezetése.

A játékvezető nagyon helyesen teszi, ha időnkint maga is résztvevén a játékban, megmutatja ügyességét és játékbeli készségét, miáltal nagyban emelkedik tekintélye a gyermekek előtt. Ámde a testi készség még nem elegendő, sok olyan vonzó egyéni tulajdonsággal kell a játékvezetőnek bírnia, melyeket a játszótér tőle megkíván. Itt semmiféle pedanteriának nincs helye, lelkét a türelmesség, a gyermekek iránti igaz szeretet hassa át, hogy személye iránt ragaszkodást tudjon éleszteni. Legyen szigorúan igazságos és éppen azért, nem minden játéknál kívánatos a tanító részvétele. Mert míg a tömegjátékoknál a gyermekek örömet látják tanítójukat maguk közt — főleg a kicsinyek — addig a kisebb pártjátékokban, a versenyszerű csapatjátékokban, a tanító szereplése túl nagy előnyt biztosít az egyik félnek s ezért a gyermekek inkább önmaguk akarnak küzdeni. Ily esetekben legyen a tanító bíró, vezesse és ellenőrizze a játékot. A játékba való beavatkozástól, a minduntalan való játék megszakításától azonban tartózkodjék. Az egyes csapatok fölé legelőnyösebb, ha megfelelő modorú és ügyességű tanulót állítunk. Fokozza a játszók ambícióját és kedvét, ha az elért jó eredményt feljegyezzük.

A játékvezető kijelöli az egyes csoportok helyét s ezeknek alakulását ellenőrzi, hogy kor, testi fejlettség és ügyesség szempontjából nagy eltérések ne legyenek. Fentartja a téren a rendet, felmerülő vitás esetekben dönt és igazságot tesz. Intézkedik a játékszerek kiszolgáltatása és beszedése dolgában.

A felügyelő-tanító vezessen naplót a játékdélutánokról; jegyezze fel az időjárást, a játszók számát, a sorra vett és a különösen kedvelt játékokat. Ezek a fel-

jegyzések hű képet adnak a lefolyt játékidényről s hasznos szolgálatot nyújthatnak arra nézve, hogy egyes intézkedéseink miként váltak be s mi szorul módosításra és javításra.

Egy-egy játszótéren különböző korú gyermekek kerülnek össze egyidőben, természetes tehát, hogy ezeket a tanulókat, több külön csoportban kell játszatni. A korhatárokat nem lehet mindig szigorúan betartani, de nem is okvetelenül szükséges, mert kisebb gyermekek néha a nagyobbak csoportjában is igen ügyesen játszanak.

Legnehezebb a játék vezetése a 6—7 évesek társágában. Itt főelv a vígság, a tréfa és a sok mozgás. A gyermekek az apróbbak csak úgy, mint a nagyobbak, igen nagy mozgási vágygal jönnek a játszótérre s ezért 15—20 percig az egész csoporttal erős mozgású játékot vegyünk. Ennek előnyös volta főleg különböző iskolákból összeverődött tanulósegregnél tapasztalható. Mert míg a teljesen pihent, mozogni akaró, össze nem szokott tanulókat igen bajos valamely komolyabb, szabályokat tartalmazó játékra fogni, addig az első játéklázon túlesett, pillanatnyilag fáradt tanulók szívesen vesznek részt valamely csendesebb csapatjátékban s amely tulajdonkép a játékdélután törzsét alkotja.

A 8—10 éves tanulókat talán még nehezebb rendben tartani, mint az egész kicsinyeket. Ezek sokkal mozgékonyabbak, nem fáradnak el oly hamar és az önfelegelmük még igen kevés.

A nagyobb 10—14 éves gyermekek játékaiknak vezetése könnyebb, mert ezek már értelmesebbek és önfelegyelmezetttségük is nagyobb, gyakran csapatokra osztva, maguk eljátszanak vezetés nélkül is, egész délután. Nem szükséges, de nem is helyes, hogy játékaikat gyakran változtassák. Jó lesz egy-egy délutánra, min-

den egyes csoport részére bizonyos programot megállapítani, ez már az idő kellő kihasználása miatt is igen ajánlatos, jóllehet nem minden alkalommal fog sikerülni azt keresztül is vinni, de ez nem baj, fődolog, hogy a játékvezető ne menjen cél és terv nélkül a játszótérre.

Minden játék, ha sikeresen akarjuk tanítani, alaposan előkészítendő. Ez alatt nem azt értjük, hogy szabályokkal kell mindjárt megtömní a tanulókat, ellenkezőleg, a játék rögtön alapjaiban megkezdendő és játékközben kell a szabályokat lassanként esetről-esetre nyújtani. A játék előkészítése főleg abban áll, hogy a nehezebb játékok hasonló szellemű és célzatú könnyebb játékok tanításával előzendők meg.

A játék előkészítésére néha tanácsos, ha néhány ügyes és a játékban már jártas tanulót előjátszatunk, azaz a játékot velük bemutatjuk. Ez többet ér, mint ha sokat magyarázunk. A gyermeket hozzá kell szoktatni, hogy a játékokat ne gyakran változtassa, mert ez a kapkodás felületességre vezet. Minél többször és hosszabb ideig játszanak a tanulók valamely játékot, annál jobban tudják és mélyednek el annak részleteibe és cselvetéseibe és így annál jobban szeretik azt meg.

Minden játékot a gyakorlatban kialakult szabályok szerint kell játszani. A játékszervezetnek egyik fontos kelleke, hogy a játékszabályok minden játszótéren egyöntetűen kezeltessenek, mert különben a versenyjátékoknál zavarok keletkezhetnének. A legegyszerűbb játéknak is megvannak a maga szabályai, mindazáltal ezeket éppen úgy, mint a játékokat, a korokhoz viszonyított fokozatossággal kell kezelni.

Versenyjáték! Első pillanatban ellentmondást vélünk látni e szóban. Hiszen a játék fogalma magával hozza a szórakozást, minden komolyságtól való mentességet, a gondtalanságot; míg a verseny fogalma

megfeszített energiát, küzdelmet, erőink teljességének felhasználását jelenti. Az ellentmondás azonban csak látszólagos, mert valójában egyik a másiknak kiegészítője. A játék versenyszerű üzése a játék szellemébe való elmélyedésre vezeti a gyermeket, a játék szorgosabb gyakorlását hozza magával és emeli a játékkedvet. A gyermek természetével mindenképpen megegyezik a versenyzés, mert tudni akarja, ki a leggyorsabb, a leg-erősebb, legügyesebb. A játéknak érdekességet kölcsönöz, miáltal olyan tanulóknak is felkelti az érdeklődést és kedvet, kik eddig távol tartották magukat a játszótértől. A játékoknak nagy és sokoldalú nevelő hatása ezekben a játékokban bontakozik ki legjobban.

Versenyjátéknak tekinthetünk minden olyan játékot, hol egyének vagy pártok állanak egymással szemben és megmérhető vagy számbavehető *eredményért* folyik a küzdelem. Minden érdek azt kívánja, hogy a pártok erőviszonyai egyenlőek legyenek, éppen azért eleinte a játékező irányítsa a pártok alakulását. Később alig lesz már erre szükség, mert ha a játszótársak között kialakult a bajtársi szellem, maguk fogják a pártokat a legigazságosabban megalakítani. A pártszedést a két legügyesebb szedő egy pénzdarab feldobásával — a szám, vagy korona megnevezésével — eszközli; ami mindaddig folytatódik, míg a szedéssel a pártok meg nem alakultak.

Sokszor az a kérdés is felmerül, hogy ki legyen az első fogó, vagy bentálló, stb. Ezt kiolvasó mondókákkal szokás eldönteni. Pl.:

1. Ec, bec, kimehetsz,  
Holnap délbe bejöhetsz.
2. Egy, kettő, három, négy,  
Te vagy itt az akadék.

3. Sárga lábú kis kakas  
 Kiugrott a gyöpre,  
 Akaratos legénynek  
 Gyöngge felesége.  
 Ki, ki, ki. Van odaki valaki.  
 Egy kis legény, egy kis nyúl —  
 Kimehet az ifiúr.
4. Egyedem, begyedem, tenger-tánc,  
 Hajdú sógor mit kívánsz?  
 Nem kívánok egyebet,  
 Csak egy kopasz verebet.  
 Szél, szál, szalmaszál,  
 Ecki, becki, tengerecski — Pál!
5. Szántottam gyöpöt,  
 Vettem gyöngyöt,  
 Hajtottam ágát,  
 Szakasztottam magját.  
 Csir, csúr — kint vagy *te!*

A gyermek- és ifjúsági játékokat nemcsak a játszótéren, hanem a tornateremben is gyakorolni kell; sőt a legsikeresebben itt vetjük meg a játék alapjait, hol a gyermek nyugodtabb, könnyebb a fegyelmezés és a magyarázó szó is jobban érvényesül. E könyvben bizonyára újszerűséggel fog hatni, hogy bizonyos számú, a tanteremben űzhető játékokat is felvettünk a gyűjtöttek közé. Ezzel különösen azoknak az iskoláknak véltünk jó szolgálatot tenni, melyek sem tornateremmel, sem téri udvarral nem rendelkeznek.

A nagy helyet igénylő futó- és labdajátékokat a teremben természetesen nem gyakorolhatjuk. De előkészítjük ezekre a gyermekeket egyszerűbb, kis helyen is űzhető játékokkal. Ezek az egyszerűbb játékok a

rendes tornaóra keretében gyakoroltatnak és igen jó élénkítő hatással vannak a tanulókra, miáltal a testgyakorlati óra fegyelmének nyomasztó hatását üdvösen ellensúlyozzuk. De másrészt a játékok minél gyakoribb bekapcsolásával a tornaórákat is változatosabbá tesszük.

Ahol már a játékkultusz összes tényezői kialakultak és működésben vannak, ott az ifjúság időszaki versenyei el nem maradhatnak. Az persze már részletkérdés, vajjon iskola, iskola ellen, vagy osztály, osztály ellenében veszi-e fel a küzdelmet. A versenyszámokat az arra illetékes tényezők állapítják meg, amelynek évről-évre változnia kell. Mintául szolgáljon az alábbi példa, amelynek versenyszámai: staféta-futás, labdaöklöző és labdadobás. Győztes lesz az az iskola, amely legtöbb pontot tudott elérni.

A staféta-futásban iskolánként 10 tanuló vesz részt, kik 50 m.-nyi távolságban, egymással szemben felállanak, — 5—5 tanuló egymás mögött. Minden tanuló kétszer fut, így végül visszajut eredeti helyére. Ha ezt az 1000 m.-nyi utat 3 perc alatt futják meg, ezért 0 pont jár. 2'50"-ig minden  $\frac{1}{5}$ -ért, mellyel 3 percen belül futnak,  $\frac{1}{10}$  pont jár, azontúl — 2'50"-en belül — minden  $\frac{1}{5}$ -ért  $\frac{1}{5}$  pontot kap a csapat. Tehát 3' = 0 pont, 2'50" = 5 pont, 2'40" = 15 pont, 2'30" = 25 pont stb.

A labdaöklöző versenyen a győztes játék 2 pontot s minden 20 labda 1 pontot számít.

A labdatávdobásnál 45 mtr. 0 pont, minden további 10 cm.  $\frac{1}{10}$  pont.

A nálunk egyidőben igen kultivált hosszú méta Németország legkedveltebb ifjúsági játéka közé tartozik, amely alig hiányzik az iskolai versenyek programjából. A játék elbírálására a Zentralausschuss az alábbi pontozást állapította meg, amelyet egyéb játéknál is alkalmazni lehet.

A párt								○	○	6	
B párt			○			×				4	
A párt					×		×				5
B párt	^					×				5	
A párt	^			○	○			×	○	6	
B párt								×		4	

A párt = 17 pont

B „ = 13 „

Megjegyzés: Sikertült futás |  
 Találat labdával ×  
 Jó kapás ○  
 Szabályos kiütés ^

Országos Széchényi Könyvtár



Részlet a X. k. Simor-utcai játszótérről.

OSZK



Országos Széchényi Könyvtár

## I. Rész.

7—10 éves gyermekeknek való játékok.

### Út az óra.

*Egész osztály.*

*Tanterem.*

A gyermekek felállanak, kezeiket a csipőre teszik, azután a törzsüket a tik-tak szerint jobbra-balra ringatják. Az ismétlődő jel közé tett résznél pedig fejüket mozgatják. Ez a kis óra, a másik meg a nagy óra.

Alljatok fel! Vigyázz! Padból ki, 1—2!

Tik tak tik tak ke-tyeg a nagy ó-ra.

Tik tak tik tak ke-tyeg a kis ó-ra

Tik tak tik tak ke-tyeg a nagy ó-ra.

### Csiga.

*10—15 játészó.*

*Tornaterem, udvar.*

A gyermekek kézfogással állanak egymás mellett, egyenes sort alkotva. A jobb szárnyon álló gyermek helyben marad, a sor másik végén álló pedig elindul és mindaddig körben jár, míg a sor csigamódra fel nem csavarodott. Azután valamennyi játészó hátra fordul,

mire megindulnak, hogy eredeti felállásukba visszatérjenek. Mozgás közben az ismert csigadalt éneklik:

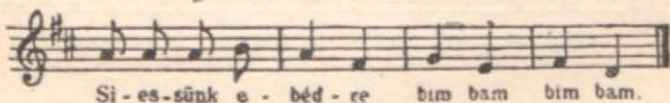


### Harangoznak.

*Egész osztály.*

*Tanterem.*

A gyermekek felállnak és úgy tesznek, mintha a harang kötelébe kapaszkodnának. A bim-bam üteme szerint a kötelen nagyokat rángatnak.



### Jó étel.

*Egész osztály.*

*Tanterem.*

Valahányszor a vágjad-üssed ismétlődik, a gyermekek a kifeszített tenyerek élével olyan mozdulatot

végeznek, mintha bárdal húst aprítanának. A mozgást először a jobb, azután a bal karral végzik.

Jó é - tel a kol - bász hur - ka

na-gyon sze-re - ti a Gyur-ka no-sza raj-ta vág-jad

üs-sed vág-jad no-sza raj-ta vág-jad üs-sed vág-jad.

### A szakács.

*Egész osztály.*

*Tanterem.*

A gyermekek fölváltott karokkal a rántáskeverést utánozzák. Ha fiúk éneklük: Kati helyett Jani lesz a szakács.

Kis Ka-ti fő-zi a ká-sá-ját

Ke-ve-ri ke-ve-ri min-dig jobb-ra ke-ve-ri,  
(bal-ra)

**És mindenki így csinál...**

10—60 játszó.

Játzóter, torna-, lanterem, gyermekszoba.

A gyermekek körben állanak és ezt a dalt éneklük:

Ha a gyer-mek jó szót fo - ga -  
 dó tár - sa - i - val ősz - sze - áll  
 és min - den - ki így csi - nál

A két első sor elmondásakor kézfogással körben járnak, a második sor mondásánál megállanak és egy gyermek a közepre állva valamelyes mozgást mutat, amelyet a 3. sor mondásakor végez. Ezt utánozzák a körülállók is, megismételve a sort. Ujrakezdésnél a következő gyermek áll a körbe és mutat más utánzó mozgást. Jutalmat is tűzhetünk ki arra, hogy mely gyermek mutatta a legügyesebb és leghűbb mozgást. A mozgás lehet tornagyakorlat, tánclépés, ugrás, szökdelés; vagy iparos utánzása, kalapálás, fűrészelés, kazálás, varrás stb. vagy úszás, lovaglás, evezés és különféle emberi és állati vagy természeti erő, amit gyermek látott.

Apró gyerekek kedves, szórakoztató játéka.

### Dagasztás.

*Egész osztály.*

*Tanterem.*

A gyermekek a dal üteme szerint — páros karral — a kenyérdagasztással járó mozgást utánozzák.

Ked - ves mu - ka a da - gasz - tás,  
Igy ké - szül a ke - nyér ka - lác s.

### A varga.

*Egész osztály.*

*Tanterem.*

A megtalpalom, megsarkalom szavakra a kalapálást, a kipucolom szónál pedig a cipő tisztogatását utánozzák.

Pi - ros ci - pő pi - ros esz - ma.  
Ki - lyu - kadt a sar - ka Fer - de lett a sar - ka  
Meg - tal - pa - lom meg - sar - ka - lom ki - pu - co - lom  
Gyu - ri - ká - nak hol - nap reg - gel visz - sza a - dom.

### Izsáknak volt...

*Egész osztály.*

*Tanterem.*

Hangulatos kis játék, mely a gyermekeket folyamatosan derűtségben tartja. Amikor a vers: így csináltak

— részéhez értek, a tanító, vagy egy ügyes gyermek tetszés szerinti mozgást tesz, amit a többiek utánoznak. Lehet különféle mesterségekkel járó mozgást is utánozni.

I - zsák - nak volt hét fi - a, hét fi - a  
 Já - kob - nak volt nyolc fi - a, nyolc fi - a Se nem et - tek.  
 se nem it - tak, ha - nem min - dig így csi - nál - tak.

### Nagymosás.

*Egész osztály.*

*Tanterem.*

A kis leányok a dal üteme szerint a mosással járó mozdulatokat utánozzák.

For - ró viz meg há - zi szappan jó ké - ki - tő szó - da  
 Csak ez kell a mo - so - né - nak, jól van ak - kor dol - ga.

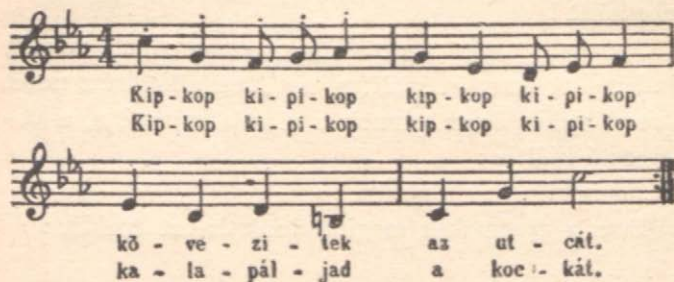
### Kis kövezők.

*Egész osztály.*

*Tanterem.*

A gyermekek felállanak. Az első sor halk éneklésénél jobb és bal öklüket felváltva mozgatják, mintha

kalapálnának. A második sornál a két marokra fogott tuskóval utánozzák a kockakövek döngetését, de közben az ütem szerint hol jobbra, azután vissza, előre, majd balra és ismét visszafordulnak.



Kip - kop ki - pi - kop kip - kop ki - pi - kop  
Kip - kop ki - pi - kop kip - kop ki - pi - kop

kö - ve - zi - tek az ut - cát.  
ka - la - pál - jad a koc - kát.

### A réten.

*Egész osztály.*

*Tanterem.*

A gyermekek a dal ütemével a kaszálással járó mozdulatokat utánozzák.



Zim-zi-zi, zim-zi-zi, zim-zi-zi, cseng zeng. Cseng a  
sar-ló a ka-sza peng Hul-lik a har-ma-tós,  
il-la-tos zöld.fű. Sok a szé-na ha sok a fű.

### Vonat.

*10—40 gyermek.*

*Tornaterem, udvar.*

Egyik gyermek a vonatkísérő, a többi meg a vonat bizonyos alkotó részét helyettesíti. Így lesz: gép, szer-

kocsi, ebédlőkocsi, kémény, kazán, kerekek, szén, olaj, gépész, hordár, stb. stb.

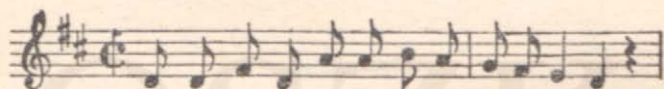
A vonatvezető azt mondja :

Állítsuk össze hamar a vonatot, hogy Kanizsára mehessünk !

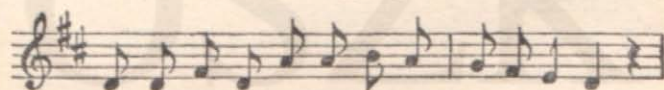
Azután egymás mögé állítja a vonat alkotó részeit, mindegyiket aszerint szólítva, amilyen alkotórész nevét kapja. Amikor össze vannak a részek kapcsolva, a vonatvezető kiáltja :

„Mehet !“

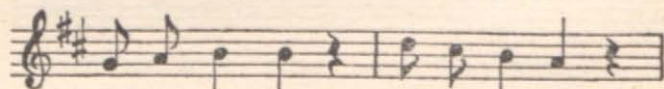
Erre a gyermekek megindulnak és ezt éneklük :



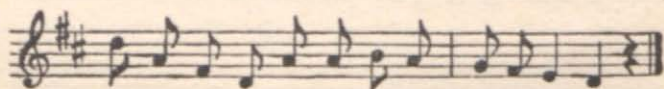
Megy a gő-zős megy a gő-zős Ka-ni-zsá-ra



ka - ni - zsa - i ka - ni - zsa - i ál-lo-más-ra



E - lől ül a ma - si - nisz - ta



Ki a gő-zöst ki a gő-zöst i - ga-zit - ja.

Ha sokan vannak, lehet egyszerre két vonatot is indítani, sőt lehet a két vonat között egy kis versenyfutást is rögtönözni.

## Lovagolunk.

*Egész osztály.*

*Tanterem.*

A fiúk felállanak. Lóra! jelszóra átfogják az asztalt, bal lábukkal pedig fellépnek a padra. Fel! jelszóra felülnek a pad asztalára, mint a huszárok a ló hátára. Ha a hopp-hopp-hopp szavakhoz érnek, a lovagló ember mozgását utánozzák. Kantárszárat fogni! Kezek előre!

The musical notation consists of two staves. The first staff is a treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 2/4 time signature. It contains a melody of eighth and quarter notes. Below the staff is the text: "Igy lo - va - gol - nak a hu - sza - rok". The second staff is also a treble clef with the same key signature and time signature. It contains a rhythmic pattern of eighth notes. Below the staff is the text: "Hop hop hop hop hop hop hop hop hop hop.".

## Fűrészselünk.

*Egész osztály.*

*Tanterem.*

A gyermekek mindkét kezükkel a fűrészelő ember mozdulatát utánozzák.

The musical notation consists of two staves. The first staff is a treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 2/4 time signature. It contains a melody of eighth and quarter notes. Below the staff is the text: "Ri-szál ri-szál a kis fű-rész zi zi zi zi zi". The second staff is also a treble clef with the same key signature and time signature. It contains a rhythmic pattern of eighth notes. Below the staff is the text: "Be-le fá-rad mind a két kéz zi zi zi zi zi.".

## Üsszunk!

*Egész osztály.*

*Tanterem.*

A gyermekek kezeiket előre nyújtják, lefekszenek a pad asztalára és „egy-kettő” elhangzásakor az úszómozgást utánozzák.

Ha a lá-bod ki-ru-god ezt a vi-zet át-ú-szod  
Egy ket-tő egy ket-tő egy ket-tő egy ket-tő

A tanító felszólítására: „Most háton ússzunk!” a gyermekek a pad támláján jól hátra hajolnak és az előbbi dallam kíséretében háton folytatják az úszást.

### Kerékpár.

*Egész osztály.*

*Tanterem.*

Allj! Kerékpárra föl! A gyermekek éppen úgy szállanak föl, mint a „Lovagolunk . . .” játékban. Kezökkel a kormányt fogják, lábaikkal éneklés közben a kerékpározó ember mozgását utánozzák.

Fel-re az út-ból bi-cik-li jön.  
Ha ne-ki me-gyek - fel is dön-töm.  
Csin-gi lingi csingi lin-gi csin-gi lin-gi csin-gi lin-gi.

### A rétes.

20—40 játszó.

*Udvar, tornaterem.*

A gyermekek kettős kört alakítanak és ellenkező irányban haladva két malomkő őrleő mozgását utánozzák és a következő verset éneklük:



1. Jár a ma - lom ki - ti - ka - ti  
2. A sok sze - met szét - mor - zsol - ja

a sok bu - zát meg - ő - rö - li  
é - jel nap - pal csak azt mond - ja

Ki - ti ka - ti ki - ti ka - ti

ki - ti ka - ti ki - ti ka - ti

ki - ti ka - ti ki - ti ka - ti kat!

A kiti szóra sarokemeléssel járnak, kati szóra pedig dobbantással. Ezáltal 2 ütem halk, 2 pedig hangos ütemű lesz, amellyel a malomkerék kattogását utánozzák. A vers kétszeri elismétlése után a 2 kör megáll és a rétes előkészítéséhez fog, amelyet úgy végez, hogy a kívánt mozdulatot megmutatjuk és végzését elrendeljük. Ilyenformán történik a szítálás, téstagyúrás, kinyújtás. Utóbbinál úgy járhatunk el, hogy a két kör a közép felé összeszalad és „nyújtatók a téstát” erre a jelre hátrafelé szaladnak, míg a kézfogás azt megengedi. Ez 2—4-szer is megismételhető. Ezután a rétes összecsa-varása következik az ismert csigavonal formájára. A körök egy helyben a fogást elengedik és a körök oldalt

járva addig haladnak, míg szorosan össze nem érnek. Erre a tanító kézmozdulattal a szétvágást jelzi, mire a gyermekek szétfutnak.

### Ispilang, ispilang. . .

20—30 játzó.

*Tornaterem, udvar, játszótér.*

A kis leányok körben összefogódnak és 2—3-szor jobbra, majd ugyanannyiszor balra lépkedve körbe járnak és eközben éneklük:

Is - pi - lang, is - pi - lang, is - pi - lan - gi  
ró - zsa. Ró - zsa vol - nék pá - ros vol - nék, még - is ki - for -  
dul - nék, Zöld se - lyem raj - ta két ga - ras hij - ja,  
sze - der sze - mü, sze - der sze - mü for - dulj an - gyal mód - ra  
(kis I - lon - ka. kis I - lon - ka)

Ha több Ilonka van, akkor úgy különböztetik meg, pl. piros kendős kis Ilonka, szőke, vagy barna hajú kis Ilonka, stb. Akinek nevét mondják, mint Ilonkáét, az kifordul úgy, hogy az a szomszédja, ki előbb a jobb kezét fogta, most a bal kezét fogja meg.

A kifordulás rendes egymásutánja, hogy minden másodiknak a nevét mondják mindaddig, míg az egész körön végig nem mentek és a játzók fele kifelé, fele befelé nincs fordulva. Ezután a befelé nézők kifordulása következik, ugyanolyan sorrendben, mint az előbbieket,

míg végre a játszók mindannyian kifelé vannak fordulva.

Most következik a visszafordulás és pedig azok, akik előbb fordultak ki, rendesen előbb szoktak visszafordulni és az éneken: „Most kifordulnék“ helyett azt mondják: „Befordulnék“.

### Körjáték.

20—30 játzó.

Udvar, játszótér, tornaterem.

A kis leánykák összefogódnak és kört alakítanak. Azután jobbra, vagy balra oldalt lépkednek. Egyik a kör közepén sürgölődik, a többi pedig az alábbi verset énekli:

Sze-dem szép ró - zsá-mat Kö-tömbok-ré - lá - mat  
 a fe - jem-re tú - zóm Gyön-gyös ko-szo - rú - mat,  
 Er-dő, er-dő gi-li - ce: Hal-lod, hal-lod pi-ci-ke  
 mond meg é-des ne-ve-det, ho-gyan hi-nak té-ge-det.

Mikor aztán a dalt elénekelték, a közepen álló kis leány odamegy valamelyik társához, azt a körben megforgatja s most kölcsönösen helyet cserélnek. A játék a fent leírt módon folyik tovább.

## A csóka.

20—30 játszó.

Tornaterem, udvar, játszótér.

A gyermekeket számszerint egyenlő két csoportra osztjuk, az egyik fél kézfogással kört alkot. A másik fele beáll a körbe és mindegyik bennálló két ujjával megfogja a maga keze fejét, mintha saját kezét csipné. A körben állók egyike a csóka vagy vak varjucska. Kezeiket fel s lehimbálva éneklik:

Csi - pi csó - ka vad var - jucs - ka.

Jo volt e a kis fi - ucs - ka Ha jó volt a  
(kis le - ány - ka)

kis fi - ucs - ka. Ne fogd meg őt vak var - jucs - ka.  
(kis le - ány - ka)

A dal végén azt mondják: hess! E felkiáltásra a kört alkotó gyermekek kézfogása azonnal megszűnik, de helyben maradnak. A körben álló gyermekek pedig az így keletkezett réseken kifelé menekülnek, nehogy a csóka egyet elcsipjen a közülök. Ha egyet elcsip, az beáll a körbe és az előbbitől átveszi a csóka szerepét. Ezután a játék a fönt leírt módon tovább folyik. Bizonyos idő múlva a két csapat felváltja egymást.

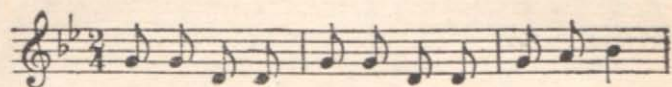
## Beültettem kis kertemet...

20—30 játszó.

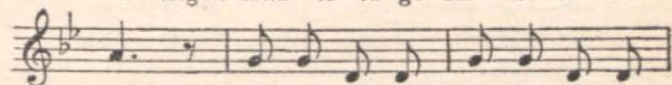
Tornaterem, udvar, játszótér.

A gyermekek fele virág, fele gazdasszony, egyik meg a vevő. A virágok körbe állanak, egy-egy gazd-

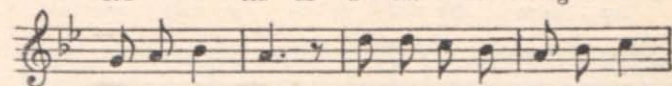
asszony áll a virágok háta mögött és árulja a virágot, a vevő bent áll a körben. A gazdasszonyok és az eladó virágok éneklük :



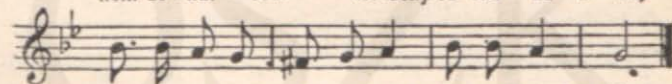
Be - ül - te - tem kis ker - te - met a ta - vasz -  
Én meg - ve - szem vi - rá - go - dat ha el - a -



szal Ró - zsá - val más min - den - fé - le  
dod Ha az á - rát te ma - gad is



szép vi - rág - gal Ki is nyil - tak e - gyen - kint  
nem so - kal - lod. Ver - seny - fu - tás az á - ra,



el sze - ret - ném ad - ni mind de most mind - járt.  
ucz - czu néz - zünk u - tá - na de most mind - járt.

Most a vásárló leányka ahhoz a gazdasszonyhoz fordul, kinek virágát meg akarja venni és az előbbi dallamra a második verset éneklük. A vevő kérdi : „Hány futás a virágod?” És ahányat mond a gazdasszony, annyszor körülfutják a kört — de ellenkező irányban — aki előbb a virághoz ért, azé lesz a virág, a vevő pedig a másik lesz.

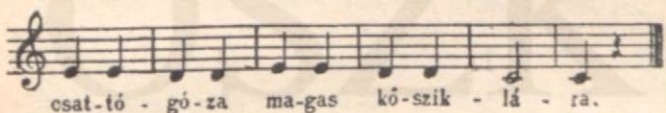
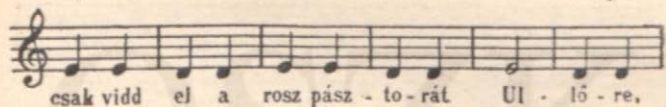
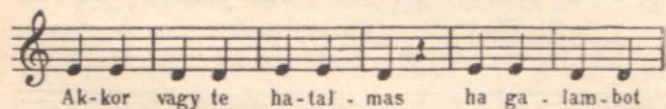
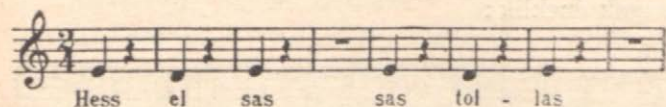
### Saskergető.

20—30 játzó.

Udvar, játszótér.

A gyermekek kézfogással kört alkotnak. Ez a galambház. Bent a körben 3—4 gyermek a röpülést utánozva futkároznak, ezek a galambok. Egy gyermek

a körön kívül kering, szárnyát libegtetve, ez a sas. A gyermekek az alábbi dalt éneklük :



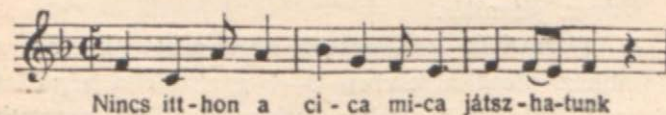
Amikor a dal elhangzott, a gyermekek elbocsátják egymás kezét, mire a galambok kiröpülnek. Ha a sas a galambok közül egyet elfogott, ez leszen a sas. A játék pedig az előbbi módon folyik tovább.

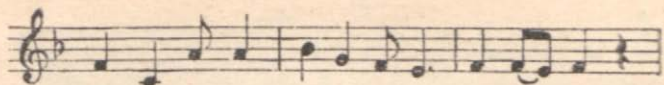
### Nincs itthon a cica-mica. . .

20—40 vagy több páros számú játszó.

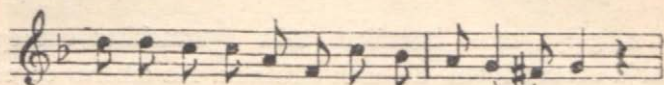
Tornaterem, játszótér.

A gyermekek körben állanak, egyik belül áll, ez a cica, a többiek az egérekék. Ezek éneklük :

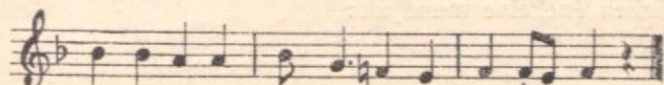




De ha meg-jön, ak-kor bizony sza-la-dunk



Raj-ta cin-cin legyen táncunk sza-po-ra



De vigyázzunk meg ne fog-jon a ci-ca.

Annál az ütemnél: „Rajta, cin-cin!” mindenki egy párt keres és azt átkarolva táncol. A cica is igyekszik egyet elkapni, akivel más nem táncol. Ez az egérke lesz az új cica. Ha a páratlanul álló egérkének az ének tartama alatt sikerül a cica elől menekülnie, akkor beállhat ismét a körbe és a régi cica marad a kör közepén.

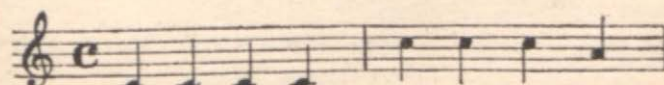
Országos Széchényi Könyvtár

### Hosszú lábú gólya bácsi...

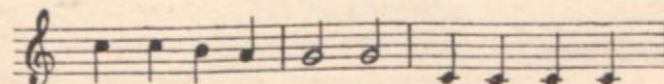
10—20 játzó.

Udvar, játszótér.

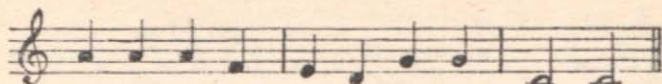
Körben kézfogással állanak a békák. Középen jár-kál nagyokat lépve a gólya. A kör éneklí:



Hosz-szú lá-bú gó-lya bá-csi

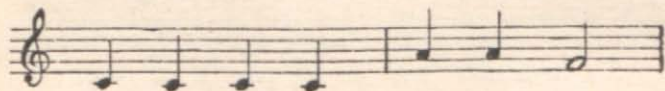


Miért vagy o-lyan ké-nyes Ta-lán bi-zony



bé - ká - ra les Két nap ó - ta é - hes

A gólya most hozzákap több gyermekhez s meg akarja azokat fogni, de azok elfutnak. Ha sikerül egyet megfognia, az gólya lesz. A körben maradt gyermekek közben énekelve mondják :

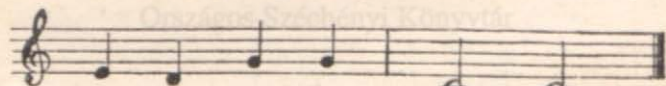


Ug - ra bug - ra csak - ha - mar,



Gó - lya bá - csi mit a - kar?

S mikor a gólya megfogott egyet, rámondják :



Már meg - fo - gott e - gyet.

Ha a gólyának nem sikerült egy gyermeket se elfogni, a játék az előbbi gólyával folyik tovább.



### Cirkusz.

10—60 vagy több játzó.

Otthon, tornaterem.

Ez a játék a legmulatságosabb otthoni játékok egyike. A játzók a szobában körül vagy körben ülnek. Egy ügyes játzó a vezető, vagy lehet több vezetője is az állatsoportoknak. A vezető a középre áll. Hogy érdekesebb legyen a dolog, ostort tart kezében. Hét-nyolc játzót egy csoportra véve, felosztja a játzókat és állatnevet ad. Azután az egyes csoportokat felszólítja. Ezek a középben körüljárnak, utánozva azt az állatot, melynek nevét kapták. Így a medve cammogását, a béka ugrálását, a kengurú szökdelését, az oroszlán bőgését és ugrálását, a teve púosságát, a majom mozgékonyágát, a sas repülését, a tehén bőgését és döfését, a ló nyerítését és ügetését stb. Ha mindegyik csoport bemutatta tudását, az egész állatsereglet elindul és megismétli a játékot.

Például. A vezető így szól: Hölgyeim és Uraim! Be akarom mutatni afrikai állatseregletemet Hipotániából. Ismeretlen állatok, melyeket még senki sem látott, amit semmi más lény utánozni nem képes.

Előre! (megpattintja ostorát) és az állatok felvonulnak.

## A béka-tó.

20—40 játzó.

Otthon, terem.

A gyermekek körben ülnek, vagy hasalnak. Négy csoportra osztjuk őket, mire a következőket mondják:

Első csoport: Mit varrsz? mit varrsz?

Mit varrsz? mit varrsz?

Második csoport: Papucsot-csot-csot-csot

Papucsot-csot-csot-csot.

Harmadik csoport: Kinek? kinek? kinek?

Negyedik csoport: Urak-nak-nak-nak-nak.

A csoportok hangkülönbözete is változatossá teheti a játékot. Így az első és második a rendes beszéd hangján, a harmadik vékony hangon, a negyedik csoport mély hangon mondja el.

## Pósta.

20—60 játzó.

Otthon, terem, udvar.

A gyermekek hat-nyolc csoportban páronként állanak fel úgy, hogy minden pár az előbbi párnak vállát fogja.

Minden csoport egy városnevet kap. A vezető által megjelölt csoport az ismert postás-dalt kezdi énekelni:

Trara a pósta jön, trara a pósta jön.

Vezető: Honnan?

Az éneklő: Vácról! (Vagy a kapott nevet mondja.)

Vezető: Mit visz?

Az éneklők: Mézet. (Süteményt, babot, zsirt, stb.)

Vezető: Hová?

Az éneklők: Egy olyan város nevét mondják, mely nevet egy csoport kapott, mire az elkezd a fenti éneket mondani, amelynek az ütemére a többi csoport lépve,

szokdélve előre halad és a másik oldalra érve megfordulnak és megállanak. Megkezdődik a fenti kérdezés és az folytatódik, míg minden csoportra nem kerül az éneklés sora.

### Libásdi.

10—30 játzó.

Tágas, szabad hely.

A libák egy meghatározott helyen a tóban uszkálnak. A játszóhely tulsó oldalán a gazdasszony tartózkodik, melyet vonallal határolnak el. A középben a róka áll. Mire a gazdasszony mondja :

Libuskáim gyertek haza !

Libák : Jaj ! elfog a róka koma !

Gazdasszony : Hol van hát a róka koma ?

Libák : Kertek alatt, nézz csak oda !

Gazdasszony : Libuskáim siessetek,

Haza, hamar repüljete !

Erre a libák a repülést utánzó mozdulattal a vonallal elhatárolt részbe futnak, hol a gazdasszony áll. A róka ezalatt igyekszik elfogni belőlük egyet-egyét. Ezekből szintén róka lesz. A játék mindaddig folyik, míg a libákat mind el nem fogják. A két utoljára elfogottból róka és gazdasszony lesz.

### Erre csörög. . .

10—20 játzó.

Játzóter, udvar, nagy terem.

Egyik gyermeknek bekötik a szemét,\*) a többiek körülötte incselkednek s tapsolva körülugrálják, eközben

\*) Megjegyzés. A szembekötős játékoknál a kendő alkalmazása helyett a gyermek a szemét behunyja.

folyton ezt hajtogatják: „Erre csörög a dió, amarra a mogyoró“. Ha a bekötött szemű gyermek az incselkedők közül egyet elfog, akkor ő felszabadul és az elfogottnak kötik be szemét. Most már ő lesz a fogó.

### Kinél van a gyűrű?

15—20 játzó.

*Otthon, terem.*

A játzó gyermekek kört alkotnak, de nem egymás kezét fogják, hanem egy hosszú zsinetet, melyre már előbb egy gyűrűt fűztek. Az egyik gyermek bent áll a kör közepében. A körben álló gyermekek úgy fogják a zsinetet, hogy azon kezüket könnyűszerrel csúsztathatják s a gyűrűt egymás kezébe könnyen átcsempészhetik. A gyűrű csúszik a zsinegen tovább egész körben, egyik kézből a másikba. A körben levő gyermek mindig figyel, hol lehet a gyűrű. Am, ha ügyesen csúsztatják, nem jön rá, kinél van. Ha azonban valakinél megsejti, két kezével közre fogva elzárja azt a zsinórrészt, hol a gyűrűt véli. És ha a gyűrű csakugyan ott van, akkor az áll be a körbe, ő pedig elfoglalja ennek helyét.

### Kukk!

12—24 játzó.

*Otthon, terem.*

A játzók körbe állanak. Egynek bekötik a szemét s a kör közepére állítják. Ekkor a kört alkotó gyermekek kézfogással körben szökdelnek oldalt jobbra vagy balra s mikor a bekötött szemű gyermek felemeli a karját, akkor egyszerre megállanak. Ez valamelyik pajtása elé áll s ezt ujjával bökdösni kezdi. Azután kérő hangon mondja: „Kukk?“ Mire a megbököttnek ugyanazon a hangon kell felelni: „Kukk!“ Ezt hol mélyebben, hol magasabb hangon kérdi, mire a másik



Szoborjáték.

épp oly hangon felel. Ha azután a kérdezetre ráismer, annak kötik be a szemét. Ha azonban nem ismer rá, akkor a játékot a leírt módon tovább folytatják.

Kérdezés alatt a gyermekeknek csendesen kell maradni. A kérdezőnek szabad a kérdést egyszer megismételni.

Országos Széchényi Könyvtár

### Szoborjáték.

10—50 játzó.

Játszóter, udvar.

Kis gyermekeknek való tréfás játék, mely sok alkalmat ad derűs helyzetekre. Célja főképpen, hogy az apró emberek megszokják, testük egyensúlyozását. Mielőtt a játékhoz fognának, arra kell törekednünk, hogy a gyermekek tisztába legyenek a szobor fogalmával.

A játzók felállanak egyenes sorba, arccal ama vonal felé, amelyhez futniök kell. Ez a vonal 15 lépésnyire van a sortól. A játékvezető háttal áll a sorhoz, most jeladásra futni kezdenek, persze mindegyik azzal a szándékkal, hogy előbb érjen a vonalhoz. De alig futottak pár lépést, a játékvezető megfordul s abban a

pillanatban szobornyugodtsággal kell valamennyinek megállani és olyan helyzetben maradni, mint akkor volt, amikor a játékvezető hirtelen megfordult. Ennek többször kell ismétlődni, amíg a cél gyanánt kitűzött vonalhoz érnek. Aki ez ellen vét, az visszamegy a kiindulási vonalhoz. Az lesz a győztes, aki legelőször ér a célhoz.

### Tanyás fogócska.

20—40 játzó.

*Tornaterem, szabad tér.*

Egy játzó a fogó, ki szerepet cserél azzal, kit a tanyán kívül el tud fogni. Egy vagy több tanyát lehet a tér nagysága szerint rajzolni, melyből valamennyi játzóknak ki kell futnia, mihelyt a fogó e versikét elmondja:

Szaladj, szaladj!

A tanyádon

Bent ne maradj!

Erre minden gyermeknek ki kell szaladni a tanyáról, mert a vers elhangzása után a tanyán maradt gyermek is megfogható.

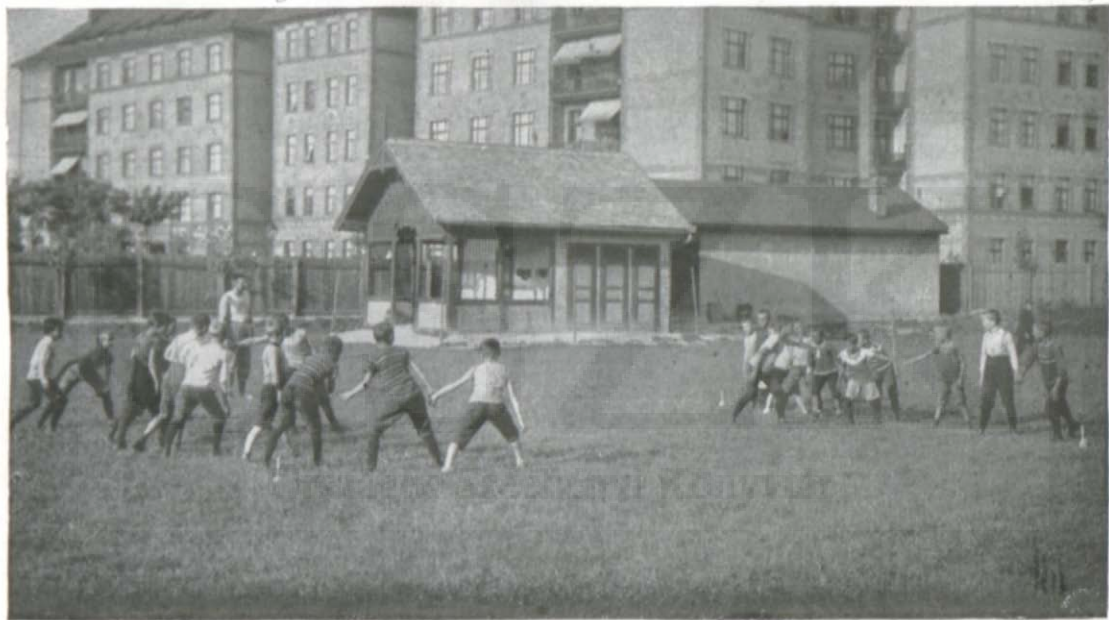
### Csengetyüs játék.

20—50 játzó.

*Tornaterem, játszótér.*

A játzók kézfogással körbe állanak. Kettő a kör közepén áll, egyik bekötött szemmel, a másik pedig kis csengetyűvel a kezében.

A játék kezdetén egy dalt énekelnek. A bekötött szemű fogó dobbantására elhallgatnak és a legnagyobb csendben megállanak. A fogó csengő hangja után indulva, igyekeznek a menekülőt megfogni. Ha ez sikerült, másik kettő lép a körbe és a játék elülről kezdődik.



Hess, ki a rétről!





Várostrom.

## Fekete Péter.

10—30 játzó.

Játszótér, udvar.

20—40 lépés távolságban két vonalat húzunk. A játzók egy vonalra felállanak, a vonalak közötti részen a játékvezető áll és így kiált:

Fekete Péter! Fekete Péter! Fekete Péter!

A harmadik kiáltásra a szemben levő vonalhoz kell szaladni. Ezalatt a játékvezető néhányat elfogni igyekszik. Kiáltás közben: Fekete Péter! helyett Kék Péter! Zöld Péter! Fehér Péter!-t kiálthat. Aki ily hibás szóra fut, az szintén a középre kerül. Akiket a játékvezető elfogott, joguk van szintén fogni. A játék addig tart, míg valamennyi futót el nem fogtak. Ujra kezdésnél az utoljára elfogott lesz a kikiáltó.

## Vakfogócska.

10—40 játzó.

Gyermekszoba, tornaterem, játszótér.

Egyik gyermek szemét bekötik, a többi körben áll körülötte. A játzókat számmal megjelöljük. A körben álló két számot kiált, mire ez a két játzó gyorsan helyet cserél, a bekötött szemű pedig elfogni törekszik valamelyiket.

Akit elfog, az a körben állóval helyet cserél.

Ugy is végezhető, hogy a játzók körben széken ülnek és mint gyermekszobában való játék is igen szórakoztató.

## Atkelés a patakon.

5—60 vagy több játzó.

Játszótér, tornaterem, tanterem.

Kis gyermekeknek való, igen jó játék. A földre 2 párhuzamos vonalat rajzolunk, egymástól 30—40 cm.

távolságra, mely a patakot jelképezi. A gyermekek csoportokban futva a patakon átugrani igyekeznek. Ha ez sikerült, helyből próbálják az átugrást. Amely gyermeknek ez nem sikerült, az a vízbe lépett és gyorsan haza fut harisnyát váltani. Ezt a mozdulatot utánozzák. Ha valamennyi gyermek az ugrást elvégezte, a patakot nagyobbítjuk s folytatjuk az ugrálást, míg a legjobb ugrót megjelöljük. Ez lesz a győztes.

### Virágok és a szél.

*4—30 vagy több játzó.*

*Tornaterem, udvar.*

A játzókat két egyforma pártra osztjuk, mind-egyik mellett a játzóhely végén határvonal van megjelölve, a két vonal között nagyobb semleges terület marad. Az egyik párton állók virágok, akik virágnevet vesznek fel, mint viola, rózsza, mákvirág, stb. A virágok az ellenfél vonala felé és vissza futkosnak. A másik párton állók, kik a szelet képviselik, a vonalon futásra készen állanak, figyelve a virágokat és ha valamelyik közelebb fut, azt elfogni igyekeznek. Az elfogottakat foglyul ejtik.

Bizonyos idő múlva a játzó szerepet cserélnek.

### Jó reggelt!

*10—50 játzó.*

*Tanterem, gyermekszoba.*

Nagyon kedves játék, különösen alkalmas a hallás gyakorlására.

Egy játzó a sarokba áll, arccal a fal felé fordulva, kezeivel szeméit befogva, vagy a gyermek a tanító ölébe hajtja fejét, hogy az osztályt ne lássa.

A tanító csendre intvén a játzókat, egyet megjelöl és ez mondja: Jó reggelt Misi! (vagy a kint álló



Béka a körben.

nevét mondja ki.) Mire ez felel : Jó reggelt Béla ! Annak a gyereknek nevét mondja, aki köszöntötte. Ha megtalálta, a játsszók helyet cserélnek, ha nem, háromszor próbálja azt és utána a tanító mással cseréli fel.

Azalatt, míg a játsszó kimegy a sarokba, a többi játsszó csendesen helyet cserélhet, nehogy a hang irányában mindenki helyét ismerve, így találja el a köszöntőt.

Ha a hang így már ismeretes, később megváltoztatjuk. Pl. Jó napot ! Jó estét ! Adjon Isten ! köszöntést mondják.

### Béka a körben.

*10—30 vagy több játsszó.*

*Otthon, tornaterem, játsszótér.*

Egy játsszó a földön ül, török ülésben. Ha több a játsszó, két béka is lehet. A többi játsszó körben áll és ezt mondja :

Béka, béka, brekeke !

Megfognál, ha lehetne ?

Igy táncolva közelednek és távolodnak, alkalmat adva a békának, hogy megfoghasson valakit. Akit

megfogott, helyet cserél a békával. Ha ügyetlen a béka és bizonyos ideig senkit sem tud megfogni, más játsszóval cseréljen.

Több játsszónál két-három körben történik a játék.

### Keresd a gyűszűt!

5—60 játsszó.

Tanterem, szoba.

Egy játsszót a szobából kiküldünk, tudtára adván, hogy a többi egy gyűszűt, dugót, krétát, szivacsot, vagy ahhoz hasonló tárgyat elrejt a szobában. Mikor visszahívják, az elrejtett tárgy keresésére indul. A többi dalt énekel, mely mindig erősebb lesz, ha az elrejtett tárgy közelébe ér és halkabb, ha attól messze van. Az éneklést zenekíséret is pótolhatja. Ugy is játszhatják, hogy éneklés helyett tapsolnak.

Országos Széchényi Könyvtár

### Rákfutás.

10—60, vagy több játsszó.

Tornaterem, játsszótér.

Ez a játék akkor érdekes és különösen mulatságos, ha a játsszók száma nagy. Ha kevesen vannak, jobb a futás egyszerűbb változatával végeztetni.

A játsszókat 2—5 indulási vonalra állítjuk fel, egyenlő csoportokra osztva. Mindegyik csoport előtt 6—12 méter távolságban, a földre egy méter átmérőjű kört rajzolunk. A játék négykézlábon, hátrafelé futásból áll. A sorok első tagjai háttal a kör felé négykézlábra állanak és a jelre gyorsan indulnak. Aki előbb elérte körét, egy pontot nyert pártjának. A többi így folytatja.

### Szegény Micus.

5—20 játzó.

*Gyermekszoba.*

A játzók körben ülnek, egy kivételével. Ez a szegény Micus. Micus az egyik játzó elé térdel és nyivákol. Ez a játzó Micus fejét megcirogatja, mosoly nélkül ezt mondja: Szegény Micus! Szegény Micus! Szegény Micus! Amelyik játzó nevet, az helyet cserél. A Mica olyan dallamot adjon a nyivákolásnak, amely nevetésre bírja a játzókat.

Ez az egyszerű játék, mint igen alkalmas szobajáték, sok kedélyességet visz a gyermekek lelkébe.

### Macska és az egerek.

5—50 játzó.

*Tanterem, otthon.*

Egy játzó a macska, aki a tanító asztala mögé, vagy az alá búvik. A tanító által megjelölt öt vagy hat játzóból egerek lesznek, akik halkán a dobogóra menve összegyűlnek, ujjakkal az asztal tetejét kaparják, utánozva így az egereket. Amint a macska ezt meghallja, gyorsan felkap az asztalra, hogy egy egeret elfogjon. Ha sikerült egyet elfognia, az lesz a macska. Ha nem tudott egyet sem elfogni, macska marad tovább is.

A játék megismétlésénél a tanító mindig más egeret jelöl meg, hogy mindenki sorra kerüljön.

### Guggoló.

10—25 játzó.

*Udvar, játszótér.*

Játzóhely lehet az egész udvar, vagy a játszótéren határolt terület. A gyermekek választanak, vagy kijelölnek egy fogót, aki a szerteséjjel futkározó társak közül egyet elcsipni igyekszik. Ez esetben az üldözött

gyermek úgy menekül a fogó elől, hogy abban a pillanatban, amikor a fogó közelébe kerül, leguggol. Ebben a helyzetben teljesen veszélyen kívül van s a fogónak nem is szabad őt megfogni. Fogó csak az lesz, kit az előbbi fogó legyintése álló helyzetben talált.

### Hess, ki a rétről!

20—40 játzó.

*Játszótér, udvar.*

A téren 40—50 lépés hosszú és 20 lépés széles négyszöget rajzolnak, jól látható vonalakkal. A négyszög három egyenlő részre van osztva. A középső rész a rét, a két szélső pedig az ugar. Két gyermek a csósz, kik a réten állanak, hogy arra vigyázzanak. A többi gyermek pedig a két ugaron párosával és szorosan kezét fogva szanaszét foglal helyet.

A játék úgy kezdődik, hogy a gyermekek inceskednek a csószokkal:

Csósz bácsi taposom a rétet!

A bátrabbak csakhamar befutnak a rétre, ott egy pillanatra meg is állanak és a talajt jól megtaposák. A csósz erre feljűk fut, rájuk szól: Hess ki a rétről! és már meg is akarja egyiket legyinteni, de a gyermekek nem várják be, míg a csósz egész közelségükbe jut, hanem gyors futással kiszaladnak az ugarra. Mindezt azonban kézfogással kell végezni, mert ha valamelyik pár, akár a taposás, akár a futás alatt a kézfogást elengedi, csösszé válik. A két csósz szerepét veszi át az a pár is, amelyiket sikerűlt a csósznek elfogni, vagy megérinteni.

Ez az egyszerű játék nagyon megelevenedik, ha a két tábor bizonyos összejátékra törekszik, néha felváltva, néha meg egyszerre törnek be a rétre, hogy a csószöket zavarba ejtsék.



### Abronszhajtás.

10—40 játzó.

Játszótér, udvar.

A kisebb gyermekek e kedvelt játszóeszköze tömegjátéknál is alkalmazható. Az abroncs fából készült 80 cm. átmérőjű, amelynek hajtásához 30—40 cm. hosszú és  $1\frac{1}{2}$  cm. vastag botocskákat szokás használni. A játékvezető leleményességétől függ, hogy különféle változatban aknázza ki ezt az egyszerű, de mégis hatásos játékot.

*Itt közlünk néhány játékformát:*

1. A gyermekek egy vonalba állanak föl, köztük vagy két lépésnyi távolság legyen, bal lábukkal előre lépnek, jobb kezükbe tartva a földre állított abroncsot. Adott jelre — kezükkel hajtva az abroncsot — megindulnak a földre-húzott célvonal felé. Aki előbb ér oda, az a győztes.

2. A gyermekek ugyancsak úgy állanak föl, mint a főt leírt esetben. Most azonban az abroncsot nem kézzel, hanem az arra helyezett hajtó bottal kell tartani. Cél ugyanaz, mint előbb. A céltávolságot mindig a gyermekek kora és ügyessége szabja meg.

3. Lehet abronccsal stafétafutást is végeztetni. A gyermekek egymás mögött állanak, 3—4 sort alkotva. Mindegyiknél egy abroncs és hajtófa. Adott jelre kifut minden sorban az első, hajtva az abroncsot és megkerüli a sorok elé 10—15 lépés távolságra helyezett zászlót, vagy egyéb tárgyat. Mikor a karika az indítónonalra ért, kifut a második ugyanúgy futva, mint az előbbi játszó. Majd a többiek is ezt a futást végzik; az lesz a győztes sor, amelyiknek utolsó tagja előbb ért helyre.

### Kaput nyitni!

*10—30 vagy több játszó.*

*Játszóter, tornaterem.*

A játszók kézfogással kört alakítanak. Egyik játszó bent a körben futva körüljár és valakit megérint, aki erre megfordul és a körön kívül szaladni kezd; a körben álló pedig az itt támadt résen utána fut és elfogni próbálja. Kétszer futnak körül és ha ezalatt elfogni nem tudja, a vezető elkiáltja: „Kaput nyitni!” mire a körön állók a kézfogást megtartva, karjaikat felemelik és a futók a kör közepét sietnek elfoglalni. Aki előbb ért be, az beáll a körbe. Ha a fogó a futót előbb elfogta, beáll a körbe a játszók közé.

Ha sok a játszó, a vezető előbb is kiálthatja: „Kaput nyitni!” A játék ily gyorsabb lebonyolítása a tanító belátására van bízva.

### Fogd el a botot!

*10—30 vagy több játszó.*

*Játszóter, tornaterem, tanterem.*

E játék különösen a kisegítő iskolában, vagy a nehézkes, lassan gondolkodó gyermekeknél alkalmazható. A játszók, kiket sorrendben megszámolunk, kör-

ben vagy félkörben felállanak. Egy játzó a körben, vagy a félkörrel szemben állva mutatóujjával egy nád-pálcát, botot, csukott esernyőt felső végével függőlegesen a földre állítva tart.

Egyszerre ujjával a fogást elengedve, abban a pillanatban egy számot kiált, amelyet a körülállók valamelyike kapott. Ennek a játzónak gyorsan előre kell futni és a leeső botot megfogni, mielőtt az a földre ért volna. Ha elhibázta a fogást, vissza kell mennie helyére, ha sikerült elfognia, akkor ő marad a középben.

Gyenge emlékezőtehetségű gyermekeknél megtörténik, hogy a kapott számot elfelejtik. Ezért ezt többször kérdezzük meg és ha látjuk, hogy mind jól tudja, új beosztást végezzünk, amikor mindenki más számot fog kapni.

### Medvetáncoltató.

5—15 játzó.

*Tornaterem, tanterem, játzóter.*

Egy gyermek a medve, aki középen egy székre vagy zsámolyra ül. Egy másik a medvetáncoltató. Mindkettő egy kötelet fog a végénél, melynek hossza  $1\frac{1}{2}$ —2 méter, melyet elengedniök nem szabad. A többi játzó köröskörül áll. A játék lényege, hogy a körülállók a medvét megérintsék, csipkedjék anélkül, hogy a medve vagy a táncoltató valamelyiket megérintené. De nem szabad a medvét érinteni, ha a táncoltató azt kiáltja: „Medvém szabad“. Ha valaki ez ellen vét, medve lesz, a medvéből táncoltató, ez utóbbi pedig a játzók közé áll. Ugy szintén helyet cserélnek a játzók akkor, ha valamelyiket az incselkedésnél akár a medve, vagy táncoltató megérintette. A táncoltató úgy védi meg az incselkedés elől a medvét, hogy amennyire a

kötél hossza engedi, körben szalad és távol tartja a játzókat.

Egy másik változata a játéknak, ha a medve üldözi az incselkedőket ameddig a kötél hossza engedi és a táncoltató helyén állva marad.

Ha a játzóok száma tizenötnél több, megfelelő számú csoportot lehet alakítani.

### Céltábla.

*10—60 játzó.*

*Tornaterem, tanterem, játzóter.*

*Babzsák, kő, pala.*

Egy középponttal megjelölt hármaskört rajzolunk a földre, ez a céltábla. A célbadobást akarván gyakorolni, kisebb gyermekeknél a belső kört 50 cm., a külső kört 150 cm.-nél nagyobbra ne csináljuk. Kisebb körökre dobni ajánlatosabb. A külső körtől négy-nyolc méter távolságra egy dobóvonalat húzunk a földre. Ha kevés a játzó egy közös céltáblát rajzolunk, ha többen vannak, csoportokra osztjuk és mindegyiknek külön jelölünk meg egy céltáblát. Minden csoportnak három babzsákja van, de ehelyett használható esetleg egy kis deszkadarab, kavics, vagy pala. Mindegyik játzó sorba dob, úgy, hogy a dobóvonalra áll, szembe a céltáblával és a babzsákot egymásután kidobja. Ha a babzsák a belső körbe esik, 15 pontot számít. Ha a középsőn belül 10 pontot és ha a külsőn belül jutott 5 pontot számít.

Győztes az a játzó lesz, aki ötszöri megisméttelésével a játéknak a legtöbb pontot elérte.

## Hogy a túró komámasszony?

20—30 vagy több játzó.

Tornaterem, játszótér.

Kettős körbe egész távolságra állanak fel. A belső körben állók a túrók, a hátuk mögött állók az eladók. Egy a körön kívül jár, ez a vevő, aki odalép az eladóhoz és kérdi: „Hogy a túró, komámasszony?”

„Két garas, egy futás, abból bizony nem eszel, míg helyemen nem leszel!”

Erre elfutnak jobbra-balra, aki előbb visszatér, azé a túró és az a nyertes, most belül áll és túró lesz. A vesztes pedig megy túrot vásárolni. Ha valaki két futás után sem tud célhoz érni, akkor azzal, akivel utóbb versenyt futott, szerepet cserél.

## Róka és mókus.

20—60 játzó.

Tanterem.

A játzók a helyükön ülnek úgy, hogy az egymás mellett ülők lábai egy irányban vannak, de arcuk ellenkezőleg van fordítva. A játék a mókus csúsztatása vagy dobása, amit jelezhet egy babzsák vagy labda s ezt mielőtt leesne, a fej gyors visszafordításával el kell fogni. A csúsztatást, ami a padon történik, vagy a dobást nem látni, de érezni a pillanatot, hogy mikor kell visszafordulni, mint róka fordul az elkapáshoz. Az ideoda csúsztatás vagy dobás gyorsan történjék.

Kis gyermekek a csúsztatást gyakorolják, nagyobbak a dobást. Ha a játék gyorsan és ügyesen történik, nagy érdeklődéssel folyik. Hogy sokan végezhesék, minden párnak ajánlatos labdát adni.

### Tűz van a falúban.

10—30 vagy több játzó.

Játszótér, tornaterem.

Székeket, zsámolyokat körbe rakunk, vagy ehelyett köröket rajzolunk és pedig eggyel kevesebbet, mint a játzók száma. A vezető a középben áll és a következőket mondja :

A falúban tűz ütött ki,  
Siessünk azt eloltani,  
Szaladj pajtás, szaladj!  
Tőlünk el ne maradj!

A vers mondása alatt a gyermekek a körön kívül körül szaladnak. A vezető sipjelére mindenki gyorsan széket vagy megjelölt kört elfoglalni igyekszik. Aki hely nélkül marad, az áll a körbe verset mondani.

Nagyobb érdekességet ad a játéknak az a változás, ha a kör közepére teszünk egy széket, aki azt el tudja érni, az a tűzoltóparancsnok.

### Árnyékfogó.

4—60 játzó.

Udvar, játszótér.

Napsütésben játszható, igen kedves játék kis gyermekek számára. Egy játzó a fogó, aki a többi játzóknak árnyékára ugrik vagy szökdel. Ha ezt eléri, néven szólítja azt a játzót és az lesz a fogó. A tanító biztassa a gyermekeket, hogy ne szaladjanak messze a fogótól, hanem közelebb tartózkodva leguggolással segítsenek magukon, vagy úgy álljanak, hogy az árnyék kisebbdjék, így a fogó nehezebben érhesse el őket.

## Labda-iskola.

6—10 játzó.

*Tornaterem, udvar, játszótér.*

E játék igen alkalmas a labdajátékhoz szükséges ügyességek begyakorlására. A játékhoz közép nagyságú bőr vagy ugyanakkora üres gummilabda használható. Az iskola a labdaelfogást különféle mozgásokkal köti össze, amelyeket mindig a labdaelkapás előtt kell végezni és a következő sorrendben gyakorolni:

1. A falra dobott labdát elkapni.
2. Az elkapás előtt egyet tapsolni.
3. Páros kézzel a térdekre ütni.
4. Az arcot megcírogatni (mosdani).
5. A hajat megsimítgatni (fésülni).
6. Térdelő mozdulatot tenni (imádkozni).
7. Egyik kezét a másik körül forgatni (motolálni).
8. A törzset előre hajlítani (tisztelegni).
9. A törzset kissé hátra hajlítani (mennyebe nézni).
10. Egy egész fordulatot tenni.

Ha valamelyik gyermek a labdát leejti, félreáll s vár addig, míg ismét reá kerül a sor, akkor aztán ott folytatja, ahol a játékot az imént elhagyta. Győztes az lesz, aki legelőször végezte el a fokozatokat, tehát aki legelőször járta ki az iskolát.

Ez a játék pompás előgyakorlatul szolgál minden labdajátékhoz s a labdaiskolát a gyermekekkel megkedvelteti. Ha a gyermekek a fent leírt fokozatokban elég ügyesek, lehet azokat olyan változatokban gyakorolni, hogy két-két gyermek vagy 3—4 lépésnyire szemközt állva a labdát egymásnak dobálják és a labda elkapása előtt az előbbi fokozatokat most már így végzik.

### Helycsere.

10—40 játzó.

*Gyermekszoba, tornaterem, játszótér.*

Egy gyermek szemét bekötik, a többi körben áll körülötte. A játzókat számmal megjelöljük. A körben álló két számot kiált, mire ez a két játzó gyorsan helyet cserél, a bekötött szemű pedig elfogni törekszik valamelyiket.

Akit elfog, a körben állóval helyet cserél.

Ugy is végezhető, hogy játzók körben széken ülnek és így, mint gyermekszobába való játék, igen szórakoztató.

### Kövess engem!

10—30 vagy több játzó.

*Tornaterem, játszótér.*

A gyermekek körben vállfogással állanak. Egy játzó a fogó, egy a futó. A futó elkiáltja: „Kövess engem!” Erre a fogó üldözőbe veszi, de mindig azon az úton követi, amerre a futó szalad. A körön állók kezei alatt átbugyhat és kívül, vagy ismét átbugyva a körön belül futhat. Ha elfogta, két másik játzóra sor. Ha bizonyos idő múlva az elfogás be nem következik, a vezető (lehet a játzók közül valaki) megállítja a futást és másokat jelöl meg.

Ha sok a játzó két-három fogóval és ugyanannyi futóval, vagy több csoportban játszható.

### Hold és csillagok.

5—20 játzó.

*Udvar, játszótér.*

Ezt a játékot akkor játszuk, mikor a nap süt. Egy játzó a hold, akinek helye egy fa vagy ház nagy



### Hold és csillagok.

kiterjedésű árnyékában van. Miután a hold este jön fel, a napsütésre nem mutatkozhatik. A többi játzók csillagok, ezek a napon körültáncolják az árnyékos helyet és azon keresztül futnak.

A hold ezalatt, amint az árnyékon keresztülfutnak, elfogni igyekszik őket. Akit elfog, a holddal cserél.

### Gyere velem!

10—50 játzó.

*Tornalerem, tanterem.*

A szoba közepére sorba tesszük a székeket, de úgy, hogy minden második szék ülője ellenkező irányba van fordítva. Eggyel kevesebb szék van, mint a játzók száma. A játzók a székekre ülnek és akinek szék nem jutott, az kezdi a játékot, ezt mondván: „Gyere velem Mucsára!” és az ülők közül egynek vállát érinti. Erre ez rögtön feláll és követi, többször ismételve a mondást és az érintést. Ezalatt körben jár. Midőn már valamennyi játzót vagy azok nagyobb részét felhívta,

gyorsan leül egy székre ; erre a többiek is sietve helyet keresnek. Akinek nem jutott hely, az kezdi a játékot.

Zenekisérettel is játszható olyformán, hogyha a zene szól, a játszóknak a székek körül kell járniok és amint a zene elhallgat, rögtön leülniök. Vagy megfordítva, ha a zene hallgat : járni kell és leülni, amint megszólal. Bizonyos idő múlva megszámoljuk, ki hányszor nem kapott ülőhelyet, aki mindig le tudott ülni, az a győztes.

Tanteremben. Az egész osztály elindul a játékhoz úgy, hogy az egyik padsor között fel, a másikon kigyóvonalban lejönnek. Egy helyet megjelölünk, amelybe ülni nem szabad, sípjelre vagy „Ülni !” jelre mindenki helyet keres.

### Egy előre.

16—20 játzó.

*Udvar, játszótér.*

A labdázó gyermekek jó tágas kettős kört alkotnak. A belső körben állók a labdát egymásnak dobva ezt mondják :

Egy előre,  
Két kettőre,  
Három hatra,  
Hat kilencre,  
Töltsd ki tízre.  
Tizenegyre,  
Mátyás király,  
Dobbintóra.  
Dobd meg jobban  
Féloldalra !  
Supp !

Az utolsó szó elhangzása után a külső körön álló

gyermekek szétfutnak, de abban a pillanatban a belső kör ama tagja, akinél a labda utoljára volt, célba vesz egy futó gyermeket. Ha sikerült azt megdobni, a belső kör tagjai ismét megmaradnak előbbi helyükön, de ha a labda nem talál, a két kör helyet cserél.

### Első ki!

20—60 játzó.

Tanterem.

Egyik játzó a hajtó, a másik a menekülő, a többiek ülnek. Az utolsó padoknak üresen kell maradniok. A játék kezdetén a hajtó és a menekülő meglehetősen távolságra vannak egymástól. A játék első célja, hogy a hajtó megérintse a menekülőt, amennyiben ez sikerül neki, nyomban szerepet cserélnek. És pedig olyan formán, hogy az előbbeni menekülő lesz a hajtó, a volt hajtó pedig a menekülő, ki igyekszik valamelyik üresen hagyott padban helyet foglalni, mielőtt az új hajtó őt megérintené.

Ennek a játéknak az érdekes fordulata abban van, hogy az üldözött bármely pillanatban leülhet az üresen hagyott padok egyikébe. Mihelyt ez helyet foglalt, nyomban elkiáltja: „Első ki!” mely kiáltásra annak a sornak első tagja áll fel és lép ki a padból. Ő veszi át a menekülő szerepét, akit most már kergetni kell a hajtónak. Mihelyt az új menekülő elhagyta helyét, az egész mögötte ülő sor egy paddal előbbre ül, úgy hogy az utolsó pad ismét üres lesz.

Mint minden osztályban végbemenő futójátéknál, a gyermekeknek bent kell a pad alatt tartani a lábukat. A leülő fiú, mihelyt helyet foglalt, azonnal kiáltja el: „Első ki!” mert mindaddig, míg ezt nem kiáltja, elfogható.

## Csapó-játék.

10—30 játzó.

*Tornaterem, játszótér.*

A játzók körben állanak, egy pedig belül foglal helyet. A körtképző játzók alkarjukat előre nyújtják, oly módon, hogy a könyökök a testet érintik, míg a tenyér lefelé van fordítva. A középen álló játzó célja az, hogy az így tartott kezek valamelyikét megcsapja. A körben állók úgy védekezhetnek, hogy karjukat oldalt, jobbra, vagy balra lendíthetik, de nem szabad a karokat sem visszahúzni, sem pedig fel, vagy lekapni. Akinek kezét a középső megüti, azzal helyet és szerepet cserél. Ennek a játéknak élénksége a középső ügyességétől függ, aki folyton helyet változtatva, gyorsan ide-oda szalad és különféle csalafintasággal élhet.

A kör ne legyen se nagyon kicsi, se nagyon nagy, mert míg a kis kör nem nyújt elég teret a szabad mozgásra, addig a nagy körben a cselekvés vontatott lesz.

Országos Széchényi Könyvtár

## Állatsereglet.

10—20 játzó.

*Ótthon, iskolaudvar.*

Minden gyermek két nevet: egy emlős és egy madár nevet kap, tehát olyan állatokét, melyek vagy a földön, vagy a levegőben mozognak. Körben ülve egy labdát gurítunk az egyik gyermek felé és azt mondjuk: „A föld!” Erre az a gyermek a földön mozgó állatnak hangját, vagy gyorsan felugorva: járását és mozgását utánozza. Utána ez a gyermek egy másiknak gurítja a labdát és ezt mondja: „Levegő”. Erre ez a gyermek a madár hangját utánozza. Célszerű azért olyan állatot,

vagy madarat választani, amelynek mozgása, vagy hangja tipikus és általánosan felismerhető, pl. a béka ugrása, a nyul szökdelése, a ló nyerítése, a tehén bőgése, a kakuk, kakas, pinty, kuvik, gébics, ruca, liba, stb. kiabálása.

Osztályteremben is játszható, de ilyenkor zseb-kendőt dobáltatunk.

### Három kapás, egy dobás.

*12—20 játzó.*

*Udvar, játszótér.*

A játzók arccal befelé fordulva, körbe állanak. Egyik gyermek bekerül a körbe. A bent levő gyermek azután háromszor feldobja a labdát, de csak olyan magasságba, hogy könnyen elkaphassa. A három feldobásnál hangosan számlálja: 1, — 2, — 3. Mikor a 3 elhangzott, a gyermekek szétfutnak, ő maga egyet célba vesz. Akit eltalál, az kerül be a körbe, ő pedig a többiek közé áll s a játék tovább folyik.

### Ákom, bákóm, én már látom.

*50—60 játzó.*

*Tanterem, lakószoba.*

Egy gyűszű, fadarab, gyűrű vagy más hasonló kisebb tárgy szükséges az elrejtéshez. A játzók mindannyian kimennek a szobából, egy kivételével, aki a tárgyat valami síma helyre teszi, de úgy, hogy a meglátása valószínű, mint pl. egy kép felső ráájára, a szoba sarkába, stb. Szóval úgy, hogy az más tárgy elmozdítása nélkül is észrevehető legyen. Különösen

célszerű az elrejtendő tárgyat olyas valami mellé tenni, amniek színe vele egyezik. Ha ez megtörtént, a játszó mind a szobába jönnek és mind keresik.

Ha egy meglátja, nem közli mással, hanem más irányba megy és kiáltja: „Ákom, bákóm, én már látom!”

Bizonyos idő után megmondja, hol van a tárgy és mikor minden játszó meglátta, vagy a tanító, vezető megmutatta, a keresés befejeződik. Aki először megtalálta, a következő játéknál az dugja el a tárgyat.

### Kitalálás.

*10—30 vagy több játszó.*

*Játszóter, tornaterem, tanterem, gyermekszoba.*

Ha tíznél több a játszó, több csoportot kell alakítani, mindegyiknek van egy vezetője, aki a játszó alkotta sor közepére áll. A sor előtt hátat fordítva áll egy játszó. Ez kérdi: „Nem láttátok a pajtásomat?”  
A sor felel neki: „Nem!”

Vezető: Megkeressük?

Meg!

Tedd ujjadat az ajakra és kövessetek engem!

A játszó futva követik, ujjukat az ajakra téve, a hely egy másik részére, ott a vezető intézkedése szerint másképp állanak, mint ahogy elindultak. A megváltoztatott sor ismét visszafut a játszó háta mögé állva. Ezt az első játszó nem láthatja, mert háttal áll a sorhoz. Egy játszó, akit a vezető megjelöl, azt kérdi:

Találd el, ki vagyok?

Ha az első játszó eltalálta, a párbeszéddel a játék tovább megy, ha nem találta el, helyet cserélnek.



### Csere-bere.

3—30 játzó.

Játszótér, tornaterem, tanterem.

Minden játzó valamely alkalmas tárgyhoz áll, mint a „Hol az olló?” játékban. Ez a ház. Szabadban fák alkalmasak; tornateremben a földre rajzolt körök, tanteremben a szobának, a tanító asztalának és néhány padnak, sarkai felelnek meg e célra. A játzók, kik ezen a helyeken állanak, egymással helyet cserélni próbálnak. Ezalatt a középben tartózkodó játzó megkísérli, hogy a labdával megdobjon valakit. Akit a futás alatt eltalál, helyet cserél.

Szabadban kézilabdával, vagy babzsákkal, tanteremben léglabdával, vagy tenniszlabdával ajánlatos e játék. Kemény labdát e játéknál ne használjunk.

### A szőlőcsősz.

10—30 vagy több játzó.

Játszótér, tornaterem, tanterem, gyermekszoba.

Kettő kivételével a játzók kézfogással körbe állanak. Ez a szőlőkert. A kertben áll az egyik játzó, a

másik kívül áll, ez a csősz. A csősz kérdi: „Mit keresel a szőlőben?” A bentálló feleli: „Szőlőt!” A csősznek erre meg kell fogni a futót s így futásában ugyanazon úton és módon követi. Ez pedig nemcsak futással igyekszik menekülni, hanem a körülállók kezei alatt átbújik, átugrik a kezek fölött, a lábak között átcúszik, szóval különböző módon próbál menekülni, hogy a csősz erejét és ügyességét minél inkább próbára tegye. Ha megfogta a csősz a futót, két más játzó jön sorra.

A tanteremben a játzók a padokat veszik körül, egyes szakaszokat kihagynak s a kör kisebb lesz. A futóknak így alkalom adatik sokféle mozgásra és a futók a padok között sokféleképp menekülhetnek.

### Színváltózat.

*5—30 vagy több játzó.*

*Tanterem, gyermekszoba.*

Noha ez nyugodt jellegű játék, mégis sokféle változatával kellemessé tehető. Földrajzzal, történelemmel, irodalommal lehet kapcsolatba hozni.

A játzók mind ülnek, négy-hat kivételével, akik sorba egymás mögött állanak. Mindegyik egy szín nevét kapja, piros, kék, zöld, stb. A játzók, akik ülnek, ezután becsukják szemüket, a színek pedig a sorban helyet cserélnek. Ennek megtörténte után az ülő játzóknak szemüket kinyitják és valaki megpróbálja a színeket az új felállítás sorrendjében elmondani, ahogy t. i. emlékezett arra.

A tanteremben és kis gyermekeknek nagyobb érdekességet ad, ha a színek játzóit összekeveredve futkároznak az osztály körül és visszaérve megállanak. Akinek feladata a színek megnevezése, az a futás alatt megváltoztatott sor színeit emlékezet szerint felsorolja.



Sólyom és galambok.

Változatai a játéknak, ha egyéb ismeretekre vonatkoztatjuk így :

Földrajznál : Országok, városok, hegyek, folyók, stb. nevei.

Történelemnél : A vezérek, államférfiak nevei.

Irodalomnál : Írók, munkái, költők nevezetes mondásai.

Természetrajznál : Madarak, fák, virágok nevei.

### Sólyom és galambok.

3—30 játzó.

Udvar, játszótér.

A játzók hármásával állanak. Ezek közül az egyik (a legkisebbik) a galamb; a másik a sólyom (nagyobb gyermek, vagy ügyes futó) és harmadik a madár gazdája. A galamb szemben áll gazdájával, annak kezét fogja, a sólyom mögötte áll, ez a másik kezét fogja. A gazda kezének lendítésével kibocsátja a galambot, mire az körülfutva távolodik, kezét szétterjeszti, a szárny repülést és keringést utánozza. Ha a galamb elég messze távolodott el, úgy, hogy a nagyobb, ügyesebb

sólyom rögtön nem érheti el, a gazda hasonlóan elengedi a sólymot is. A sólyom kinyújtott karokkal fut, szintén jelezve a repülést és megpróbálja a galambot elfogni. De köteles ugyanazt az útat követni, amerre a galamb repült. A gazda — belátása szerint — kezeivel tapsol, jelt adva mindkét madárnak a hazatérésre. A galamb megpróbálja ezt, úgy hogy a sólyom ne foghassa el. A jel mindig erős legyen. A gazda a jelt akkor adja, ha a galamb oly messze távolodott, ahonnan reméli, hogy visszatérhet, anélkül, hogy a sólyom zsákmánya lenne. A galambnak nem szabad hazatérni addig, míg a jelt nem hallotta.

### Babaöltöztetés.

10—30 játszó.

*Otthon, tanterem.*

A gyermekek körben ülnek, mindegyik egy ruhadarab nevét kapja, pl. szoknya, blúz, cipő, kötény, kendő, csipke, stb. Egy gyermek a középre áll és a földön egy korongot megpörget, ezt mondván: „Az én babámnak kell egy kötény!” Erre az, aki a kötény nevet kapta, gyorsan felugrik és a korongot elfogja, mielőtt az a földre leessék. Ha sikerült elfogni, újra pörgeti és mást szólít fel. Aki elfogni nem tudja, zálogot ad és visszaül helyére. Ezt a mondást meséhez lehet kötni, pl. A király meghívta az én babámat a palotába estélyre és ezért szüksége volt ezüst cipőre, selyemkendőre! (A tárgy jelzőjét a gyermekeknek kell kitalálni.)

Ha fiúk játszák, úgy más nevet lehet adni a játéknak és vonatkoztatni lehet vadászra, katonára, kocsisra, stb.

### Széllabda ugratás.

10—16 játzó.

*Tornaterem, udvar, játszótér.*

A játékhoz egy üres közép nagyságú gummilabda kell. A játzók egy jókora kört alkotnak. Egyik gyermek lesz az „ugrató”. Ez a kör közepére áll, kezébe veszi a labdát és jó erősen függő irányban, a földhöz vágja. A körön állók figyelemmel kísérik a leeső labdát s mindegyik igyekszik azt elkapni. Magától érthető, hogy amidőn a leeső labdát elfogni igyekeznek, nem maradnak helyükön, hanem a leeső labda felé szaladnak. Aki a labdát elkapta, az áll be a közepre s most az lesz az „ugrató”. Ha azonban senki sem kapta el, az előbbi gyermek folytatja az ugratást.

Ujabb játéknál a gyermekek előbbi helyükre állanak. Mindegyik gyermek jelölje meg a helyét a talajra húzott köröcskével, vagy kereszttel.

### Számok cseréje.

10—30 vagy több játzó.

*Otthon, játszótér, torna-, vagy tanterem.*

A gyermekek nagy körbe állanak és sorba egy-egy számot kapnak. Egy játzó a kör közepére áll és a megnevezett számokból két számot kiált. Erre ez a két játzó, a körön keresztül futva, gyorsan helyet cserél, a körben álló pedig igyekszik egyet elfogni. Akit elfogott, az a kör közepére áll, a körben eddig lévő pedig ennek számát kapja és ennek helyére megy.

### A kotló és a róka.

5—30 játzó.

*Játszótér, udvar.*

Egy gyermek a róka, a másik kotló, a többi csirke. A róka a terem vagy udvar közepén tartózkodik, a

kotló csibéivel pedig 10—20 lépés távolra járkál. Ezt úgy is végezhetik, hogy a csibék egymás derekát fogva csoportosulnak egymás körül.

A tyúk kérdi a rókától: Róka koma, mit csinálunk?

R.: Itt a tűzre rözsét hányok.

Ty.: Minek a tűz, róka koma?

R.: Ezen sült meg a vacsora.

Ty.: Mit eszel ma vacsorára?

R.: Csirkéidből húzok nyársra.

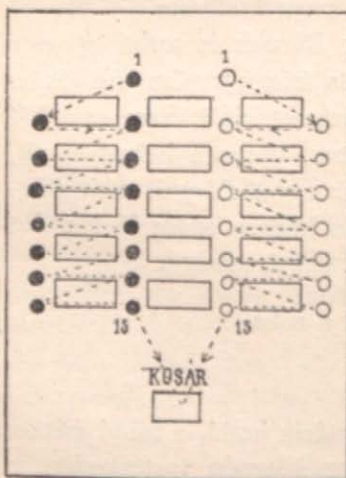
Az utolsó szó elhangzása után a csibék szétrebbennek, hogy egy szemben levő helyen ismét összegyűljenek. Akit ezalatt a róka elfog, szintén róka lesz s a játék tovább folyik, míg a csirkéket mind elfogták. Azután a játék újra kezdődik.

### Cik-cak dobás.

10—60 játzó.

Tanterem.

Az osztály két csapatra van osztva. Minden csapat két sorba áll, amelyek egymással szemben párhuzamosan állanak. Egy kosarat



a dobogóra vagy asztalra teszünk. Minden csapatnak egy babzsákja van. Az 1-ső számú játzónál van a babzsák. Jelre az 1-ső játzók a ketteseknek, ez a 3-asoknak és így tovább cik-cakban dobják, míg a 15-ös kapja, ki a kosárba dobja. Ha a dobást elhibázta, a zsákot gyorsan fölveszi, helyére fut és újra próbálja

dobni, mindaddig, míg a kosárba dobta. Amely csapat bedobta, 3 pontot nyer, amely először dobta be, még egy pontot kap, úgy, hogy egy játékban 4 pont is nyerhető. Az a csapat nyer, amely a játék végével a legtöbb egységet érte el.

Ha a kosár messze áll, egy dobóvonalat, mely közelebb van a kosárhoz, krétával jelölünk.

### Falradobó.

8—12 játzó.

*Udvar, játszótér.*

E játéknál a falradobálást versecske kíséretében végzi egyik gyermek. Hogy hányat dob, azt a versecske szokásos eltagolása határozza meg. Az utolsó szó, vagy szótag erősebb hangsúlyozása alkalmával kapja el a dobó a labdát, mire a körülötte álló gyermekek szétrebbennek, ő pedig egyet célba véve, megütni igyekszik. Ha ez sikerül, a megütött lesz a „falradobó“, ő pedig helyet foglal társai között. De ha egyet sem találna el, folytatja a falradobást. A dobálást kísérő szokásosabb mondókák: „Egyszer, — kétszer, — háromszor, — szaladj pajtás, — mert megdoblak, — ha nem szaladsz, — hátba sózlak!“ Vagy: „Egy előre, — két kettőre, — három hatra, — biborosra, bársonyra, — szaladj jobbra, — fordulj balra, — ha nem szaladsz, — puff, hátadra!“

A játékot az teszi különösen mulatságossá, hogy a falra dobáló a labdát néha véletlenségből, de olykor szándékosan is elejtheti, tehát nemcsak „végszóra“, hanem bármely szónál is. Ez esetben a többiek helyben maradnak és a verselő fut el, akit aztán az igyekszik megdobni, aki a labdát legelőbb kapja kézhez. Ha nem találta el, folytatja a verselést, de ha megdobták, az lesz a verselő, aki őt megdobta.

### Hármas csere.

15—40 játzó.

*Tornaterem, játszótér, udvar.*

Az osztály egy kört alkot, amelynek közepét három játzó foglalja el. A körvonalon állókat beosztjuk hármas számlálással. A körben álló játzók egyike az 1-es, másika a 2-es, a harmadika 3-as lesz.

A kör közepén álló egyes elkiáltja „Egy!” Erre azok a játzók, kik egyes számot kaptak, kiszaladnak a helyükről, hogy helyet cseréljenek egymással. Ezalatt a kör közepén álló egyes igyekszik valamelyik üres helyet elfoglalni. Az a játzó, akinek nem jutott a körön hely, beáll a kör közepére és most ő lesz a hívó, ha rá kerül a sor.

Ezután a körben álló kettős kiáltja: „Kettő!”, mire az előbbi módon a kettősöknek kell helyet cserélni, majd a kettős után a hármas kiáltja a saját számát, mire a hármasok cserélnek.

Ujabb fordulónál megint az egyes kezdi a kikiáltást és úgy folyik tovább a játék, mint előbb.

### Padban a babzsák?

20—60 játzó.

*Tanterem.*

A gyermekek a helyükön ülnek, ahogy rendszeren ülni szoktak. Minden sor első tagjánál egy babzsák van. Jelre ez a babzsákot, hátra hajolva, feje fölött a mögötte ülőnek adja át, az ismét a következőnek, és így tovább, míg az utolsóhoz ér. Az a sor nyeri a játékot, amelynél hamarabb ér a babzsák az utolsó játzóhoz.

Ha a padsorok között elég széles a távolság, ez a játék akként folytatható, hogy az utolsó játzó, amint a zsákot megkapta, egy lábon szökdelve, az első játzóhoz siet. Amint odaért, a többi játzó gyorsan egy paddal

hátrább ül, az üresen maradt padra felülve, a szökdelő játészó a babzsákot tovább adja. Ez a játék addig folytatódik, míg mindenki szökdelve hozta a zsákot. Az a sor győz, amely a helycserét folytatva hamarább befejezi.

### Labda-királynők.

20—60 játészó.

*Tornaterem, játészótér.*

Négy ugrózsámolyt helyezünk el négyszögben, melyre egy-egy játészó áll fel labdát tartva a kezében. Ezek a labda-királynők. Velük szemben áll egy-egy sorban mindegyiknek a csapata. A királynők adott jelre sorban dobják a labdát. Aki elejti, felveszi és átadja a királynőnek, maga pedig beáll utolsónak a sorba. Aki elkapja a labdát, azonnal visszadobja a királynőnek és ha ez elejti, leszáll trónjáról, beáll utolsónak, helyét pedig a sorban első foglalja el a trónon.

Országos Széchényi Könyvtár

### Madarász.

10—20 játészó.

*Játészótér, nagy udvar.*

A játészók közül kiválasztunk kettőt, egyik a madarász, másik a vevő, a többi a madár. A madarász sorba állítja a madárkákat s mindegyiknek ad egy madárnevet. Pl. pacsirta, rigó, veréb, gólya, stb. Ezek után megérkezik a vevő, ki eddig egy — bizonyos távolságba — kijelölt helyen tartózkodott s kérdi a madarásztól: „Van-e eladó madarad?” A madarász felel: „Van!” Vevő: „Van-e gémed?” M.: „Nincs!” V.: „Van-e rigód?” M.: „Van!” V.: „Hogy adod?” M.: „2—3—5 koronáért!” A vevő annyiszor csap a madarász tenyerébe, ahány koronában szabta meg a madár árát. Ha az

utolsó csattanás elhangzott, a madár a sorból kirepül, befut a madarász tanyájára, de rögtön vissza is fut. A vevő utána iramodik, ha elfogja, tulajdona marad s elhelyezi a maga tanyájára. Az el nem fogott madár azonban visszafut a sorba és beáll az előbbi helyére, csakhogy most már más madárnevet kap. A játék így folyik tovább, míg a vevő valamennyi madarat meg nem vásárolta.

A vevő tanyáját 20—30 lépés távolságra kell kijelölni, hogy a madárnak elég alkalma legyen a menekülésre.

### **Add tovább!**

*15—30 játzó.*

*Tornaterem, játszótér.*

A játzók hármanként egymás háta mögött állva, egy jókora kört alkotnak. A hármas sorok között legalább egy jókora lépés távolság legyen. Egy játzó ki marad a körből, ez a hívogató, aki egyszer-kétszer körülfutja a kört és valamelyik hármas sor utolsó tagjának vállal ezzel a felkiáltással: „Add tovább!“ . . . megüti. A megütött az ütést gyorsan tovább adja a másodiknak, ez meg az elsőnek, mire nyomban megfordulnak, egyszer körülfutják a kört, de közben a hívogató gyorsan beáll az üresen hagyott helyre elsőnek. Aki elsőnek érkezett be, beáll a volt hívó mögé másodiknak, ezután a következő harmadiknak. Az utolsónak beérkezett hívó pedig a következő fordulónál hívogató lesz. Így folyik a játék tovább. A játzók a körbefutásnál mindig egy irányba futnak.

Kedvelt változata a játéknak, mikor a hívogató a futásra való felhívást nem pusztá kézzel, hanem egy nagy üres labdával teszi meg. Ilyenkor azonban a hívogató, vagy három lépés távolságra futja körül a so-

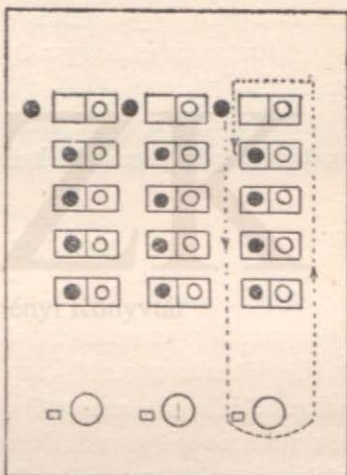
rokat és a kiszemelt sor harmadik tagját a nagy labdával hátba üti. Az ütés tovább adása és a játék további lefolyása úgy történik, mint előbb.

### Terem staféta.

#### Tanterem.

Az osztály tanulóit két pártra osztjuk. Az a cél, hogy melyik párt tudja majd a babzsákokat rövidebb idő alatt a körből ki, illetőleg berakni. Az első padsorok előtt olyan távolságra, a mennyire a térviszonyok megengedik, a padlóra egy-egy kört rajzolunk és mindegyik mellé egy-egy babzságot helyezünk.

A játék úgy kezdődik, hogy az utolsó padokban ülő és egy párthoz tartozó gyermekek kiállanak a sorból a jobbra eső folyosóba. Azután a tanító által adott jelre előre futnak, hogy a kör mellett lévő



babzságot elhelyezzék a körbe. Ezt elvégezve, a szomszédos folyosón helyükre visszazsaladnak. Mindegyik gyermek tehát a maga padsorát megkerüli és úgy tér vissza előbbi helyére. Az előttük ülő gyermekek már álló helyzetben várják a futókat, akik, mielőtt leülnének, megérintik a várakozó gyermekek vállát. Erre ezek azonnal futásnak erednek és az imént körbe helyezett babzságot kiveszik a körből és a kör mellé helyezik. Ezek is úgy futnak helyre, mint az előbbieket és vállérintéssel indítják a várakozókat. Így folyik tovább a játék

a babzsák folytonos ki- és berakásával mindaddig, míg a párt utolsó tagja is helyet foglal a padban és elkiáltja: „Kész!” A tanító felírja a táblára, mennyi idő alatt végezte el az első párt a futásokat.

Adott jelre a második párt kezdi meg a versenyt és ugyanazt cselekszik, amit az első, de azzal a különbséggel, hogy a futásokat ellenkező irányba fogják végezni. A verseny befejezése után összehasonlítja a tanító az időbeli eredményt és kihirdeti, hogy melyik párt győzött.

A tanító figyelmeztesse a gyermekeket, hogy lábújjon fussanak és hogy a futókat zavarni semmivel sem szabad.

Az osztályban végzendő játékokat megelőzően a tantermet pár percre ki kell szellőztetni.

### Szökdelő verseny.

*10—60 vagy több játzó.*

*Játszótér, tornaterem, tanterem.*

A játzók egyenlő csoportokra felosztva egy vonalra felállanak, amelytől 5—10 méter távolságra egy párhuzamos célvonalat húzunk. Egy jelre a sor elején állók páros lábon szökdelve a célvonalig igyekeznek, ott megfordulva gyorsan visszafutnak az indulási vonalhoz. A futó játzók visszaérve az indulási vonalhoz, saját pártja következő tagjának kezét megüti, aki az elindulásakor a vonalra lépett. Ez szökdelve elindul és visszafutva a következőt üti meg. Minden játzó elindulásánál az egész sor előre mozdul, hogy a következő játzó a vonalon készen állhasson.

Az a sor nyer, melynek utolsó futója először éri el az indulási vonalat.



Medve-táncoltató.



Guruló.



Buzogány-verseny.

## Pillangó-labda.

15—40 játzó.

*Tornaterem, játszótér, otthon.*

Körben állanak. Kettős beosztás. Az egyesek helyben maradnak, a kettősök kígyóvonalban járnak körben az egyesek körül. Mindenki egy kis bőrlabdát kap, melyet a dal ritmusa szerint feldobnak és elkapnak. Felváltva az 1-es és 2-sők. 1-sek „Szállj (feldobják), szállj, szállj (elkapják)!”

2-sek „Labda (feldobják) meg se állj!” (elkapják).

Együtt: „Körbe járunk, forgolódunk.

Szállj, szállj, szállj,

Labda meg se állj!”

Ezután szerepet cserélnek az egyesek és kettősök.

## Számozott staféta.

20—60 játzó.

*Tornaterem, udvar, játszótér.*

A gyermekek egymás mögé állva, 2 vagy több sort alkotnak, melyekben a játzók száma egyenlő. Jelre a sorok élén állók jobbra kanyarodnak és soruk mellett futva azt megkerülik, helyükre visszafutnak és a második kezét megütik. Ez ugyanazon úton futva a harmadik kezét üti meg, ez ismét a következőt és így tovább, míg az utolsó is elvégezte s helyére fut.

Győztes az a sor lesz, amelynek utolsó tagja először ért helyére vissza.

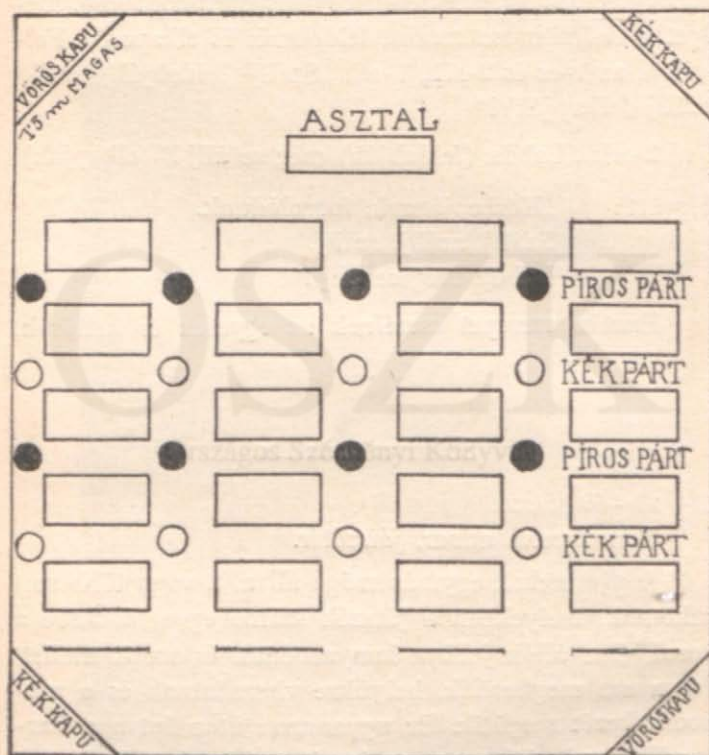
Jobb azonban a játékot úgy játszani, hogy a futók zászlócskát, botot vagy zsebkendőt adnak át egymásnak.

## Ballon-játék.

10—100 játzó.

Tanterem, tornaterem, gyermekszoba.

Ezt a játékot két különböző színű 25—30 cm. átmérőjű, léggel töltött ballonlabdával játszik. A labdá-



kat tenyérrel szabad ütni. Annyira legyenek töltve, hogy az ütésre felemelkedjenek és lassan leereszkedjenek.

Az osztály a labdák színe szerint két pártra, pl. piros és kék pártra oszlik. Az első sorban levők a piros,

a második sorban levők a kék pártot alkotják és így tovább. A terem négy sarka a kapuk helye. Két piros és két kék kapú van, melyek 150 cm. magasán a földtől két rajzszőggyel a falra kifeszített zsinórral jelöltetnek meg. A játék lényege, hogy a labdát nyitott tenyérral úgy kell a levegőbe tovább ütni, hogy az a sarokba kifeszített zsinór mögött leszálljon és pedig a piros labda a piros, a kék pedig a kéknek mondott kapúba. Kapúvédő nincsen, de a feladat valamennyi játszónál az legyen, hogy a piros pártiak a piros labdát a piros kapúba juttassák és a kék párt hasonló törekvését megakadályozzák, vagyis, hogy a kék ballont a kékek a kék kapúba ne üthessék.

A kezdetnél a tanító a ballonokat a terem közepe felé üti, miután két labda és négy kapú van, szabály legyen az, hogy a játszóknak helyükön ülve kell maradni. Aki ez ellen vét, büntetést kap.

Ha valamely párt kapút csinált, a labdát a sor elején ülő tanítónak adja, ki azt ismét a terem közepére dobja. Ez idő alatt sem szünetel a játék.

A játék 15 percig tart és három öt perces részre oszlik, melyet a tanító sipjellel állapít meg.

### Zsákcsereelő staféta.

20—40 játzó.

*Játzóter, udvar, tornaterem.*

A játszóknak valamennyien 2—4 oldalsorban állanak fel, mindegyik sor elé vagy 12—20 lépésnyire egy-egy kisebb kört rajzolunk és azok mindegyikébe egy babzsákot helyezünk. A sorok elé indító vonalat húzunk, azután mindegyik első tagja kap kézbe egy babzsákot. Ajánlatos, hogy a körbe elhelyezett és a kézben tartott babzsákok színre nézve különbözzenek egymástól.

Adott jelre úgy indul meg a játék, hogy a sorban első gyermekek a körhöz szaladnak és ott a saját babzsájkukat kicserélik a körben levőkkel. Most a kicserélt babzsákokkal visszafutnak, hogy az indító vonalon várakozó következő játszótársnak átadják a babzsákot, azután a futást befejezte gyermekek beállanak a sorokba utolsóknak. Természetesen, a második gyermek ugyanazt a futást és cserét végzi, mint az első és ugyanazt cselekszik a következők is, mindaddig, míg a sorok első, illetőleg utolsó tagjai eredeti helyükre vissza nem érkeztek. Amelyik sor befejezte a futásokat és cseréket, elkiáltja: „Kész!” Ezek abban a sorrendben győztek, amelyben a futással és cserével hamarabb elkészültek.

Az indító vonalon a futásra készen, előre nyújtott jobb karral várják a gyermekek a visszafutó játszótársat. A cserét, valamint a zsák átnyújtását jobb kézzel kell végezni.

Érdekes változata lesz a játéknak, amikor visszafutáskor a játzó a babzsákot nem átnyújtással adja át a várakozó játszótársnak, hanem *dobással*. Ez a dobó vonal 3—5 lépésnyire húzható meg a sorok előtt. Egyebekben a játék teljesen úgy folyik le, mint előbb.

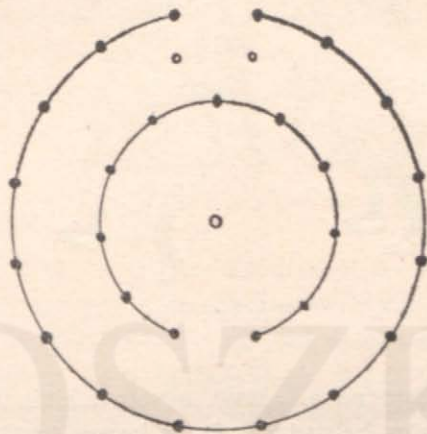
### Cicák és az egér.

30—50 játzó.

Tornaterem, játszótér.

Ha pl. 40 a játzók száma, akkor 24 alkotja kéz-fogással a külső kört, a kisebbek 16 a belső kört. Ugy a belső, valamint a külső körön egy-egy kapú van, ahol nem fognak kezét a játzók. A külső körből kerülnek ki a cicák, a belsőből az egerek. A két kör közti távolság két lépés legyen.

Az egér beáll a belső kör közepére, a két cica a külső kapu nyílása elé áll és bemutatják magukat: „Itt vannak a cicák!” A körben állók kiáltják: „Itt



vannak a cicák, egér fuss!” És kezdődik a hajsza. Az egérnek bárhol szabad ki-beszaladnia, a cicáknak azonban csak a kapúkon és a két kör közötti úton, valamint a külső körön kívül. A kezek alatt átbújniok tilos. Ha az egeret megfogták a cicák, úgy a játék más szereplőkkel elülről kezdődik.

Ez a játék az ismert és elterjedt „Kint a bárány, bent a farkas” játéknak egy szebb változata, amázt inkább az egész apró gyermekek játszáka.

### Karikadobás.

10—30 játzó.

Játzóter, tágas udvar.

Inkább leánykáknak való játék. Gyakorlásához tágas és sima talajú játzóhelyet kell választani, mert



Karikadobás.

bőséges futásra ad alkalmat, neveli a látás biztosságát és a változatos helyzetek szép és kecses tartására szoktatják a játzókat.

A játzó eszköz 20—25 cm. átmérőjű könnyű nádkarika és 50 cm. hosszú dobóvessző, amelynek fogantyúja valamivel vastagabb, mint a vége. A játékban vannak dobók és kapók. Az előbbi úgy adja fel dobásra a karikát, hogy a dobóvesszőt a fogantyúnál jobb kézbe tartja, bal keze hüvelyk és mutató ujja közt pedig a karikát ajka irányában, szöglet alatt fogja; majd a dobóvesszővel megfeszíti a karikát, s azt elbocsátja, hogy az ív alakban és elég magasan tova repüljön. A kapó játzóttárs a leeső karikát a vesszővel a levegőből elkapja.

Ha a dobásban és elkapásban eléggé ügyesek a gyermekek, lehet a feladást két dobóvesszővel is gyakorolni. Ilyenkor a jobb kézben lévő vesszővel a karika felső, a bal kézben levővel pedig annak alsó részét feszítjük meg és úgy repítjük ki.

A játékvezető leleményességén múlik, mennyire tudja ezt a játékot változatokkal kiaknázni. Példa gyanánt leírunk röviden néhány változatot.

1. A játsszók egy nagy kört alkotnak, akik közt legalább 4—5 lépésnyi távolság legyen. A kör egyik és másik fele egy-egy pártot képez. Mindkét párt első tagja 6—7 karikát kap kézbe. Adott jelre az első egyenkint átdobja azokat a másodiknak, ez a harmadiknak és így tovább. Az a párt lesz a győztes, amelyik több karikát tudott a félkör utolsó tagjához eljuttatni. A leejtett karikát felemelni nem szabad.

2. A játsszók két pártot alkotnak és 6—10 lépés távolságra, — egy-egy sort alkotva — szemben állanak fel. A balszárnynon álló 1-es és jobb szárnynon álló 2-es mindkét soron 5—6 karikát kap. Adott jelre megindítja azokat egyenkint a hozzá rézsútosan álló játsszótársak felé. Az a párt lesz győztes, amelyiknek utolsó tagja a játék végével több karikát tud felmutatni. A leejtett karikát itt se szabad felvenni.

### Gyors számoló.

*20—50 játsszó.*

*Tanterem.*

A gyermekek a helyükön ülnek, a tanító egy feladványt ír a tábla felső részére, amelynek annyi részlete van, amennyi egy csoport tagjainak száma, azután a táblát 4 részre osztja, ha a tanulók 3 csoportban ülnek. Minden csoportnak utolsó tagja krétát tart kezében s megfelelő jelre kifut a táblához és az első számolási részt megcsinálja. Azután visszafut, átadja a krétát csoportja második tagjának és az folytatja a számolást. Így folytatódik mindaddig, míg minden csoport valamennyi tagja a számoláshoz nem jutott. Ezután a pontozás szerint megállapítjuk a győztest. Amely csoport

legelőször lett készen, 100 pontot kap, a második 75 pontot, a harmadik 50 pontot. Hibák szerint a hibátlan számolók 100 pontot és minden hiba után 10-zel kevesebb pontot kap. Leírás szerint a legszebb írás 100 pontot, a második 75 pontot, a harmadik 50 pontot. Pl.:

	elsőség	hibák	leírás.
A) csoport	II. = 75	(3 h) 70	III. = 50 = 195
B) csoport	I. = 100	(4 h) 60	II. = 75 = 235
C) csoport	III. = 50	(—) 100	I. = 100 = 250

Győzött a C) csoport.

Példa a feladathoz: 24.

$19 \times 2 =$ ,  $\times 5 =$ ,  $- 87 =$ ,  $+ 16 =$ ,  $: 3$ ,  $\times 7$ ,  $: 8$ ,  
 $+ 74$ ,  $- 45$ ,  $\times 10 =$ .

Igy lehet ebbe a játékba bevonni a földrajzot. Pl.:

Irjátok le Budapest főbb utcáit, vagy tereit. Az északnyugati felvidék megyéit, az ország főbb városait, főfolyóit, hegyeit stb., továbbá a nyelvtant: Irjátok tulajdonneveket, főnevet, igét: vagy egy mondatot iratunk le s minden gyermekre egy szó leírása esik.

Történelmet: Neves hőseinket, íróinknak neveit iratjuk le stb.

## II. Rész.

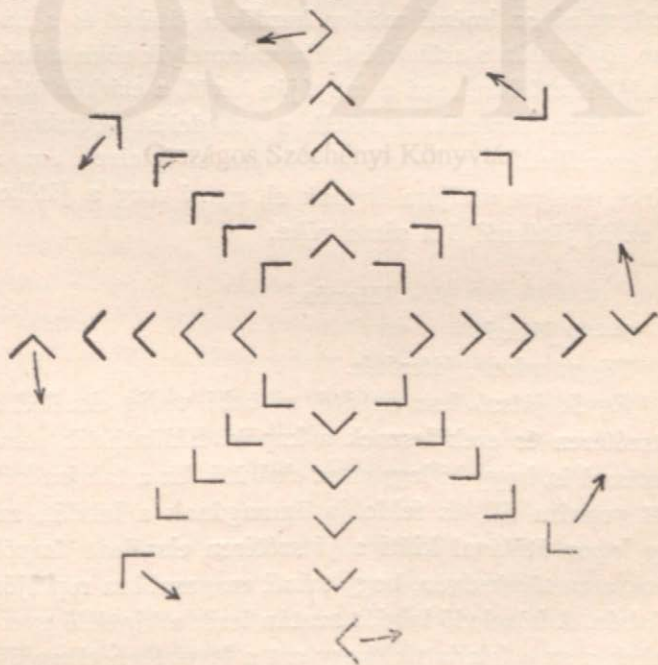
11—14 éves gyermekeknek való játékok.

### Küllő-verseny.

9—60 vagy több játzó.

Játszóter, tornaterem.

A gyermekek a kerékküllő alakjában 3 vagy 8 csoportban egymás mögött felállanak. Első jelre a küllők végein állók jobbra fordulnak; második jelre körbe futnak, hogy helyükre újra visszatérjenek. A vezetőknek figyelni kell arra, hogy melyik volt az első.



Ezek a futók soruknak elejére állanak és most a második futó teszi meg ezt az utat. Azután sorba a többi. Amely csoport a legtöbb első beérkezést elérte, az a győztes.

### Sánta róka.

10—30 vagy több játzó.

*Játszótér, tornaterem.*

Egy játzó a róka, aki a játszóhely egyik kis elhatárolt helyén áll. A többiek a csirkék és az ellenkező oldalon megjelölt csirkeudvarban tartózkodnak. A csirkék amennyire mernek, közelednek a rókához és ezt kiáltják: „Sánta róka! Gyere ki!” A róka hármat lépve egy lábon szökdel tovább, így próbálva a csirkéket elfogni. Az elfogottak szintén rókák és vele haza mennek. Ezek mind az iménti módon kezdik a játékot és a három lépés után a szökdelést. Ha valamelyik róka mindkét lábát a földre teszi a tanyáján kívül, a csirkék ütlegetve haza kergetik. A rókák a szökdelést végezhetik, azt cserélhetik egy lábról a másikra szökdelve. Az a csirke, melyet utóljára fognak el, nyeri meg a játékot és az új játéknál ő a sánta róka.

### Kapós.

8—20 játzó.

*Tágas udvar, játszótér.*

Egyik játzó lesz az ütő, a többi pedig elszéled a játszótéren és ezek lesznek a kapók. Eldönthetik sors húzással is, hogy ki legyen az első ütő. Ez a talajra húzott vonalra áll, és feldobja önmagának a labdát, azt egy lapos ütőfával kiüti a játszótéren elszéledt kapók közé, arra törekedvén, hogy minél magasabbra repüljön a labda. A közeledő labdát azután lesik a kintálló gyermekek s az a feladatuk, hogy azt a levegőben elkapják.

Ha ez valamelyiknek sikerült, ő lesz az ütő s amaz kimegy kapónak. Ha azonban egyik sem kapta el a labdát, az ütő megismétli az ütést. A játék így folyik tovább.

Minden gyermek jelöljön ki magának a játszótéren egy helyet, noha labdaleeséskor mindenki elhagyhatja helyét, hogy a labdát elkapja, de közben társát meglokní vagy a labdáért dulakodni tilos. Ha az ütő háromszori ütésre sem talált, az váltja fel, ki a labdát a földről felkapta.

### Féltek a muszkától ?

*15—25 játzó.*

*Udvar, játszótér.*

A játszótéren kijelölünk egy 40 lépés hosszú és 20—25 lépés széles négyszöget. A két végén pedig 5—5 lépésnyi tanyát jelölünk ki. Ez előkészület után kiszemelünk egy ügyes fiút, ez a muszka, aki beáll az egyik tanya közepére, míg a másik tanyán a többi játzó arcvonalba sorakozva a muszkával szemközt foglal helyet.

A muszka most azt kiáltja : „Féltek a muszkától ?“ A vele szemközt álló gyermekek harsányan felelik : „Nem félünk !“ És ekkor abba a tanyába futnak, ahol a muszka áll. Ugyane pillanatban a muszka is kitör a maga tanyájáról, hogy a vele szembe rohanó gyermekek közül egyet-kettőt foglyul ejtsen. Fogoly az lesz, akit a muszka futás közben megüt. Most már ezek is muszkák lesznek, tehát a fogolyszerzésben szintén segédkeznek. Most már a fölcserélt tanyába helyezkednek el és az előbbi felkiáltással újra kezdődik a játék. A ki-rohanás egyik tanyából a másikba fölváltva történik mindaddig, míg az utolsó játzó is muszka lesz.

A határvonalakon átlépni nem szabad, aki ez ellen



Medve a veremben.

a tilalom ellen vét, muszkává lesz. De muszka lesz az is, aki a tanyán marad, vagy aki a mezőről oda-visszafut.

Ha a muszka két kirohanás alkalmával nem tudna foglyot ejteni, akkor az a gyermek, aki utolsónak ért be a tanyára, fogollyá lesz. Fogolyejtés közben nem szabad a muszkanak visszafordulni, csak azok a játsszók lesznek fogollyá, akiket előrefutás közben érintett.

### Medve a veremben.

10—30 játsszó.

Játsszótér, tornaterem.

A vermet a körben kézfogással álló gyermekek alkotják. A középben áll egy gyermek, az a medve. Aki a veremből szabadulni akar, a fogást elszakítani törekszik, vagy a kezek fölött vagy azok alatt kibújni próbál. Ha ez sikerül, a gyermekek ismét kézfogással bekerítik a medvét.

Bizonyos idő múlva a medvét fel kell váltani.

Kitűnő játék ez fiúknak, csak arra kell ügyelni,

hogy el ne durvuljon. Ha az elfajulástól meg tudjuk óvni, elsőrendű küzdelmes és élénk játékot gyakoroltunk a gyermekekkel.

### Labda-futás.

20—40 játzó.

*Tornaterem, udvar, játszótér.*

A játzók 2—4 arcsorba állanak, mindegyik sor egy-egy külön pártot alkot, melyek egymás mellett, egy vonalba állhatnak fel, de a sorok között a mozgásra elegendő helyet kell fentartani. Mindegyik sor első tagja egy nagy üres vagy tömött labdát kap kézbe.

Jelre úgy indul meg a játék, hogy az első a labdát átadja a másodiknak, ez meg a harmadiknak és így tovább, addig vándorol a labda kézről-kézre, amíg az a sor utolsó tagjához nem ér. Amikor az utolsó kapta kézhez a labdát, rögtön hátrafordul és a sor mögött szaladva, beáll a másik szárnyon elsőnek és most ismét megindul a labdaadogatás az előbb leírt módon. A labda adogatása akkor ér véget, amikor a sor első tagja is megtette a futást és visszaérkezett eredeti helyére s ezt hangos „Kész!” kiáltással jelzi.

Az a párt lesz a győztes, amelyik az adogatásokat és futásokat előbb fejezi be.

### Zsákrakás.

10—100 játzó.

*Tornaterem, tanterem, játszótér.*

A játzók két vagy több egyforma pártra oszlanak, sorba egymás mellett állva. A sor végén álló minden játzó előtt 10—15 darab babzsák fekszik a földön. Jelre ez a játzó felkap egy zsákot és a szomszéd játzó-  
nak adja, ez a következőnek és így tovább, míg az utolsó játzóhoz jut, ki maga elé a földre teszi. Így

végig adják a zsákokat, amelyeket az első játzó egymás fölé rak. Csak az első zsák éri a földet. A rakásnak minden támasztás vagy segítség nélkül kell állania. Ha a rakás összedül, újra fel kell rakni. Minden sornak az a célja, hogy valamennyi zsákot kézzől-kézre adva, az utolsó játzóhoz eljuttassák a rakás elkészítése végett.

Az a sor győz, mely a felrakást előbb elvégzi. Ujra kezdésnél az utolsó játzó a sor élére megy és elkezd az adogatást. Így mindenki az adogatáshoz és felrakáshoz jut.

Ennek a játéknak a gyors mozgás a lényege. Nagyobb gyermekeknél a sorokat egymás mögé állítjuk és a játzók között nagyobb távolságot vétetünk, hogy a babzsákokat dobni kelljen.

### Fali róta.

4—16 játzó.

Udvar, játzóter.

A játzók sorsolással és választással két párttá alakulnak. Az egyik lesz a dobó, a másik az ugráló párt. A faltól 8—10 lépésnyire húzott barázdán vesz állást a dobó párt egyik tagja, vele szemben — a fal mellett — egy ugráló párti foglal helyet. Most a fal mellett álló gyermek odadobja a labdát a szemközti álló játzónak, ez meg visszadobja, ezt párszor ismételvén, kedvező pillanatban megdobja a játzót. Ha eltalálta, akkor ez kimult és sorra következik egy másik ugráló párti gyermek. Ha ezt is megdobta, ez is félreáll és következik a harmadik. Föltéve azonban, hogy dobó párti nem talált, akkor ez mult ki és most egy másik dobó párti áll ki dobónak. Ez így folytatódik mindaddig, miglen csak egy utolsó játzó marad kint vagy bent. Ugy fordulhat a játék, hogy pl. a megmaradt egyetlen

dobó pártival szemben, három ugráló párti is marad. Ha ezeket sorban eltalálja, a dobó párt győzött s elfoglalják ismét helyüket, de ha a dobó valamelyiket el nem találta, a párt utolsó tagja is kimult s most a pártok helyet cserélnek.

Labdadobálás közben a kintálló fiú folyton kémleli, mikor tesz ellenfele dobómozdulatokat, hogy különféle mozgásokkal és ugrálással elháríthassa az ütést. Ugy is lehet játszani, hogy a kintálló elkiáltja: „Dobj!” mire őt haladéktalanul meg kell dobni.

### Egyszerű staféta-futás.

*10—100 játzó.*

*Játzóter, tornaterem.*

Egyike ez a legjobb játékoknak, ha nagy a résztvevők száma.

Egy fal vagy tárgy a célvonal, vagy a földre húzott vonal, melyet érinteni kell, vagy egy tárgy, melyet minden futónak meg kell kerülni. Tizenöt-harminc méternyire szemközt ettől a célvonalától párhuzamosan az indítóvonalat jelöljük meg.

A játzókat két vagy több csoportra egyformán felosztva az indítóvonalra egymás mögé felállítjuk. Ha lehetséges, a sorok két méternyire legyenek egymástól. Az első játzó minden sorban az indítóvonalra feláll és jelre előre szalad a célvonalhoz, kezével a falat megüti, vagy lábával a földre húzott vonalat érinti, vagy a megjelölt tárgyat megkerüli. Utána visszafut és a következő játzó kezét megüti, aki az indítóvonalra előre lépett. Ez ugyanazt az utat befutva a következő kezét üti meg. Minden játzó a futás után a sor mögé áll és a sor mindig előre mozdul, hogy a futást az indítóvonalától kezdhesse.

Az a csapat nyer, melynek utolsó tagja a futás után először ér az indítóvonalra. Üres staféta-botot is adhatnak a futók egymás kezébe, az ütés helyett.

Ütés vagy a staféta-bot átadása előtt indulni nem szabad, aki ilyen hibát elkövet, az az indítóvonalra visszaállítandó. Ha egy csapat többször ilyen hibát elkövet, az diszqualifikálható.

### Babzsákfogó.

10—40 játzó.

*Tornaterem, játszótér, udvar.*

Egy gyermek a fogó, a többi pedig szanaszét futkározik a játszótéren. Egy középnagyságú babzsákot adogatnak a játszótársak kézzől-kézre. A fogó a gyermekek közé fut és azt akarja megérinteni, akinél a zsák van. Amint azonban ez érzi, hogy a fogó közelébe igyekszik, gyorsan tovább adja a babzsákot egy másik gyermeknek. Így folyik a játék mindaddig, amíg a fogónak nem sikerült egyik gyermeket abban a pillanatban megérinteni, amikor a babzsákot kezében tartotta. Ilyenkor a megérintett lesz a fogó, az előbbi fogó pedig a gyermekek közt foglal helyet.

Tilos a babzsákot dobni, csak kézzől-kézre szabad azt adogatni. Ha húsznál több játzó van, lehet 2—3 fogó.

### Rejtő róta.

10—16 játzó.

*Udvar, játszótér.*

A játzók két egyenlő pártra oszolnak és sorsolással döntenek el, melyik legyen a *bentálló* párt és melyik a *rejtő* párt. Azután húznak egy jókora kört. Most a bentálló párt beáll a körbe, a rejtő párt pedig félre

vonul és egyik tagja elrejti a labdát. A bentállók még csak nem is sejtik, hogy kinél van a labda, mert valamennyi a kabátja alá dugja jobb öklét s gyakran a bentállók felé suhintva, a körvonalon ide-oda futkosnak, hogy ama játzó felé szorítsák őket, ki a labdát valóban rejtve tartja. Viszont a belső párt is futkos a körben és lehetőleg távolódik a rejtő párt tagjaitól. Amidőn a labdát rejtegető elérkezettnek látja a legkedvezőbb pillanatot, hogy az ellenpárt egy tagját megdobja, azt tüstént meg is cselekszi. Erre ő s pártjának valamennyi tagja elfut.

Ha senkit sem talált, akkor a labda úgy is kirepül a körből s a rejtő párt ismét félrevonul labdát rejteni; de ha eltalált valakit, akkor a körben állók egyike a labdát hirtelen felkapja és odadobja megdobott társának, aki a körvonalig futva, a szétszóródott rejtő pártton igyekszik valakit megdobni. Ha ez sikerült neki, akkor a bentálló párt felszabadult és rejtő párt lesz, vagyis a pártok azonnal szerepet cserélnek. De ha a rejtő párt után dobott labda célt tévesztett, a pártok helyükön maradnak és a játék az előbbi módon tovább folyik.

A rejtő párti dobónak dobás közben a körbe szabadni tilos, valamint a bentállóknak sem szabad a körből kifutni dobás alkalmával.

### Fogd el a papucsot!

*10—30 vagy több játzó.*

*Otthon, tornaterem.*

A játzók egynek kivételével körben ülnek, a térdeket úgy behajlítva, hogy a papucsot a térdek alatt egyik a másiknak átadhassa. Ha leányok játzóak, itt a keresés nehezebb, mert ruházatuk alkalmas az eldugásra.

A játsszók a tornacipőt vagy babzsákat körbe gyorsan tovább adják egymásnak. Eközben ügyelnek arra a játsszóra, ki a körön kívül futva, azt a személyt megüti, aki a papucsot vagy babzsákat tartja. Sokféle mód van, amivel a kergetőt tévútra lehet vezetni, így mozgatni lehet a kezét az átadást mutatva, mikor a tárgy nincs is kezünkben; vagy kezünket kis ideig elrejtve tartani, de csak kis ideig és nem gyakran, mert ez könnyen unalmassá teszi a játékot. A játsszók ingereljük a kergetőt azzal, ha pl. kissé távolabb van, a papucsot felmutatják és azután gyorsan tovább-tovább adják; vagy a földet ütik meg vele. Ha a kergető eltalálja, kinél van a papucs vagy megfogja annak kezét, aki ép tartja, azzal helyet cserél.

Ha nagy a kör a kergető a körön belül fut.

### Sorompó fogócska.

*16—60 vagy löbb játsszó.*

*Tornaterem, játsszótér.*

A játsszók egyike lesz a hajtó, a másik a menekülő, a többiek pedig a sorompókat alkotják.

Az imént említett kettő kivételével valamennyi játsszó 3—4 sorban úgy áll fel, hogy ha jobbra vagy balra fordul szomszédaival kezét foghasson. Tehát úgy a sorok, valamint azok tagjai között egy kis lépésnyi távolság maradjon.

Adott jelre a hajtó üzőbe veszi a menekülőt, hogy őt a sorok alkotta utak valamelyikében elfogja. De ha azt látja a játékvezető, hogy a hajtó az üldözöttnek nagyon a nyomában van, fordulatot vezérel: jobbra vagy balra. A forduló játsszók nyomban kezét fognak és ezáltal a hajtó a menekülőtől el van zárva; most ezeken az új úton folyik az üldözés. A fordulatokat

mindannyiszor ismételni kell, valahányszor a hajtó a menekülő közelébe jutott.

A játék megkezdése előtt párszor gyakorolni kell a fordulatokat és kézfogást, mert annak érdekessége a fordulatok gyors és pontos kivitelén mulik.

### Ki a gyorsabb?

10—100 játészó.

Játszótér, tornaterem.

A játészókat sorokba állítjuk, akik adott jelre a zsákokat egymásnak dobják. Mindegyik sornak 10 zsákja van. Az a sor győz, amelyik az összes babzsákokat először adta tovább a sor utolsó tagjához.

A játék variálható, ha megkivánjuk, hogy a zsákokat egyik kézből a másikba kell átadni s így továbbítani a következő játészóhoz, vagy ha a fej fölött történik az átadás, vagy ha az átadás előtt a zsákkal a földet érintjük.

### Országos Könyvtár

### Kör-rugósdí.

20—40 játészó.

Udvar, játészótér.

A játészók két egyenlő csoportra osztva, egy belső és egy külső kört alkotnak. A két kör arccal fordul egymásnak, a köztük levő távolság három méter.

A külső körben állanak a támadók, a belsőben a védők. Cél: a labdát a védők között levő réseken berúgni. Ez azonban nem olyan könnyű, mert a belső kör tagjai a támadók szándékát annál is inkább meg-hiusítják, mert az ő körsorukban sokkalta csekélyebb rések vannak. A támadók tehát cselhez nyúlnak. Nem rugják be a labdát nyomban, hanem először saját feleik közt ide-oda hengergetik. Ha azután valamelyik

elérkezettnek látja a kedvező pillanatot, gyorsan berúgja a labdát. Ha ez sikerül a pártok helyet cserélnek. Ellenkező esetben helyeiken maradnak.

Fölváltva, hol jobb, hol bal lábbal kell rúgni, az ide-oda rugdosás tilos. A gyermekeket figyelmeztessük, hogy ne a cipő orrával, hanem a cipőtalp élével rugjuk a labdát.

Ha sokan vesznek részt a játékban, azzal tehetjük azt élénkebbé, hogy a támadók két labdával intézik az ostromot.

### **Kakas vita.**

*3—15 játzó.*

*Játszóter, tornaterem.*

Ezt a játékot cserkész sipkával és zsebkendő-korbáccsal játsszák. Egy játzó a kakas, ki bekötött szemmel, széles terpeszállásban áll. A többi játzó mögötte áll 2—8 méter távolban és sapkájukat egymásután a kakas lába közt jó messze eldobják.

Amikor a sipkákat mind kidobták, a kakas elé kerülnek, aki négykézláb keresésre indul. Amint egyet a sipkák közül elért, azt felveszi. A többi játzónak joga van a sipka tulajdonosát a korbáccsal ütlegelni és üldözni mindaddig, míg a kakas kezéből a sipkáját ki nem vette. Ő lesz a kakas a következő játéknál.

### **Üldözd a rókát!**

*20—60 vagy több játzó.*

*Játszóter, udvar.*

A játzók két sorban egymással szemben körülbelül  $1\frac{1}{2}$ —2 méter távolságú vonalra állanak fel. Mindig egy pár áll szembe egymással, a párok között pedig egy méter távolság legyen. Egy sor a vadász, másik a róka szerepét játssza.

Megfelelő jelre a róka futásnak ered és minden párt megkerülve kigyóvonalban menekülni törekszik. A párok előtt elfutni nem szabad. Hogy ez kezdetben ne történjék, a szemben állók kézfogást vesznek. A vadásznak követni kell a rókát, ugyanazon az úton, hogy elfogja. Aki hibát követ el, az visszamegy helyére. Utána a második kezdi a futást és így tovább. Ha sok a játzó, a futások gyorsabban követhetik egymást, úgy, hogy mikor az első az ötödik vagy hatodik párt elhagyták, a következőknek jelt adunk az indulásra. Az első forduló után a sorok szerepet cserélnek. Az a párt lesz a győztes, amelyiknek több rókát sikerül elfogni.

### Guruló.

20—60 vagy több játzó.

*Tornaterem, udvar.*

A játzóknak nagyság szerint egymás mögött állva, két vagy több sort alkotnak; a sorok között oldalt, mintegy három lépésnyi távolság van. A játékhoz annyi nagy üres, vagy tömött bőrlabda kell, ahány sor vesz részt a játékban; egy-egy labdát minden sor első játzója kap kézbe. A játék úgy kezdődik, hogy adott jelre az első fel-emeli páros kézzel a labdát és azt feje fölött átnyújtja a mögötte álló második játzó társnak, ez meg tovább adja a harmadiknak. Így *gurul* a labda a fejek fölött, amíg az a sor utolsó tagjához nem ért. Ha a labda ehhez a játzóhoz jutott, gyorsan előrefut a sor elé, és azt tovább adja, mint az az imént történt. Ugyanaz a labdaadogatás folyik természetesen a többi soron is.

A játékban tehát az a *cél*, hogy melyik sor tudja a labdát gyorsabban az egész soron végig adogatni. Az a sor lesz a győztes, amelyiknek első tagja legelőször ér vissza eredeti helyére.

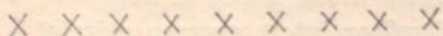


### Bombázás I.

10—100 játzó.

Játszóter, udvar.

A célbadobás gyakorlására kitűnő játék. A játzókat két pártra osztjuk és egymással szembe 8—10 lépésnyi távolságra felállítjuk. Minden játzónak van egy kézilabdája és előtte egy buzogány áll. Ha nincs





elegendő labda vagy buzogány, minden másodiknál van egy.

A feladat az ellenfél buzogányait a labdával feldönteni. A dobás mindig arról a vonalról történik, amelyre a felállítás történt. A játék kezdetén kidobott labdát bármely játészó felveheti, visszafut helyére és dobhat. A középre esett labda után mindegyik párt futhat. Az ellenfél buzogányai közé vagy azon túl futni nem szabad.

Győztes az a párt, amely az ellenfél valamennyi buzogányát minél gyorsabban feldönti.

A játéknak fontos mozzanata a kilőtt labdáknak gyors visszaszerzése és ismételt felhasználása; ámde a játékezetőnek ügyelnie kell, hogy a játészók a labdák visszaszerzése végett át ne fussanak az ellenfél területére. Ezt elkerülendő a közép vonalat jól láthatóan kell a talajra meghúzni, melyet a párt egyik tagjának sem szabad — még a játék hevében sem — átlépni.

## Fogyasztó.

10—60 játzó.

*Játszótér, iskolaudvar.*

A játzóok két egyenlő csoportba oszlanak. Az egyik csoport kört alkot, melyet azonban nem kell előzőleg a talajon kijelölnünk. Minél nagyobb a kör, annál nagyobb ügyességet vált ki a játzókból. A másik csoport bent a körben foglal helyet elszórtan. A játék célja az, hogy a körben álló csoport tagjai a bent levőket egy nagy üres labdával megdobják, de ezek a dobás elől mindenféle csellel kitérni igyekeznek. Akit egyszer már megérint a labda, az a körön álló csoporthoz csatlakozik. Aki utolsónak maradt a körben, az lesz a nyertes. Legközelebbi fordulónál az a csoport kerül a körbe, amely az imént a kört alkotta.

A körben álló csoport cselekvően nem játszik a labdával, hanem csak arra szorítkozik, hogy az elől kitérjen. A leesett labdát vagy a körön belül állók vagy pedig a kört alkotó játzóok egyike veszi fel; ez azonban nem dobhatja meg a körben állókat, hanem valamelyik körön álló társának dobja.

A játéknak az ad különös érdekességet, hogy a kört alkotók a labdát gyors egymásutánban dobják egymásnak, úgy hogy a körön belül állók folytonos és gyors védekezésre kényszeríttessenek.

Amennyiben a labda kettőt érintett, az áll ki a körből, akit először talált.

## Hullám-labda.

20—60 játzó.

*Játszótér, tanterem.*

A játzóok egyformán felosztva 3—6 csoportba egymás mögé terpeszkedő állásban egy lépés távolságra állanak. Annyi nagy labda szükséges, ahány a cso-

portok száma. Kis gyermekek léggel töltött, nagyobbak tömött labdával játszhatják. Minden sor elején álló két kézbe labdát vesz és adott jelre törzsfordítást végezve, balra a labdát a mögötte állónak adja. Ez a labdát átvéve jobbra, vagyis ellenkező irányban fordulva adja át. Tehát minden játzó ellenkező irányba fordítja törzsét, mint az előtte álló s így a labda hullámvonalat jelezve kerül az utolsóhoz. Amely sor utolsó tagja először emeli fel a labdát, az a sor győzött. Ismétlés esetén az első a fordítást ellenkezően kezdi.

Változatossá tehető a játék oly formán, hogy a játzók átadás után megfordulnak és ha a sor utolsója is megkapta, szintén megfordulva azonnal az ismert módon folytatja a játékot, ezzel a labda kétszer megy végig a soron.

Vagy, ha az utolsó a labdát megkapta, a sor elejére fut s átadja a labdát, míg azt a soron végig adják s minden utolsó a labdával előre fut és ez megismétlődik mindaddig, míg az eredeti felállásnál az első a sor végére nem kerül. Győztes az a sor, amely ezt az adogatást hamarabb elvégzi.

Csak arra kell ügyelni, hogy az ismétlődő átadásnál a törzsfordítás ellenkezőleg történjék.

### **Ki a gyorsabb — futással.**

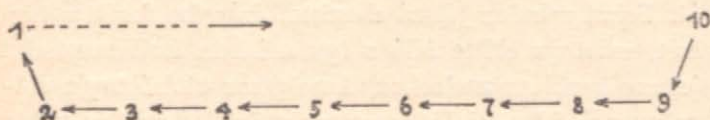
*10—60 játzó.*

*Tornaterem, játszótér.*

A játzók két vagy több sorba állanak, úgy, hogy a két szélső előbbre áll. Az egyes helyére lépő játzónak, amint a babzsákot elfogta a tizes helyére kell futni, mialatt a többi játzó egy hellyel előbbre lép.

Az egyesnél van a babzsák, ki adott jelre a sor előtt elfut a tizes helyére, átadja a babzsákot a kilencesnek, ez tovább a szomszédnak s így tovább a ketteshez jut.

ki ismét a zsákkal a tízes helyére fut. Itt azonban most már az egyes áll. A kettes futása alatt a sor is tovább mozdul úgy, hogy minden játzó a szomszédja helyét foglalja el.



Vége a játéknak, ha az egyes visszatér helyére, amely sor ezt előbb éri el, az győzött.

### Várostrom.

15—30 játzó.

Udvar, játzóter.

E játékhöz egy üres nagy bőrlabdát használunk. A játzók körben egymástól fél távolságnyira állanak. Sorsolás útján egyik fiú lesz a várkapitány, ez a kör közepére áll. A játékhöz egy háromláb is szükséges, amelynek szárai 1·20 m. hosszúak és végeiket egy bőrtok lazán összetartja.

A körben álló játzók arccal befelé fordulnak és azután jobbra vagy balra negyed fordulatot tesznek. A háromlábát a kör közepére helyezik s melléje áll a várkapitány. Most a körben álló fiúk lábukkal ide s oda egymásnak gurítják a labdát. A várkapitány meg folyton figyelemmel kíséri a labda járását és lehetőleg mindig a labda és háromláb közt foglal helyet. Ha egy őrizetlen pillanatban észreveszi valamelyik játzó, hogy a kedvező alkalom elérkezett a háromláb eldöntésére, egy jól irányzott rúgással a háromlábnak lódítja a labdát s miután ez igen lazán áll, összedül. Ez

a fiú azután katonasorból várkapitánnyá lép elő s az előbbi kapitány elfoglalja ennek helyét.

A játékok gyakran változtassák a nyolcad fordulatot, hol jobbra, hol balra. A cipő orrával rúgni nem szabad. Ha sokan vesznek részt a játékban, lehet két labdával is játszani, — természetes — ilyenkor kapitány is kettő lesz.

### Kinai csirke.

5—30 játészó.

*Játészótér, tornaterem.*

Ezt a játékot kis fakockákkal vagy babzsákokkal játészák. Kövek vagy kagylók is megfelelnek. Ezekből 5—10 darabot 5—6 m. távolságra a földre helyezünk. A játészók is 5—10 csoportra vannak felosztva és a vonalon elhelyezett kockák vagy zsákok mögé állanak.

A játékot mindegyik csoport ugyanúgy játész, mint az első. Az első egy sánta csirkét utánoz és egy lábon szökdelve a földre helyezett kockákon átszökdel és mikor az utolsóhoz ér, azt a szökdelő lábbal maga előtt rugdálva, a megállapított vonalra juttatja. Azután visszaszökdel a másodikért és így tovább mindaddig, míg a szabadon tartott lábbal a földet nem érinti.

Erre a második játészó indul el s ez folytatja, míg hibát el nem követ, azután a harmadik jön sorra és így tovább. Nem szabad a kockát vagy zsákot egy rugással a vonalra rúgni vagy hogy az más lapjára essék. Ha a tárgyakat már mind berugdalták, újra kirakjuk azokat.

Két-három csoporttal is játészható és győztes az a csapat lesz, amelyik a kitett tárgyakat leggyorsabban berugdalta. Egyéni győztes pedig az lesz, ki a legtöbb zsákot rugta be.

Kinai gyerekek ezt a játékot cipőikkel játészák.

### Papucs-vadász.

*10—30 vagy több játzó.*

*Otthon, házon kívül, játszótér.*

Ezt a játékot egy papuccsal játszuk. Egy játzó a középén áll, a többi kört alakít a vállak érintésével úgy, hogy a körben álló játzó a papucsátadást ne láthassa. A játzók a papucsot kézről-kézre hátuk mögött átadják egymásnak és kedvező alkalommal azzal a körben állót megütik, de rögtön a papucsot a szomszéd játzónak átadják és ismét továbbítják. A körben álló igyekezzék megfogni azt a játzót, aki ütni akarja, hogy a papucsot tovább ne adhassa.

Nem szabad máskép ütni a játzót, csak papuccsal, de a játzók különféle mozdulattal zavarhatják a körbe állót, mintha a papucs náluk volna és meg akarnak ütni. Ha a körben álló annak kezét kapja el, akinél a papucs van, ez vele helyet cserél.

Tornateremben vagy tanteremben a játzók (tíz-tizenkettőt egy körbe állítva) több csoportra felosztva játszhatják. Kiváló szobajáték, telve mulattató helyzetekkel. Ez a játék gyors mozdulatokra és nagy élénkségre készíti a játzókat.

A papucsot három újjnyira összehajtott rajzpapíros is helyettesítheti.

### Körbe jár a babzsák.

*10—30 vagy több játzó.*

*Tornaterem, játszótér.*

Minden játzónak, egy kivételével, babzsákja van. A játzók körbe állanak, úgy hogy köztük kis távolság legyen. A vezető, ha jelt ad, minden játzó a jobb szomszédjának tovább adja a babzsákot és a másik kezével gyorsan átveszi a másik zsákot, melyet balról

kap. A játék gyorsan történjék, ügyességre és gyors cselekvésre ösztönözzön. Az igen kis gyermekek kevesebb babzsákkal játszhatják, később, ha gyorsan adják és fogják, lehet több zsákkal játszani. Ha ügyesek, labdával is játszhatják babzsák helyett.

Ha a labdákat két-háromszor jobbra körbe adták, most cserélve balra történjék a dobás. Jó, ha a babzsákok többféle színűek úgy, hogy a kör dobásai ellenőrizhetők legyenek. Ha egy játzó elejti a zsákot vagy labdát, azt felveszi és szabályosan szomszédjának adja.

### Ejféli.

*10—30 vagy több játzó.*

*Játszóter, tornaterem.*

Egy játzó a farkas, a többi a bárány. A farkas elfoghatja a bárányokat, de csak éjfélkor. A játék úgy kezdődik, hogy a farkas a játszóhely egyik végén a kijelölt helyre áll, a bárányok a játszóhellyel szemközt a megjelölt karámban állanak. A farkas elhagyja helyét és a játszóhely körül vándorol, mire a bárányok is kijönnek és a farkas körül járkálnak, oly közel hozzá, amilyen közel csak mernek hozzá menni. Erre azt kérdik tőle: „Hány az óra?” A farkas felel: „Három óra”. Vagy nyolc óra és így tovább. De ha azt feleli: „Éjfél”, mind a karámba fut, amilyen gyorsan csak bírja, a farkas pedig elfogni igyekszik őket. Ahányat elfog, az mind farkas lesz és a játék megismétlődik.

Tanteremben az osztály egyrésze legyen bárány.

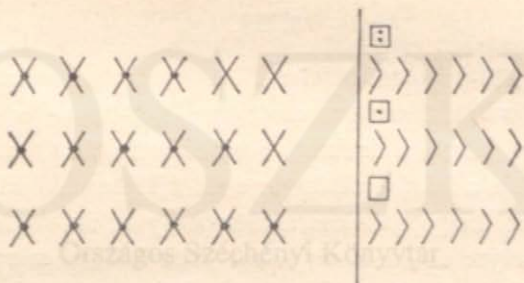
Tunya és figyelmetlen gyermekeknek jó játék, hogy így gyors futásra bírjuk és bátorítjuk, amidőn a farkashoz közel merészkednek és gyors futással igyekeznek menekülni előle.

### Buzogány-verseny.

20—50 játzó.

Tornaterem, udvar, játszólér.

A játzókat 2—4 egyenlő pártra osztva egymás mögött állítjuk fel, a sorok között két lépésnyi távolságra. Minden sor első tagja mellé egy-egy méternyi átmérőjű kört és eléje egy indítóvonalat rajzolunk a talajra. A sorokkal szemközt innen mintegy 6—8 lépésnyire egymás mögé 5—6 buzogányból álló sort állítunk fel. A buzogányok közti távolság két lépés, ezek helyét kereszttel kell megjelölni.



Adott jelre egyszerre indul mindegyik sor első tagja az indítóvonalról. Odafutnak az első buzogányhoz és azt gyorsan elhelyezik a sor mellett levő körbe, ugyanezt cselekszik a másodikkal, harmadikkal s így tovább. Amikor az egész sor buzogányt elhelyezték a körben, az indítóvonalon előre nyújtott karral várakozó következő játzóársak kezefejét érintik s beszaladnak a sorban utolsónak. A következő futamban szaladásnak eredő játzóknak az lesz a dolguk, hogy a buzogányokat a körökből egyenkint kiemeljék és pontosan visszahelyezzék a kereszttel jelzett helyre. Ha ez a teendő is befejezést nyert, az indítóvonalon álló következő játzóársak kerülnek sorra, akiknek az lesz a dolguk, hogy

a buzogányokat ismét behordják szép sorrendben a körbe. A versenyjáték így folyik mindaddig, míg minden egyes sor a maga buzogányainak be- és kihordásával el nem készült. A pártok abban a sorrendben győztek, amint a kirótt feladattal előbb lettek készen.

A leírásból látható, hogy ez a játék a stafétafutásnak egyik változata. Csakhogy itt nem a futás az egyedüli cél, hanem ezzel párosítva a figyelemnek és akaratnak nevelése. Éppen azért arra kell a játzókat szoktatni, hogy a rájuk rótt feladatot pontosan hajtsák végre. Aki a buzogányt eldöntötte vagy nem a keresztre állítja, az visszaszalad, hogy hibáját kijavítsa.

### Mezei harc.

*10—30 játzó.*

*Házon kívül, fészker.*

Erre a játékra igen alkalmas egy oly fészker, vagy faház, melynek több ablaka, ajtaja vagy alacsony sövénye van.

A játzókat két csoportra oszlanak. Az egyik csoport a védelmező és a fészkerben a nyitott ablakoknál és ajtóknál, vagy a sövény rései között foglal helyet. A másik csoport a támadó és a fészkeren kívül áll fel. A játékhoz bogáncsolat használunk, mely a golyókat pótolja és a dobásnál a ruhára tapad.

A játék úgy kezdődik, hogy mindkét párt a bogáncsolal eltalálni igyekszik egymást. Akit eltalálnak, az a sebesült, de még tovább játszik. Akit kétszer eltalálnak, az az elesett. Ez már a játékból kiáll. Mind-egyik pártnak a kijelölt határon kell maradnia.

Az a csapat nyer, amelynek a játék végével kevesebb elesett harcosa van.



### Páros fogócska.

20—60 játzó.

Játszótér, udvar.

Valamennyi játzó párosával futkos a kijelölt helyen. Egyik pár nélkül marad, az lesz a fogó.

A fogónak az a célja, hogy a párosával futkározó játzóársak egyikének kezét megragadjja, ha ez a fogónak sikerült, az lesz a fogó. Az előbbi fogó pedig csatlakozik ahhoz, akit nem érintett. A pároknak nem szabad tétlenül bevárni a fogó közeledtét, hanem el kell előle futni. Ha azonban mégis váratlanul mellettük terem, mindenféle cselvetéssel arra kell törekedniök, hogy valamelyiknek kezét el ne kaphassa.

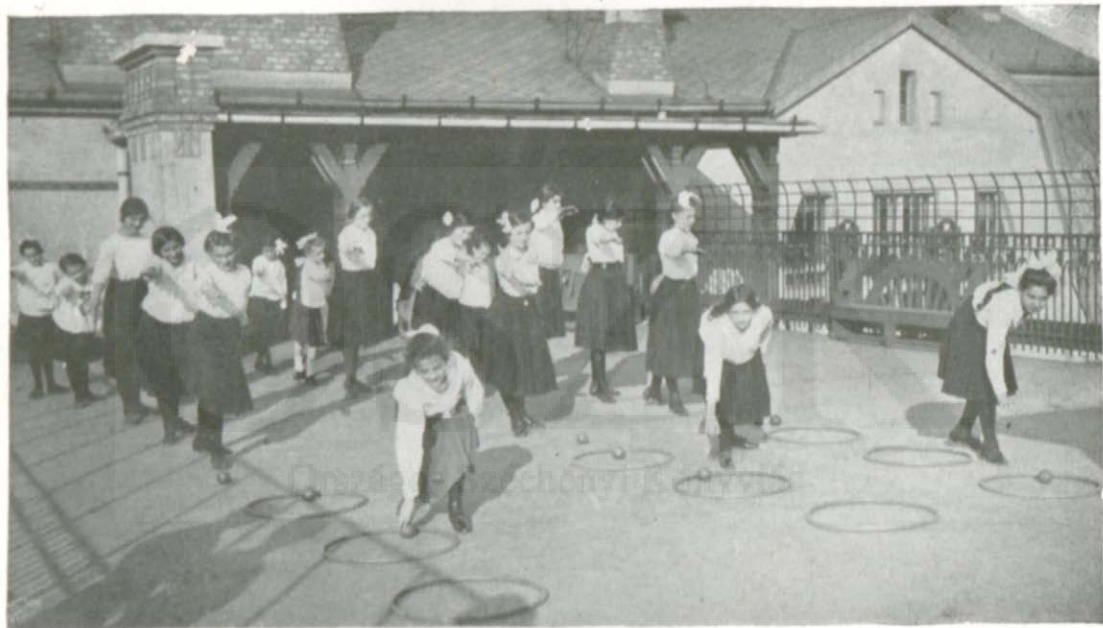
A pároknak mindig együtt kell menekülniök, tehát a kézfogást elengedni nem szabad. Ha ezt a hibát valamelyik játzóárs elkövetné, az lesz a fogó, t. i., aki társa kezét elbocsátotta.

### Burgonyaszedés.

20—40 játzó.

Játszótér, tornaterem.

A játzóok 2—4 sorba állanak fel és mindegyik sor külön pártnak számít. A sorok között vagy három lépés



Burgonya-szedés.



Fehér és fekete.



távolság legyen. Mindegyik sor előtt egyenes vonal irányában négy kört rajzolunk, jól, láthatóan. Közöttük a távolság 3—5 méter.

A játék megindítása előtt mindegyik első körbe három babzsákot, vagy labdát teszünk. Az indítóvonalon elhelyezkedett első párttagnak adott jelre az első körhöz kell futnia. Innen kivesznek egy zsákot vagy labdát, elfutnak vele a legtávolabbi körhöz s abba beleteszik. Innen ismét visszafutnak az első körhöz, kiveszik onnan a másodikat és elhelyezik a következő körbe, majd megint visszafutnak az első körhöz a harmadikért és beleteszik a leginnenső körbe. Ha ezt elvégezték, saját pártjuk sorai felé futnak, ahol már előrenyújtott kézzel futáshoz készen várakoznak az indítóvonalon a következő játszótársak. A visszatérő futó érinti a következő kezét, amire ez futásnak indul, az előbbi futó pedig beáll a sorba utolsónak.

A most kifutó játszók az előbbinek éppen a visszáját végzik. Vagyis az előbbi futók által kihordott zsákokat az első körbe begyűjtik.. Tehát futva visszahozzák először a legtávolabbi, majd a középső és végül az innenső zsákot vagy labdát.

Igy folyik a játék tovább, fölváltva a zsákok vagy labdák kihordásával, majd begyűjtésével. Amelyik párt elsőül végezte a ki- és behordásokat, az lesz a győztes.

### Halastó.

20—40 játzó.

Udvar, játszótér.

A játszótérre egy jókora nagy négyszöget húzunk, ez a halastó. A játszók — kettőnek kivételével — mindannyian a halastóban foglalnak helyet. Ők lesznek a halak. A kimaradt két gyermek a halászegény. Ezek

az udvar vagy játszótér egyik sarkába vonulnak, ez a hely a sziget. E szigetről indulnak el a halászok a halászatra. A halászlegények most összefogódnak és futva sietnek a tóba és ezt kiáltják: „Halat fogunk, halat fogunk!” A halak ide s oda futkároznak és menekülni akarnak a halászok elől, nehogy zsákmányul essenek. Ha gyenge legyintéssel megütnek egy halat, az már a tóból ki van halászva, azt felültetik vagy lefektetik a kezükre és úgy viszik a szigetre. Ha a kihalászott gyermekek száma kettőre növekedett, akkor már két pár megy halászni, az előbb leírt módon. Ez így folytatódik mindaddig, míg a tóból ki nem fogytak a halak.

A halászó párok kézfogással indulnak ki a szigetről; az elfogás legyintéssel történik. Egy-egy kirándulás alkalmával csak egy halat foghat el mindenik pár. Fontos az is, hogy a halászok a halászás alatt ne engedjék el a kézfogást, mert ilyen esetben a halászás érvénytelen.

### Rabló és pandúr.

20—60 játzó.

*Erdő, fásított terület.*

Játszóhelyül igen terjedelmes, helyenkinő befásított és rejtekhellyel rendelkező területet kell kiszemelni.

A játzók birót választanak, ki az egész csoportot két egyenlő pártra: „*rablók*”-ra és a „*pandúrok*”-ra osztja. A pandúrok karszalagot vagy egyéb jelt viselnek.

Mindegyik pártnak az a célja, hogy a másik pártból minél többet foglyul ejtsen. Az a párt győz, amelyik a megjelölt időn belül több ellenfélt kerít fogságba.

A játék azzal kezdődik, hogy a rablók a játszótéren elbújnak s nemsokára a biró kiküldi a pandúrokat a rablók üldözésére és elfogására. Hogy hamarabb

célt érjen, kisebb csoportokra osztott és vezetőkkel el-  
látott pandúrokat küld szét a játszótérre.

Ha valamelyik rablónak sikerült magát a bírót megérinteni, a rablók egyszerre megnyerték a játékot. Tehát a bíró közelébe mindig néhány válogatott pandúr tartózkodik, hogy őt minden esetleges meglepetéstől megóvják.

Ugy a pandúr, mint a rabló elfogottnak tekintse magát, ha ellenfele megüti. Ilyenkor ellenkezni többé nem szabad. Hanem az ellenféltől kísérve, be kell vonulnia az ellentábor fogházába. A rablók is csoportosulhatnak, hogy egy csapat pandúrt meglepjenek, de ha a pandúrok ezt a szándékukat idejekorán észreveszik, a rablók futva vonuljanak vissza, mert nincs többé joguk a pandúrookra törni.

Ezt a játékot kirándulások alkalmával nagyon szívesen játsszák a fiúgyermek.

### Dominó.

5—20 játzó.

*Iskolaudvar, játszótér.*

A játék azzal kezdődik, hogy a gyermekek a labdát a ház falára vagy a háztetőre dobják. A játzók 6—8 lépésnyire a faltól húzott vonalon állanak. Egyik feldobja a labdát a falra, vagy tetőre és valakinek nevét kiáltja. Ennek a játszónak a lehulló labdát el kell kapnia, mialatt a többi játzó gyorsan széjjel fut. Ha a labdát elfogta, a játzók visszatérnek s most ez a gyermek dobja fel a labdát, egy játszótárs nevét kiáltva ismét.

Ha a nevéen szólított gyermek nem tudja elfogni a labdát, azt gyorsan felkapja és „Allj!”-t kiált. Erre a futók azonnal megállanak és most megdob valakit.

Akit eltalált, az gyorsan felveszi a labdát, a vonalra fut, de vele együtt fut a többi is és amint odaért „Állj!”-t kiált. Erre mindenki ott áll meg, ahol a kiáltást hallotta. Ismét feldobja a labdát és nevét kiáltja valamely játészónak. A játék így megy tovább. Aki valakit eltalált, egy pontot kap. Győztes az a játészó, aki a játék végén a legtöbb pontot elérte.

### Nyul és agár.

20—32 játészó.

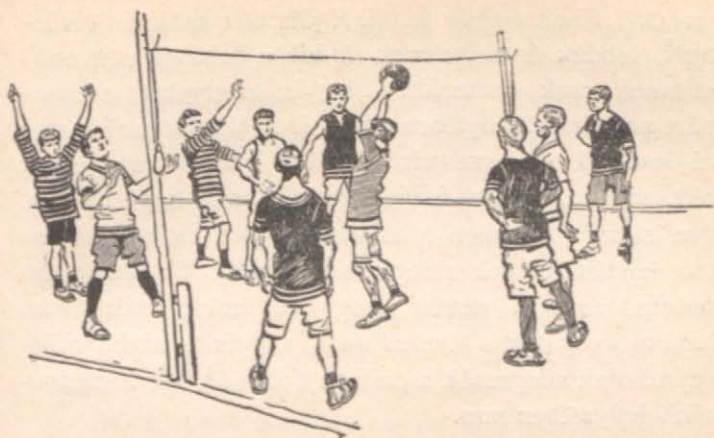
*Udvar, játészótér.*

A játészókat — kettő kivételével — négyes számlálással, négyes csoportokba osztjuk be.

A kimaradt két játészó egyike lesz az agár, másika pedig a nyul. A tanító e csoportokat kör vagy elipszis alakban helyezi el a játészótéren, egymástól 5—6 lépésnyi távolságban. Azután az egyesek, kettesek és hármasok kézfogással kört alkotnak, arccal befelé. A négyesek pedig beállnak az így alkotott köröcskébe.

Ez elrendezkedés után megindulhat a játék, melynek lényege a következő: A hármas csoportok egy-egy bokrot alkotnak s mindegyikben elhelyezkedik a négyes: vagyis a nyul. A fönt kijelölt nyul azonban bokor nélkül maradt. Az agár ezt most üldözöbe veszi, aki menekül előle és elbúvik a legközelebbi bokorba. Két nyul azonban nem maradhat egy bokorban, tehát az előbbi lakónak nyomban távoznia kell a bokorból s tovább futnia, hogy egy másik alá bújjék. Most ez a nyul menekül s beugrik fűgén egy másik bokorba. Így folyik a játék tovább. Az agár persze mindegyiknek nyomában van s ha valamelyiket a bokron kívül sikerül meglegyintenie, az lesz az agár.

Ha az agár megfogja a nyulat, ez adjon némi egérutat, hogy az egyik bokorba ugorhasson, tehát a rög-



Zsinórlabda.

töni visszaütés tilos. Hogy ebben az élénk és mozgalmas játékban minden gyermek ténylegesen is részt vehessen, 4—5 percnyi játék után fölváltva, hol az egyesek, hol a kettősök, majd meg a hármások álljanak be a középére nyulaknak.

### Zsinórlabda.

20—40 játzó.

Udvar, játszótér.

A játszóhely 20 m. hosszú és 10 m. széles négyszög, amelyet a közepén két rúdra kifeszített zsinór két egyenlő részre oszt. A kapút jelző zsinór 2—3 méter magasságban lehet a földtől, ezt a játzók gyakorlott-sága határozza meg.

A játzók két pártra oszolva a kifeszített zsinór mindkét oldalán egymással szemközt foglalnak helyet, úgy, hogy a mező mindkét részében álljanak játzók.

A cél az, hogy a nagy tömött labda úgy kerüljön át a zsinóron, hogy azt az ellenfél ne tudja elkapni. A labdát

csak két kézzel szabad dobni. A játszótér határain túl le-  
hulló labdák érvénytelenek. A hibás dobások nem szá-  
mítanak, csak a sikerültek, vagyis, amelyeket az ellen-  
párt nem tudott röptében elkapni. A játzók csakhamar  
rájönnek, hogy a messziről hajított labdával nem érnek  
célt, mert azt könnyű megfigyelni, hogy hová esik le,  
van rá idő. Ellenben a zsinóron éppen csak átcsúzza-  
tott labdák lesznek a legveszélyesebbek. Rá kell a ta-  
nulókat arra is vezetni, hogy ne szaladjanak össze,  
hanem összjátékra törekedjenek, vagyis a labdát előbb  
egymásnak adogassák s csak az dobja át, aki legkedve-  
zőbb helyzetben van.

### Kecske a sziklán.

8—12 játzó.

*Játszótér.*

Ahány játzó, annyi kisebb alakú babzsák kell a  
játékhoz. A játzók félkörben, egymástól egy-két lé-  
pésnyi távolságra állanak föl. Mindegyik megjelöli a  
maga helyét egy gödröcskével, vagy a talajra húzott  
keresztel. A félkör középpontján egy kódarab, vagy  
fatuskó van, amelyre egy zsindeleyszerű fadarabot úgy  
helyezünk el, hogy az a legcsekélyebb ütésre is lebil-  
lenjék.

A játék azzal kezdődik, hogy a gyermekek egyik  
társukat kisorsolják. Ez lesz a kecskepásztor. Ez nem a  
körbe, hanem a kódarab mellé áll. A többi kap egy-egy  
babzsákot, mire a jobb (vagy bal) szárnyon levő első  
a zsindeleyt célbaveszi, hogy azt onnan leüsse s ezt foly-  
tatja valamennyi a maga babzsákjával. Ha a kecskét  
leütni egynek sem sikerült, az utolsó dobás után azt  
kiáltja a kecskepásztor: „Szalad a kecske!” Ekkor a  
körön állók nagy gyorsasággal megfordulnak s a már

előbb kijelölt, mintegy 20—30 lépésnyire levő métába futnak. Ott megütik a falat, kerítést, vagy a méta talaját és gyorsan visszafutnak, de még mielőtt helyüket elfoglalnák, fölkapnak egyet a földön heverő babzsákok közül.

A métához való futás és visszafutás közben a kecskepásztor felvesz egy babzsákokat és elfoglal egy helyet.

Természetes tehát, hogy a legkevésbé fürgé gyermeknek nem jut babzsák, sem körállás s így ő lesz a következő játékban a kecskepásztor.

Megtörténik azonban, hogy valamelyik fiú leüti a kecskét (a zsindeley deszkát). E pillanatban elkiáltja a pásztor: „Megugrott a kecske!” Ilyenkor ismétlődik az előbbi futás a métához és vissza. A kinmaradt lesz megint a pásztor.

A kör nagyságát mindig a játszóknak gyakorlottsága határozza meg. Futás közben nem szabad a társakat feltartóztatni. A kecskepásztor ügyeljen, hogy csakugyan megtette-e minden fiú a kötelező futást a métáig és vissza.

### Hol a harmadik ?

*16—50 játszó.*

*Tornaterem, udvar, játszótér.*

A gyermekek — kettő kivételével — párosával jó tágas kört alkotnak, de úgy, hogy a párok tagjai nem egymás mellett, hanem egymás mögött állanak. A kimaradt két gyermek közül az egyik lesz a hajtó, a másik a futó.

A játék megindításánál az utóbbi beáll a kör közepére, a hajtó pedig valahol a körön kívül foglal helyet. Adott jelre üldözni kezdi a hajtó a futót, mire ez gyorsan beáll valamelyik pár elé elsőnek. Most itt hár-

man állanak, a harmadik lesz az, akit a hajtónak érintéssel el kell fogni. Ha ez neki sikerül, beáll gyorsan valamelyik pár elé elsőnek, az iménti harmadikból pedig a hajtó lesz. Kellő gyakorlottság után ez az egyszerűnek látszó játék igen élénk és mulatságos lesz, mert a játék folyamán pillanatról-pillanatra más és más játészó válik üldözendővé azzal, hogy a harmadik mindig elsőnek áll be a párok elé.

A játék célját félreértik azok a játészók, kik a kört többször körülfutják s ezáltal magukat is, meg a hajtót is kifárasztják, magát a játékot meg unalmassá teszik. Ezt megengedni nem szabad. A harmadik gyorsan, meglepetésszerűen álljon be valamelyik pár elé, mert éppen ez teszi a játékot élénkké és változatossá.

Lehet még ezt a játékot a következő változatokkal is játszani: A párok tagjai nem egymás mögött, hanem kézfogással egymás mellett foglalnak helyet, amelyek közt 3—4 lépés távolság legyen. Ilyenkor a futó valamelyik pár egyik tagjához csatlakozik kézfogással, amikor a harmadik tovább fut és úgy áll egyik pár mellé, mint az iménti futó.

A párok tagjai kézfogással vagy anélkül szemközt állanak és tágas kört alkotnak. A futó beáll a párt alkotó két játészó közé, egyiknek hátat fordítva, aki most a harmadik, ezt kell a futónak érinteni.

A leírt változatok mindegyike úgy is játszható, hogy a hajtó nem kézzel érinti a harmadikat, hanem labdával megüti. De ez a változat sok ügyességet föltételez, tehát már nagyobb és ügyesebb játészókkal gyakorolható. A harmadiknak mindenekelőtt a labdát kell kézhez keríteni s csak azután lesz hajtó. Minden sikertelen dobás után sietni kell a labdát megkeríteni, de eközben a harmadik ne maradjon veszteg, nehogy a játék ezalatt megakadjon.

## Labda-hajsza.

14—24 játzó.

*Tornaterem, játszótér.*

A játékhoz két 15—20 cm. átmérőjű tömött vagy üres bőrlabda szükséges.

Valamennyi játzó kört alkot és egymástól két lépés távolságra állanak fel. Azután beosztjuk őket kettős számlálással. Az egyesekből és kettősökből egy-egy külön párt lesz.

A játék a következőkép kezdődik: A körben álló valamelyik egyes kapja az egyik labdát, a vele szemközt álló kettős kapja ennek párját. Jeladásra az egyes jobbra dobja a labdát, de nem a mellette álló kettősnek, hanem a pártjához tartozó legközelebbi egyesnek. A kettős ugyanekkor ugyanezt cselekszi, vagyis ő is jobbra dobja a labdát, természetesen a pártjához tartozó legközelebbi kettősnek. A labda folyton úgy repül, hogy az egyesek labdáját mindig egyesek fogják el s dobják tova; a kettősökét pedig mindig a kettősök. Ilyenformán a két labda mindig egy irányban repül a körben és útjukban, hol megközelítik egymást, hol meg elmaradnak egymástól, aszerint, amint egyik vagy másik párt ügyesebben és fürgébben fogja el vagy dobja tovább a labdát.

Ha mindkét párt egyenlően fürgé és ügyes, a labdák egyenletesen követik egymást. Csakhogy a pártok ilyen egyenletes elosztása alig lehetséges. S miután ennél a játéknál az főcél, hogy egyik párt labdája a másikat utólérje, sőt azt el is hagyja s mivel az egyik párton bizonyára lesznek késedelmezők vagy olyanok, kik a labdát elejtik, okvetlen az a párt győz, hol ilyen hibák nem történtek.

Aki a labdát elejti, azonnal kapja fel és dobja tovább hasonló számú társának. Az elejtett labdát csak

az veheti fel, akinél utoljára volt. A labda repülésének irányát ajánlatos időnkint megváltoztatni.

Labda helyett lehet nagyobb fajta babzsákokat használni, amelyekkel a játék éppen úgy folyik le, mint föntebb.

### Vadászat.

*20—60 játzó.*

*Erdő vagy fásított hely.*

Játzóhelyül rejtekhelyekkel bővelkedő, befásított nagy terület alkalmas. Tehát különösen kirándulások alkalmára igen ajánlható játék. Magát a játzóhelyet természetes határokkal jelöljük meg, melynek egyik végében elkülönítjük a menekülőhelyet. A játzó legügyesebb futója vadász lesz, aki a játzó csoportból, a gyermekek számához képest, még egy-két játzót u. n. kopót vesz maga mellé s a vad felkeresésére indul. A vadász és a kopók megkülönböztetésül karövet viselnek (pl. zsebkendőt).

A játék úgy kezdődik, hogy a vadász elkiáltja: „Ki az erdőbe!” Mire a vadállomány szétfut a játzótéren és mindegyik rejtekhelyet keres, hogy elbujhasson. Erre a vadász, természetesen, egy kis időt enged, majd hangos „Hajrá!” kiáltással, kopóival a vad felhajtására indul. Erre a rejtekhelyből kiindul az egész vadállomány és a menekülőhelyre igyekszik befutni. Most a vadászon van a sor, hogy amennyit csak lehet ezekből foglyul ejtsen. Ez úgy történik, hogy a menekülőhely felé igyekvők közül, egy-egy legyintéssel anynyit üt meg, ahányat csak lehet. Most ezek is karkötőt vesznek fel és a következő hajtásban, már mint kopók vesznek részt. A kopók ütással nem ejthetnek foglyot, ők csak addig tartják fogva, míg hangos „Vadász!” kiáltásukra gazdájuk meg nem jelenik s a fogvatartott

vadat egy ütéssel kopóvá nem teszi. Ez mindaddig ismétlődik, míg a vadállomány tart. A következő játékban azután az lesz a vadász, aki utolsónak maradt.

Addig, míg a vadász a vadat meg nem legyintette, ez kiránthatja magát a kopók kezeiből s elmenekülhet. A vadaknak nem szabad egymás segítségére sietni, a kopóknak azonban igen.

### Kötélugrások.

3—60 játszó.

*Játszóter, tornaterem.*

Igen értékes mozgásokat nyújt úgy a fiúk, mint a leányok számára, azonfelül ügyességet és erőteljességet vált ki a gyermekekből. Mindig a lábújjon kell ugrani, de nem szabad a gyakorlatokat a kimerülésig vinni. Érdekes versenyeket lehet staféta alakban rendezni, amikor minden vonal számára külön kötelelet kell alkalmazni. Amennyiben versenyszerűen játszáknak, minden csapatnak egy-egy pontozója is van.

A kötélugrásokat végezhetjük :

- I. Egy rövid egyéni kötéllel.
- II. Egy hosszú kötéllel.
- III. Két hosszú kötéllel.
- IV. Egy hosszú és egy rövid (egyéni) kötéllel.

A rövid kötél átlagos hossza 2 m. Általános méretnek vehetjük, hogy a rövid kötél oly hosszú legyen, hogyha a játszó áll, a kötél két vége a vállakhoz érjen. Az olyan kötélnek, melynek nincs fogantyúja, végére csomót kell kötni, részint azért, hogy biztos fogása legyen, részint pedig, hogy a kötél fel ne csavarodjék.

A hosszú kötél súlyosabb és 3—6 m. hosszú. Két játszó hajtja a hosszú kötelelet, amint azt alább látni fogjuk.

### I. Rövid kötéllel.

1. A játzó helyben áll és páros lábújjakon 10—25 ugrást tesz a kötél előrehajtása mellett. Ennél többet ne ugrassunk, mert kimerítené a játzókat.

2. Helyben állva előbb 5 ugrást tesz bal lábbal, majd 5 ugrást a jobb lábbal.

3. Az előbbi két gyakorlat végezhető a kötelek hátrahajtása mellett.

4. Futás a kötél előrehajtásával.

5. Futás előre a kötél hátrahajtásával.

6. Futás úgy, hogy két futó a kötelet hajtja és egy futó pedig a kötelet ugorja.

7. Az első öt gyakorlat két ugróval végezhető, úgy, hogy mindegyik az egyik kezével a kötelet fogja, a másik kezét a térd vállán tartja.

8. Éppen úgy, mint a 7. gyakorlat, csak hogy a párok nem egymás mellett, hanem egymás mögött állnak, mikor is a hátul álló, az előtte álló csípőjére teszi egyik kezét. Mindenki a kötél egyik végét fogja.

### II. Egy hosszú kötéllel.

1. A kötelet az ugró felé kell hajtani, akinek alatta kell elszaladni.

2. Ugyanaz a kötél ellenkező irányú hajtásával.

3. Az ugró beszalad, a feléje hajtott kötelet egyszer átugorja és az ellenkező irányban kiszalad.

4. Ugyanaz, a kötél ellenkező irányú mozgásával.

5. A 3., 4. gyakorlatok ismétlése 5 vagy több ugrással.

6. Az ugró beszalad, egyszer átugorja a kötelet és hátrafelé kiszalad.

7. A kötél nem tesz körszerű mozgást, hanem csak

félkörnyi kilengéseket végez előre és hátra, mialatt az ugró beszalad és néhányszor átugorja a kötelet, majd az ellenkező oldalon kiszalad.

8. A kötél két irányú forgatása mellett a játészó különböző módon ugorja át a kötelet, ú. m. : egy lábbal, páros lábbal, váltakozó lábbal, guggoló ugrással, stb.

9. Az előbbeni gyakorlatokat az ugrók párosával is végezhetik.

10. Egy játészó beszalad, közbe két ugrással félfordulatot tesz és ugyanazon az oldalon visszaszalad.

11. A játészó beszalad és mindaddig ugrik, míg egy teljes fordulatot nem tesz és ezután ellenkező irányban kiszalad.

12. A játészó beszalad és minden ugrással egy félfordulatot tesz, mikor 4—12-ig ugrott, ellenkező irányban kiszalad.

13. A játészó követ vagy más tárgyat tart a kezében, egy-két ugrás után azt leteszi a földre, ismét ugrik egyet-kettőt és azt fölveszi, majd vele együtt kiszalad.

14. A játészó beszalad és ugrás alatt az egyik kötélhajtó felé közeledik, ha már eléggé közel jutott hozzá, mondja : „Apám add ide a kulcsot !“ A megszólított hajtó erre felel : „Menj, kérd anyádtól !“ Erre a játészó ugrásokkal a másik játészó felé közeledik és mikor elég közel jutott hozzá, tőle kéri a kulcsot : „Anyám, kérem a kulcsot !“ Ez így felel neki : „Kérd apádtól !“ Ez így folyik addig, míg a játészó el nem vétí az ugrást.

### *III. Két hosszú kötéllel.*

Ezeknél a gyakorlatoknál, egyazon időben két hosszú kötél forog. Sok ügyesség és óvatosság kívánatos mind a hajtók, mind az ugrók részéről. Ha a két kötél befelé forog, ez a hollandi hajtás, míg ha azok kifelé forognak : az a francia hajtás.

1. Mialatt a kötelek befelé forognak, a játzó beszalad, mindkettőt átugorja és ellenkező irányban kiszalad.

2. Ugyanaz, mint az előbbi, de több ugrással.

3. A két kötél kifelé forog, a játzó beszalad, mindkettőt átugorja és egy vagy több ugrást végez.

4. Mind a hollandi, mind a francia hajtás alkalmazásával: az egész sor egyszerre megindul és különböző ugrás mellett a két kötélén átvonul.

#### *IV. Egy hosszú és kis (egyéni) kötéllel.*

Mialatt a hajtók a nagy kötelet forgatják, a játzó hajtva a saját egyéni kötelét, a következő változatokat végzi:

1. A játzó beáll és ötöt ugrik, mind a nagy kötél, mind a kis kötél egyszerre indul. A játzó ezután kiszalad.

2. Mialatt a nagy kötél forog, a játzó saját kötelét forgatva a nagy kötél alatt elszalad.

3. A játzó a forgó nagy kötél alá szalad, evvel egy időben az ő saját kis kötelét is forgatja; ötször átugorja a nagy kötelet és az ellenkező oldalon kiszalad.

4. A játzó beáll, ötször ugrik és hátrafelé kiszalad.

5. A játzó beszalad, mialatt saját kötelét hátrafelé forgatja, háromszor ugrik és kiszalad.

6. A játzó beszalad a forgó nagy kötélbe, mely idő alatt saját kötelét is hajtja. Az ellenkező oldalon egy másik játzó is beszalad és szemben állva vele együtt ugrik és azután megint kiszaladnak, anélkül, hogy a kötél megállna.

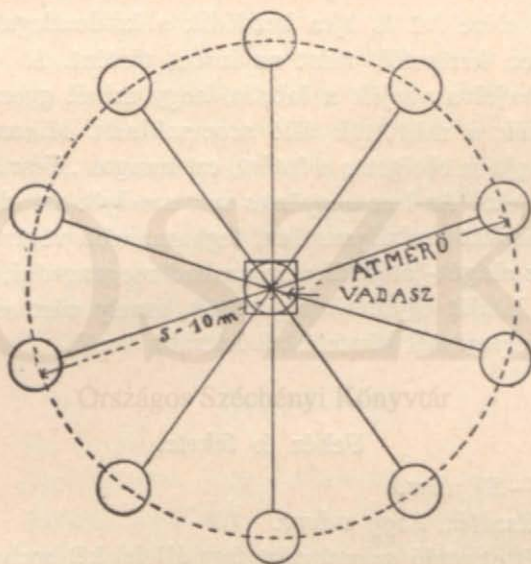
#### **Róka-nyomozás.**

3—20 játzó.

*Homokos terület, vagy hófödte hely, játzóter.*

Rajzolunk egy 5—10 méter átmérőjű kört, és ebbe

8—10 arányosan elhelyezett átlót. Minél több a játzó, annál több az átlók száma; bár nincs határozott viszony a játzók száma és a küllök száma között. Ha a játék a hóban megy végbe, akkor a játék tereprajzát ki kell taposni; ha a földön vagy homokban játszuk, bottal jelöljük ki a vonalakat. Zárt helyen vagy kemény talajon a szükséges rajzhoz krétát használunk.



Egy játzó a vadász, aki a kör közepére áll, a többiek pedig a rókák, kik a körön elszórva állanak. A rókáknak nincs meghatározott helyük és bárhol helyet foglalhatnak a körön. A játék célja, hogy a rókák keresztül szaladjanak a körön, anélkül, hogy a vadász őket megfogja. A rókáknak mindig vonalon kell futniok, odútól-odúig, amíg a vadász a körön belül szabadon mozoghat. Amelyik rókát elfogja, az lesz a vadász.

## Alagút.

20—40 játzó.

*Tornaterem, udvar, játszótér.*

A fiúk egymás mögé állva 2—4 sorba állanak fel, mindegyik sor egy-egy külön párt. Majd terpeszkedő állásba helyezkednek valamennyien, ez az alagút, ezen keresztül kell a labdát adogatni s minél gyorsabban a sor végén álló fiúhoz juttatni. Ha a labda az utolsóhoz ért, ez előre fut és újra kezdődik a labdaadogatás az alagúton keresztül, mint az imént történt. A játzók előre hajolva várják a labdát, hogy minél gyorsabban adhassák a mögöttük álló szomszédnak. Mikor a sor első tagja is elvégezte a futást, ezt hangos „Kész!” kiáltással jelzi. Az lesz a győztes sor, amelyik az adogatást és futásokat szabályszerűen, leghamarabb végezte el.

Az alagút-játéknál nem szabad megengedni, hogy a fiúk a labdát egymáshoz gurítsák, amely párt ezt teszi, az a helyezésnél büntetésből hátrább kerül.

Országos Széchényi Könyvtár

## Fehér és fekete.

16—20 játzó.

*Játszótér, nagy udvar.*

Két egyenlő számú párt úgy áll fel két sorba, hogy egymással szemközt helyezkednek el. A két sor között hat lépés távolság van. A sorok mögött mintegy 20 lépésnyire van mindkét pártnak a tanyája. A játékvezető a két sor közé lép és a pártokkal eldönteti, melyik legyen a fehér s melyik a fekete párt.

A játék azzal kezdődik, hogy a játékvezető a két sor közé áll és pörgetve földob a magasba egy kemény papírosból készült kerek lapot, melynek egyik oldala fehér, a másik fekete színű. Ha most már a leesés után a fekete szín került felül, akkor a feketék lesznek az ül-

dözök, a fehérek pedig a menekülők. Tehát a fehérek nyomban megfordulnak és nagy sebességgel tanyájukra futnak. De a fekete párt ugyanabban a pillanatban utána iramodik s ha valamelyiket sikerül elfognia, az fogoly lesz. Ezután megint felállanak az előbbi módon s a lap feldobásával újra kezdődik a játék. Hogy a következő játékban melyik párt lesz az üldöző és melyik a menekülő, azt a feldobott lap színe dönti el.

A gyermekek a feldobott lapot nagy figyelemmel kísérik, hogy lehullása után rögtön megkezdhessék a futást. A pártok valami megkülönböztető jelet viseljenek, pl. karövet, zsebkendőt; vagy a játsszók egyike hajadonfővel, a másik párt meg tartsa fenn a sapkáját.

Mindegyik párt futását figyelje egy-egy bíró, aki feljegyzi az ejtett foglyok számát. Az a párt győz, amelyik több foglyot ejtett.

### Babzsák kosár.

10—60 játsszó.

*Osztályterem, vagy tornaterem.*

Minden játsszónak van egy babzsákja. Minden csoport elé egy papirkosarat vagy ládát teszünk a földre, közel a tábla elé. Az első padok elé vonalat húzunk, amelyek egyenlő távolságra esnek mindegyik kosártól. Ezek a dobóvonalak, ahonnan a játsszók a babzsákokat a kosárba dobják.

A játék célja inkább az ügyességet, mint gyorsaságot fejleszteni. Jelre minden csoport első játsszója a dobóvonalra áll és a babzsákokat a kosárba dobja. Ha a babzsák a kosárba esik, ez öt pontot számít. Ha a zsák a kosár szélét érintette, a dobás három pontot számít. Ha a zsák kívül esik, a dobás 0-át számít.

Ha az első játszók dobtak, helyükre mennek és a következők jönnek a vonalra dobni és ez folytatódik, míg mindenki zsákját kidobta. Az a csoport győz, amely a legnagyobb pontozatot elérte. Valamelyik gyermek a pontozást gondosan írja.

### Kör róta.

12—20 játzó.

*Játszótér, udvar.*

A játszók húznak egy nagy kört. Azután a vonalra felállanak s mindegyik megjelöli a maga helyét. A játék azzal kezdődik, hogy a labdát ide s tova dobálják egymásnak. Rendszerint olyan játszónak dobják, ki a labda repülését nem kísérte elég éber figyelemmel. Ha az ilyen figyelmetlen gyermek a labdát elejti, akkor beáll a körbe s ilyenkor kezd csak a játék kialakulni.

A körvonalon álló társak folytatják a labdadobást, s az elkapott labdával bármelyik célba veheti a bent levő fiút. Ha nem találta el, ő is beáll a körbe, de ha eltalálta, akkor a körön állók futva szétrebbennek, a körben álló pedig nyomban felkapja a labdát, céloz és ha egyet sikerül eltalálnia, azt állítják be a körbe. A játék a leírt módon folyik mindaddig, míg a játszók egyen kívül mind a körbe jutottak. Az utolsónak maradt játzó a kerülő vagy vadász. Ez most annyiszor körülfutja a kört, ahányszor neki tetszik. S ha elérkezettnek látja a pillanatot, a bent lévők közül egyet megdob. Mihelyt ezt megtette, rögtön elszalad a körtől, míg a körben állók gyorsan felkapják a labdát s annak a társuknak adják, kit a kerülő megdobott. Ha ez nem találta el, akkor a megdobott körben levő kiáll a körből. Így vadássza el a kerülő a körben levőket az utolsó szálig. Ha a vadász az utolsót is eltalálta és ez nem



Hálóvetés.

tudja megdobni a vadászt, akkor ez az utolsó a körben marad s a többi játzó a körvonalon foglal helyet és újra kezdődik a játék. Ha azonban a vadász nem talál el senkit a körben levők közül, vagy őt találják el, ő megy be a körbe s a többiek felszabadulnak.

Dobás közben a körvonalon kell maradni. Kapás után nyomban dobni kell, mert különben a labda „bensül”, mely esetben a dobó a körbe kerül.

### Hálóvetés.

10—30 vagy több játzó.

Játzóter, udvar.

A játzóhely két végén vonalat húzunk, a játzókat két egyforma pártra osztjuk, melyek a jelölt vonalon felállanak. Az egyik párt kézfogást vesz, ez a háló, a másik párton állók a halak. Adott jelre mindkét párt a terület közepe felé halad, mely egy tavat jelképez, a halak az úszómozdulatokat utánözva úgy haladnak, hogy a hálóba ne kerüljenek. A háló pedig úgy mozog,

hogy kört alakítani igyekszik és a háló-végeket megkerülni nem tudó halakat bekerítik. A kezek alatt át-bújni nem szabad. Ha a háló elszakad, a halak a résen kimenekülhetnek és a játék újra kezdődik. Az elfogott halak beállnak a hálóba és a játék megismétlődik, míg minden halat el nem fogtak. Azután a játékosok szerepet cserélnek. Sok játékosnál jobb, hogyha két kisebb hálót alakítunk, így a játék gyors és élénkebb, mint egy nagy hálóval.

### Nagy staféta.

*20—100 játékos.*

*Játékosok, udvar.*

Nagy előnye ennek a staféta-futásnak, hogy nagy tömeget lehet vele mérkőzésbe állítani, tehát nagyon alkalmas arra, hogy a záróvizsgálatok és ünnepélyek egyik programpontja legyen. A sok gyermek fegyelmezett munkája, igen kedves hatást tesz a szemlélőre.

A játékosokat pártokra osztjuk. Ha pl. 60 gyermeket akarnak a játékban foglalkoztatni, három pártot alakítanak, mindegyik pártba 20 gyermek tartozzék. A pártokat azután megfellezzük, akik egymás mögé helyezkednek el az indító vonal mögött. A két részre osztott pártfelek egymással szemben állanak, 15—20 lépésnyi távolságra. Mindegyik párt kap egy staféta-botot, melyet a felső indító vonal mögött álló pártfeleknek első tagjai kapnak kézhez. Elhelyezkednek rohamállásba az indítóvonalon és adott jelre átfutnak a két vonal közti mezőn, majd gyorsan átadják a botot a várakozó pártbeli játékosoknak és beállnak a sorba utolsónak. A várakozó az átvett bottal nyomban átfut a játékos saját pártfeleihez, hogy azt a következőnek adja át. Így folyik a játék tovább. Az a párt lesz a győztes, amelyik a futásokat rövidebb idő alatt végezte el.

## Hajtóvadászat.

30—50 játzó.

*Játszóter, udvar.*

A játszóhely 30—35 méter hosszú és ugyanolyan szélességű terület, melynek határait láthatóan kell megjelölni. A vadak megkülönböztetésül zöld, vagy piros karszalagot viselnek. Egy ügyes játzó: a vadász, aki a többiekkel együtt foglal helyet a négyszögletű területen és a labda függőleges feldobásával jelzi a játék kezdetét. A menekülő vadakat aztán futva igyekszik megdobni s ha tényleg eltalált egyet, az leteszi karszalagját és a vadász segitőtársa lesz.

Ettől kezdve az a szabály, hogy a labdával sem a vadásznak, sem a segédeinek szaladni nem szabad. Hogy mégis a vadak közelébe jussanak és biztosan találjanak, úgy segítenek magukon, hogy a vadak közelébe iparkodnak és az egymásnak adott labdával azokat megütik. Ha a vadak elfogytak, vége a játéknak. Az utolsónak megdobott vad lesz a következő játékban a vadász.

Fontos megszorító szabály a vadászokra nézve az, hogy csak a levegőből elfogott labdával szabad dobni; viszont a vadaknak nem szabad a játszóhely határain túl futni, valamint a labdát sem szabad kézzel vagy lábbal megérinteniök.

## Kotló és kánya.

10—15 játzó.

*Játszóter, udvar, tornaterem.*

A gyermekek egymás mögött állanak, úgy, hogy mindegyik az előtte állónak csipőjét fogja mindkét kezével. A sor élén álló gyermek a kotló, a mögötte állók pedig a csibéi. Egyik játzó a kotlóval szemben áll, az lesz a

kánya. A sorral szemben álló kánya csibét szeretne elrabolni, tehát különféle ügyeskedéssel, cselvetéssel igyekszik azt kiragadni a sorból. Csakhogy nem jut egykönnyen a prédához, mert a kotló kiterjesztett karokkal védi csibéit és igyekszik vele folyton szemben maradni, nagy éberséggel figyelvén a kánya minden mozdulatát. Bármerre fut vagy ugrik, a kotló mindig előtte terem. Természetes, hogy a csibék sem maradnak vesztég, hanem fürge kanyarodással oly helyzetbe igyekszenek, hogy a kotló által mindig fődve maradjanak.

Akit a kánya elcsíp, az fogoly lesz és kiáll a sorból. De arra is vigyázni kell, hogy a kotlót a sor ne húzza hátra, mert ezzel munkáját megnehezítik, de viszont a kotló se szaladjon a kánya elé. A kánya csakis oldal-támadással rabolhat, a rablás a kotló karjain keresztül érvénytelen.

### Ország **Katonatoborzás.** nyitár

*10—30 vagy több játszó.*

*Játszóter, udvar.*

A játszóhely egy részén egy hely el van kerítve, ez a toborzó hely. Egy játszó az obsitos, másik kettő pedig a katonája. A játékot ez a három kezdi meg, a többi össze-vissza helyezkedik el. A két katona elindul, hogy a többi játszók közül egyet elfogjon; ha ez sikerül, azt jobb és bal kézről megfogják. Az obsitos most katonáihoz igyekszik jutni, de úgy, hogy ezalatt a többi játékos őt meg ne üsse, mert akkor leteszik hivataláról s az lesz az obsitos, akitől az ütést kapta. Ez most a toborzóhelyre igyekszik menekülni, mialatt azonban őt is letehetik. Viszont a két katona segíti az obsitost. Ha nagyon közel férközik hozzája egy-egy játszó, hogy

megüsse, elkiáltják magukat: „Szabad!” és az elfogottat rögtön elengedik, amikor az obsitost ütni nem szabad.

Most legsürgősebb törekvésük, hogy valakit ismét elfogjanak, olyat lehetőleg, aki az obsitoshoz közel áll, mire ez az elfogotthoz szalad, olyanformán, hogy őt játékos megütni ne legyen képes. Ekkor a fogolynak vállát érinti és azt kiáltja „Katona!” Erre ez a kezébe csap és a toborzóhelyre megy. Megint kezdődik egy újabb játék, mindaddig folyik, míg végre négy katona nem kezdi a fogdosást. Vagyis toborzani mindig párosával mennek. A játék folytatódik, míg valamennyi játszót el nem fogták. Az utoljára maradtak kezdik a játékot.

### Nemzetes.

6—14 játzó.

*Játszótér, udvar.*

A játszók egyike a király. A többi pedig fölvesz egy-egy nemzet nevet és lesz: magyar, francia, angol stb. stb. Hogy egy-egy gyermek milyen nemzetű, azt a király egy papírdarabra jegyzi fel a játszók neve mellé. Most a labda számára a porondon egy fészket alakítanak s azt körülállják. Aztán a fészek fölé hajolva, kezüket a labda fölé tartják és várják, hogy a király melyik nemzetbeli játszót fogja felszólítani. A felhívott felkapja a labdát és a szerteszét futók után dobja. Ha egyet eltalált, ez a neve mellé egy rovást kap, ha nem találta el, akkor a felhívott kapja neve mellé a rovást. Ha valamelyiknek a neve mellett három rovás van, következik a leszámolás. Abból áll, hogy akinek a neve tiszta, vagy legkevesebb rovása van, az kiállítja a rovatat a fal mellé 8—10 lépésnyi távolságra. Leteszi a labdát a földre s ha a király azt kiáltja „Tüzelj!”, nyom-

ban felkapja s hozzá vágja a labdát. Ha eltalálta, a rosvott kiáll a játékból, de ha nem találta el, akkor a dobó kap egy rovást. A rosvott rovásainak a száma pedig eggyel apadt. A leszámolás annyiszor ismétlődik, ahányszor egy-egy játészó elérte a kitűzött rovások számát. A leszámolás mindig ismétlődik, míg végül csak ketten maradnak, aki győztes marad, az lesz a következő játékban a király.

A király nem vesz tényleges részt a játékban, csak felhívja a játészókat. Ha idegen kéz kap a labda után, vagyis egy olyan gyermek, ki tévesen gondolta magát felhívottnak, a játék semmis.

### Hajsza a csákóért.

*10—40 játészó.*

*Játészótér, udvar.*

A gyermekek a játészóhelyen hajadonfővel összevissza állanak. Egyik gyermek a fogó, egy másik a fejére papírból vagy nemezből készült csákót kap. A csákót sapka is pótolhatja. A fogónak feladata a csákót annak a fejről levenni, akinek a csákó fején van, ez pedig meneküljön az elfogástól.

Ettől úgy is szabadúlhat, hogy a csákót gyorsan egy másik fejére teszi. Ha a fogó gyorsan el tudja kapni a csákót, úgy rögtön a fejére teszi és akitől elvette, az lesz a fogó. A csákó gyors átadásával egymásnak segíhetnek a játészók, úgy, hogy a fogó nem egyhamar tudja azt elfogni.

Ugy is lehet játészani, hogy két pártot alakítunk, és azokat karszalaggal piros és zöld pártra osztjuk. Amely párt többször elfogja a csákót, az a győztes és minden elfogás egy pontnak számít, továbbá pontnak számít az a hiba is, ha az a játészó, akinél a

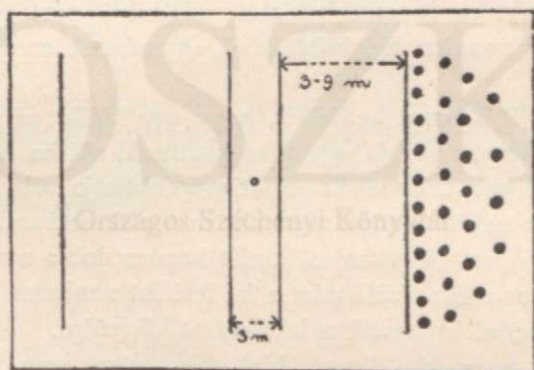
sapka van, véletlenül az ellenfél egyik tagjának fejére teszi.

### Kinai fal.

40—60 vagy több játzó.

Játszótér, udvar.

A kínai falat a játszótér közepén húzott két párhuzamos vonal jelzi, melyek 3 méter távolságra vannak egymástól. A faltól 3—9 méter távolságra, mindkét oldalon határvonalat kell jelölni, melyek a játzók tar-



tózkodási helyei lesznek. Egy játzó a fal-ór, a többi játzó a határvonalon túl áll. Az ór kiáltására „Át a kínai falon!” a játzók a szemben levő határvonalhoz egyenesen futnak, az ór pedig, míg a falat jelző vonalak között futnak, igyekszik annyit elfogni, amennyit tud. Az elfogottak szintén örök lesznek. Azután megismétlődik a játék, a futók száma mindig fogy, míg az utolsót is el nem fogták. Ez az utolsó lesz az új ór és a játék megismétlődik.

## Futó róta.

10—16 játzó.

Udvar, játszótér.

A játzók szedéssel, erőre és ügyességre két egyenlő pártot szerveznek. Sors útján eldöntik, hogy melyik lesz a „kiálló“, melyik a „dobó“ párt. A játék színtere a következőkép osztandó be :

Húznak egy téгла alakú nagy négyszöget, melynek egyik hosszabb oldalát a fal vagy kerítés, a másikat pedig a vele párhuzamosan húzott vonal alkotja. A négyszög hossza körülbelül 20, szélessége pedig 15 lépés legyen. A területet éles vonallal felezzük. Most a „kiálló“ párt az innenső vonalon, a „dobó“ párt pedig a középső vonalon helyezkedik el, egymásnak arccal fordulva.

A játék azzal kezdődik, hogy egy kiálló pártbeli a labdát kapóra dobja egy dobó-pártinak, aki ha elkapta, a kiálló párt bármelyik tagját megdobhatja vele. Csak-hogy ez nehéz feladat, mert abban a pillanatban, mikor a kiálló pártbeli játzó a labdát kapóra dobja az ellenfélnek, az egész kiálló párt a fal felé fut s minden lehető mozdulattal igyekszik a labdaütést kikerülni.

De a labdát elkapó, kint álló játzó sem marad előbbi helyén, hanem abban a pillanatban, amidőn a labdát elkapta, előre fut, de csak a középső vonalig, ott célba vesz egy bentálló játzót, ha talált, megmaradnak a pártok eredeti helyükön, de ha nem talált, a pártok helyet cserélnek.

A dobónak a húzott vonalakon túl futnia nem szabad. Amint az elkapott labdával a dobó a középső vonalra futott, azonnal dobjon, mert különben a labda „bensül“, vagyis a dobás érvénytelen.

## Kolompos.

10—30 játzó.

*Játszótér, tornaterem, otthon.*

E játékot a kolomposnak leleményessége, ügyessége teszi változatossá és humorossá. Éppen ezért erre a tisztségre felette ügyes fiút kell választani. A kolompos a sor elé áll és bármely mozgást végez, a többinek azt utána kell csinálni. Erre a célra felhasználja a keze-ügyébe kerülő eszközöket, szereket vagy butordarabokat, közbe-közbe tetszés szerinti szabad mozgásokat is végez. Így gátakat ugrik, szerekre kapaszkodik, vagy átbúvik valamely tárgy alatt stb., majd féllábon szökdel, békamódra ugrik, négykézláb jár és így tovább. Mindezt a többi fiúnak utánózni kell.

Természetes, hogy ilyen játéknak nem lehet az a rendeltetése, hogy vele hosszabb időt töltsünk el. Az ilyen játék csak néhány percnyi kedvderítőnek alkalmas. Ha a szabadban játszuk, a természet nyújt a mozgásokra változatos alkalmakat.

## Várharc.

10—100 játzó.

*Játszótér, udvar.*

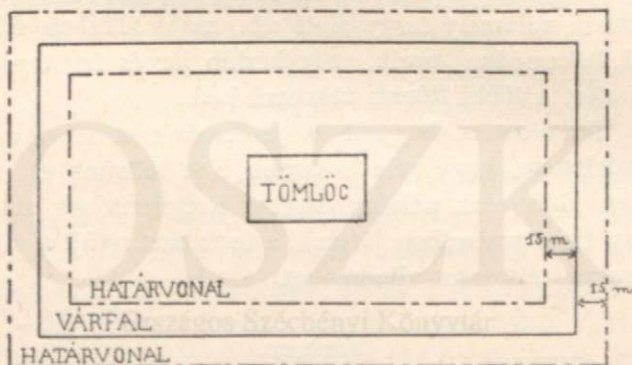
Ez a mozgalmas játék a háborús pártok, vagy a rablók és pandúrok küzdelmét akarja kifejezni.

Egy téglalap alakú várat rajzolunk a földre, melynek mérete a terület nagysága és a játzók száma szerint alakul. Lehet a játszóhely pl. 6—12 méter arányban. A várfalat 1:50 m. távolságban belül és kívül határvonal veszi körül. Ezek az őrvonalak, melyek azt jelzik, hogy mikor lesz valaki fogoly. A vár közepén jelölt kis négyszög a tömlőc, ez a vár a védelmezőké, egy másik hasonló megjelölt hely a váron kívül a támadók tömlőce lesz.

A játszók két pártra oszlanak s mindegyiknek van egy vezére, ki minden emberének, minden időben parancsol.

Az egyik párt a vár védelmezője, mely a falak körül a támadás előtt elhelyezkedik és figyeli az ellenfél mozdulatait. A másik párt a támadó, melynek ostromát minden oldalon a vezér állapítja meg. Ez aztán lehet gyors, vagy lassú.

A támadás módja a kötélhúzás mozdulatán alapszik. Ők húzhatják, tólhatják, emelhetik és vihetik egy-



mást, oly soká, mint azt gondolják, de birkózni, földre teperni egymást nem szabad. Aki a határvonal tulsó oldalára kerül, az fogoly, és nem játszhatik tovább. Ha a fogoly támadó volt, a vár tömlőcébe, ha védelmező, az ellenfél tömlőcébe jut. A gyermekeket figyelmeztessük arra, hogy erős, erőssel kerüljön szembe és fordítva. A vezérek előzőleg is megállapíthatják, hogy kit kicsoda támadjon.

Az a csapat nyert, amely több foglyot ejtett. Vagy ha a támadó párt egy tagja úgy tud bejutni a várba, hogy a védők sorából senki sem érintette. Akinek ez sikerül, az felkiált: „Gyóztünk!”

Erre a játzók szerepet cserélnek. A várnak ez utóbbi módon való bevétele a győzelmet a támadó párt-nak biztosítja. Ezért az őrvonalat egymás mögött több is őrzi és az esetleg fogollyá vált társakat pótolhatják, így aztán az érintés nélküli betörés elő nem fordulhat.

Ami különben legsúlyosabb veresége a védő csapatnak.

A támadó vezér némelykor visszarendelheti katonáit, vagy befejezheti a támadást, vagy tanácskozást, fegyverszünetet is tarthat; a foglyok kicserélését kérheti, vagy visszautasítja a kérést.

### Függő fogó.

*10—40 játzó.*

*Játzóter, tornaterem.*

Ezt oly helyen lehet játszani, ahol függésre alkalmas tárgyak vannak: mint fák, tornaszerek. Egy játzó a fogó, aki elől a többi úgy menekül, hogy valahová felugrik függésbe. Akit elfognak, szerepet cserél. Hogy a játék unalmas ne legyen, a játzóknak nem szabad egy helyen állva maradni és szükség esetén az ott levő szeren a függéssel menekülni, hanem mindig más helyet kell keresni. A fogó szintén ne álljon egy játzónál, míg az a függésből leugrani kénytelen, hanem mindig más és más játzót kergessen. Így a játék igen élénken folyik le.

Érdekes e játék a tornateremben akkor, ha megállapítjuk, hogy egy szeren csak egy játzó függhet. A játzók pedig egymást figyelik s aki valamely szer felé törekszik, az elől ezt a szert elfoglalják, hogy az sietve más és más helyre legyen kénytelen menekülni. Így a játék mozgalmasságában nagyon sokat nyer.

### Szökdelő.

10—100 játzó.

*Játszótér, tornaterem, tanterem.*

Egy vonalat húzunk a földre, ez az indulás vonala. Erre állanak fel a játzók, kiket két vagy több csoportra osztunk fel. Az induló vonaltól 5 méteres, vagy ennél nagyobb távolságra egy másik határt jelölünk meg, mely lehet egy vonal, földre helyezett zsinór, vagy fal. Jelre minden csoport első tagja egy lábon szökdelve siet a határvonalat elérni és azt megütve, ismét vissza-szökdel. Itt pártja második tagjának kezét megüti, mire ez is szökdelve elindul és visszaérkezve a harmadik kezét üti meg. Ez így folytatódik, míg minden egyes játzó el nem végezte. Amely párt utolsó tagja elsőb- nek érkezik be, mint a többi, az a párt a győztes.

Ha a játékot megismételjük, a szökdelést másik lábbal végeztessük.

Tanteremben is játszható, ha minden csoportban egyenlő számban ülnek a gyerekek. Megjelölünk egy helyet, mely minden csoporttól egyforma távolságra esik. Ez lehet: dobogó, tábla, vagy fal. Mindnyájan fel-állanak és az elsőket indítjuk; ha azok visszatérnek, a szomszéd kezét ütik meg és leülnek. Így folytatják s az a párt a nyerő, melynek utolsó tagja először ült le helyére. Hogy a tanulók egyforma távolságra szökdeljenek, úgy állítjuk fel az osztályt, hogy minden játzó ugyanarról a helyről indul el, ahonnan az első meg- tette.

### Mind együtt van.

20—60 vagy több játzó.

*Tornaterem, udvar.*

A játzók egymás mögött állva, két vagy több sort alkotnak, mindegyik sorban 6—10 játzó foglalhat he-

lyet; a sorok közt oldalt mintegy 3 lépésnyi távolság van. Minden sor elé 8—10 m. távolságra, egymás mellé, két-két kört rajzolunk, amelyeknek átmérője 50—60 cm. legyen. A játék célja, hogy a sorból kifutó játzók a körben elhelyezett 3 drb. buzogányt melyik sor tudja gyorsabban egyik körből a másikba áthelyezni.

A játék úgy kezdődik, hogy a sorok első tagjai az indulóvonalra állanak és a játékvezető jelzésére ahhoz a körhöz futnak, amelyben a buzogányok fel vannak állítva. Mindegyik kifutott játzó áthelyezi a három buzogányt a másik körbe és ennek elvégzése után — a köröket megkerülve — visszafut saját sora felé és az indító vonalon várakozó következő játzótársnak kinyújtott kezét érintve, beáll a sorba utolsónak. Most az érintett játzótársak ki és a buzogányokat visszarakva, éppen úgy futnak helyre és indítják a következő játzót, mint előbb. Így folyik a játék a buzogányok folytonos átrakásával; az a sor lesz a győztes, amelyik előbb tudja a kítűzött célt teljesíteni.

Ügyelni kell a buzogányok felállításánál, mert aki a buzogányokat feldönti, annak vissza kell futni és azokat újra fel kell állítani.

### Csali labda.

*10—15 játzó.*

*Tornaterem, udvar, játzótér.*

A játzók egynek kivételével kört alkotnak és arccal a kör közepe felé fordulnak.

A kimaradt játzó egy nagyobb kitömött vagy üres labdát kap és beáll a kör közepére, a labdát pedig odadobja a körsoron állók egyikének, akinek azt el kell kapni; ennek elkapása bizonyos leleményes mozgással van egybekötve. Pl. az elkapás előtt a tenyereket össze



Hosszú ló.

kell ütni. Ha ez a labdát kapónak sikerült, visszadobja a labdát a középén álló dobónak, de ha ez a kapás előtt a tapsolást elfelejtí, beáll a középre dobónak.

De ezzel még a játék csali jellege nem teljes, a középsőn fordul meg, hogy igazán azzá tegye. Amikor a labdát valamelyik körsoron álló felé irányítja és olyan mozdulatot tesz, mintha dobna, tényleg azonban nem kell a labdát odadobni, hanem hirtelen annak dobja, aki az elkapásra egyáltalán nem volt elkészülve.

A játékot még változatosabbá lehet tenni azzal, hogy a körsoron állók karjaikat mellükön összekulcsolják, vagy kezüket hátra teszik stb. Ha ilyenkor a játszó helyzetét megváltoztatja, noha nem feléje repült a labda, beáll a középre dobónak, az előbbi dobó pedig az ő helyére áll.

### Hosszú ló.

10—60 játszó.

Játszóter, tornaterem.

A játszók két egyenlő pártra oszlanak egy vezetővel. Egyik csoport a ponik, a másik a lovasok. A ponik



Kötélugrások.



Zsáktánc.



Mind együtt van.

hosszú hátat formálnak a következő módon : egy játzó háttal a falhoz vagy más szilárd tárgyhoz áll, a következő előre hajolva átfogja annak derekát, s fejét az első jobb csípője mellé szorítja. A többi játzó hasonló módon előre hajol és fejét ellenkező oldalra, vagy mind ugyanazon oldalra hajlitja s így szorosán egymás mögé feláll. Terpeszállás ajánlatos.

Ha a ponik így készen állanak, a lovasok egyenkint neki futnak és egy-egy poni hátára felugranak. Ha mind felült, a ponik megpróbálják valami módon különösen a hát fellökésével a lovasokat levetni, míg a vezető ötöt számlál. Ha a lovasok közül egy is érinti lábával a földet, vagy leesik, a ponik egy pontot nyertek és szerepet cserélve folytatják a játékot. Ha a ponik esnek le, vagy a felülés alatt összeesnek, vesztenek és továbbra is ponik maradnak. Az a csoport nyert, amely a legtöbb pontot érte el.

### Zsáktánc.

10—60 játzó.

*Játszóter, tornaterem.*

Ehhez a játékhoz egy 3—4 méter hosszú kötél kell, melynek végén egy zsák van. Ez a zsák ne legyen túl nehéz vagy kemény, a sérülés elkerülése végett, ami a játzókat elkedvetlenítheti. Egy babzsák homokkal vagy zabbal megtöltve s a kötél végére kötve a legalkalmasabb eszköz erre a célra.

A játzók egy körben állanak fel. A közepén áll egy játzó, ki a kötelet körben forgatja úgy, hogy a játzók lábain túl érjen, a körön állók pedig felugorva arra ügyelnek, hogy a zsák lábukat ne érintse. Akit a zsák érintett, az kiáll. Az nyer, aki a legtöbb ugrást végezte.



### Bakugrás.

2—100 játzó.

Játzóter, tornaterem.

Az első játzó a bak, aki háttal vagy oldalt áll az ugrónak. A következő játzó fut, a bakot átugorja, néhány lépést tovább tesz és szintén bakot áll, mint az első. A harmadik játzó átugorja az elsőt és tovább fut, átugorja a másodikat és ugyanolyan távolságra, mint amennyi az első és második között van, szintén bakot áll; így megy ez tovább, míg az első játzó is ugrott. Ha sok a játzó, több sort állítunk fel.

Nehezebb az ugrás, ha a bakot állók közelebb állanak fel egymáshoz, úgy hogy nincs hely a futáshoz és csak egy-kettőt lépve, vagy lépés nélkül következhetnek az ugrások.

### Ki a legény a körben?

5—30 vagy több játzó.

Játzóter, tornaterem.

Kört alakítunk. A játzók úgy állanak, hogy vállaik érintkezzenek, kezek a mellen kulcsolva, vagy hátratéve. A játék jelre kezdődik és abból áll, hogy minden játzó megpróbálja szomszédját a körből a vállakkal kiszorítani. Amely játzó a körből kilép, a játékból kiáll. Amely játzó a kezét leveszi, vagy elesik, szintén kiáll.

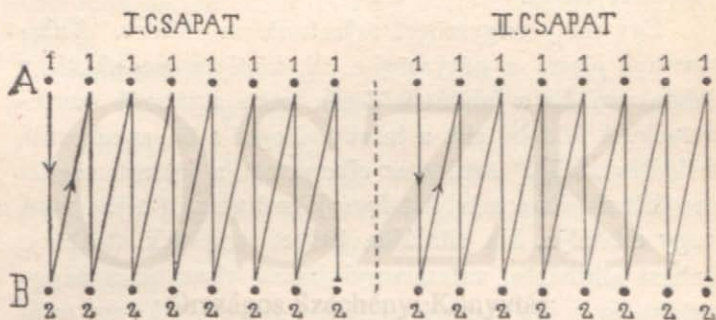
Legény a körben az lesz, aki a végén kiszorította a többi.

## Cikázó staféta.

20—60 játzó.

*Játszótér vagy udvar.*

A játzókat pártokra osztjuk, egy-egy párton ne legyen kevesebb 10, és ne legyen több 20 pártagnál. A talajra húzunk párhuzamosan két indító vonalat, amelyek 15—20 lépés távolságra esnek egymástól. A megalkult pártokat megfelezzük, egyik felét a felső, másik felét az alsó indító vonal mögött egymással szemközt állítjuk fel. Az elhelyezkedésnél arra is kell ügyelni,



hogy a játzók között legalább egy lépés távolság legyen, és hogy pontosan szemközt álljanak a pártok tagjai. Ép ezért célszerű azt mondani, hogy a felső indító vonal mögött csupa egyes, az alsó mögött pedig csupa kettes számú játzó áll. Az egyesek helyezkedjenek szemközt a kettésekkel.

Mindegyik párton az egyes számnak első jobb szárnyán levő tagja kezdi a játékot. Amikor a játékvezető jeladása elhangzott, átfut az egyes az indító vonalon várakozó ketteshez, aki átveszi a staféta-botot és most ez fut át a következő egyeshez, az egyes pedig vissza fut, hogy a következő kettesnek adja át a staféta-botot. A futások az egyesek és kettősök között folyton

ebben a sorrendben történnek és mindig cik-cak vonalban. Amikor az utolsó kettős számú játzó kezébe került a saféta-bot, elkiáltja : „Kész!” Az a párt győzött, amelyik a leírt módon előbb tudta a staféta-botot rendeltetési helyére juttatni.

### Hivogató.

*10—30 vagy több játzó.*

*Játszótér, udvar.*

*Kézi labda.*

Egy nagy négyszöget rajzolunk a földre. Valamennyi játzó a négyszögbe áll, középen az, akinél a labda van. Ez a labdát feldobja, mire a játzók szertefutnak. A feldobó siet a labdát elfogni s ha ez sikerült, felkiált : „Állj!” Amint ez elhangzott, a játzók rögtön megállnak. Erre a labdát fogó játzó valakit célba vesz, hogy eltalálja. Ha eltalálta, helyet cserélnek, de ha a dobást elhibázta, valamennyi játzó visszatér a négyszögbe és a játék megismétlődik. Ha ezúttal sem talál el senkit, a „rögtön ítélő bíróság” elé állítják. Ez abból áll, hogy a rossz dobó a négyszögtől hat méter távolra, a játzóknak háttal áll, kik dobnak rá mindáddig, míg el nem találták. Aki eltalálta, az kezdi újra a játékot.

### Közepes.

*15—24 játzó.*

*Tornaterem, játszótér.*

*Kézi labda vagy football.*

A terület 15 m. hosszú, 10 m. széles; melyet három egyenlő mezőre osztunk. A két középső vonal tartós és látható legyen. Mind a három mezőbe 5—8 gyermek áll; a szélső pártok feladata, hogy dobással el-

találják a középső párt tagjait. A két szélső párt tehát összejátszik a középső legyőzésére.

A középső párt kezdi a játékot s igyekszik a szélsők egyikét megdobni a labdával. Minden talált játészó abba a pártba megy át, ahonnet a dobás érte, s azontúl annak tagja is lesz és vele harcol.

Miután a labdát a levegőből elkapni nem szabad és csak földről vehető fel, a középpártnak igen nehéz a labda birtokába jutni, mert a határt sem lépheti át. Egyes játészóknál felette megélénkül a küzdelem. A dobónak szabad a határvonalig mennie, hogy biztosabban találjon. Ha az egyik párt legyőzetett, szerepet cserélnek.

*Játékszabályok :*

1. A labdával csak az dobhat, aki a földről vette fel.

2. Fejjel és lábbal szabad a labdát érinteni, ami a középpártra előnyös, mert a labdát repülésében vagy gurulásában fejjel és kézzel feltartóztatják.

3. A határon kívül esett labda azé a párté lesz, amelynek közelében megáll.

### **Célkarika.**

2—30 játészó.

*Tornaterem, játészótér.*

Ebben a játékban labdát, pálcát vagy botot egy karikán átdobunk. A karika átmérője lehet 20—30 cm. Kisebb karikát gyakorlott játészóknál használhatunk, kezdetben célszerű hajtó karikát használni.

Ha több a játészó, két pártra oszoljanak, melyek egymást követik a dobásnál. A dobó párt egy meghatározott vonalra áll fel 1 m. távolra egymástól. Ettől a vonaltól 4—6 méternyire a másik párt egyik tagja a

vonallal párhuzamosan gurítja a karikát, úgy hogy az a játszótér egyik szélétől a másikig guruljon. A dobó párt igyekszik a botot a mozgó karikán átdobni, ami úgy sikerül legjobban, ha a botot a karika közepének irányítva vízszintesen tartjuk és alkalmas pillanatban a célnak megfelelően neki hajítjuk. Ha a bot keresztül megy a karikán, egy pontot számít. Minden játék a karika háromszori gurításából áll. A pártok azután cserélnek. Ez így megy mindaddig, míg az egyik párt 50 pontig nem vitte.

Ha nem sok a játzó, az elérendő pontok száma 20 lehet. A dobás irányában játszónak tartózkodni nem szabad. Tornateremben úgy játszható, hogy bot helyett babzsákot vagy labdát használunk.

### Sarok-labda.

*10—30 játzó.*

*Játszótér, tornaterem.*

*Kosárlabda, tenniszlabda.*

*Játszóhely.* A területre egy négyszög rajzolandó, melynek oldalai 8—10 méter méretűek; ez egy közép-vonallal felezendő. A távolabb eső sarkokba egy kis négyszög jelölendő, úgy, hogy mindegyik fél részen két ilyen sarok lesz.

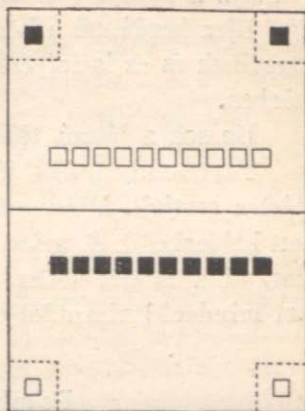
*Játékosok.* A játzóok két egyenlő pártra oszlanak, mindegyik a játékerület egyik felét foglalja el, és a szemben lévő terület sarkaiba két kapust állít.

*A lényeg.* A játék lényege a labdát a szemben álló párt játékosainak fejei felett a sarkokban álló kapusok egyikéhez dobni, kik az ellenfél területének hátsó részének szélein állanak.

*Játékszabályok:*

A játzóok nem kötelesek egy helyben állani, hanem ügyelnek különösen arra, hogy a mögöttük

lévő ellenséges két sarok jól legyen védve és az ellenféttől dobott labdát, mielőtt a sarokban álló kapushoz juthatna, elfogják. Egyúttal arra törekcsenek, hogy a szemben álló fél fejei felett a labda saját kapusukhoz jusson. Egyik játékosnak sem szabad a közepén húzott felező vonalon át az ellenfél területére lépni. A kapusnak a sarkokba rajzolt



négyszögből kilépni nem szabad. Az ily módon elfogott labda nem számít. Az ellenfélnek a kapuba lépni nem szabad. Ha a kapus a labdát elfogja, azonnal visszadobja az ellenfél feje felett, ha lehet, saját pártjának, kik azt elfogni igyekeznek.

*Pontozás.* A kapusoktól elfogott labda *egy* pontot számít saját pártjának. Amely párt husz pontot előbb elért, győzött.

### Körben a babzsák.

*10—60 játzó.*

*Tornaterem, tanterem.*

*Babzsák, labda.*

A gyermekek két játzó kivételével körben állanak. E két játzó úgy áll a kör közepén, hogy mindegyik egy félkörrel álljon szemben. A félkörök pártot képeznek. Jelre a közepén állók a babzsákat az elsőnek dobják, ez visszadobja, utána a másodiknak, aki ismét visszadobja a középsőnek. Így a babzsák minden játzóhoz eljut, aki mindig a közepén állónak dobja

vissza. Győztes az a párt, amelynek utolsó tagja előbb juttatja a középsőnek vissza a babzsákot.

Ujra kezdésnél a körben állók az egyesekkel helyet cserélnek és ez is folytatódik, míg mindenki nem állott körben.

Ha sok a játzó, több kört is alakíthatunk.

Tanteremben úgy játszhatjuk, hogy az osztályt két pártra osztjuk. Mindegyik párt a hosszabb falak mellett helyezkedik el, a sorokkal szemben áll fel az a játékos, ki a labdát sorba mindenkinek dobja és akinek azt mindenki visszadobja.

### Fogolyszabadítás.

20—40 játzó.

Udvar, játszótér.

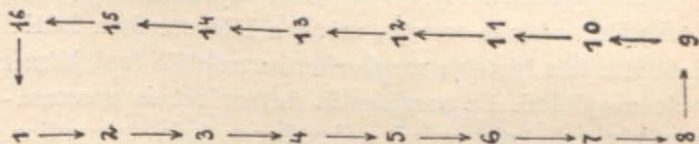
A fiúk szoros karfűzéssel, arccal befelé fordulva kört alkotnak. Egyik ügyes és fürgé fiú lesz a fogoly, aki beáll a körbe, egy másik pedig a szabadító, aki a körön kívül marad. A bennlévő fogoly iparkodik a körből kiszabadulni, olyanformán, hogy a körsornak egyik része ellen támadást intéz s nyomban irányt változtatva, hirtelen a leggyöngébbnek vélt ponton támadja meg a kört, részint csellel, részint erőszakkal. Vagy átugrással, kapaszkodással vagy pedig a lábak közt való átbújással, majd a körsoron állók karfűzésének szétfeszítésével stb. igyekszik a körből kimenekülni. Szándéka megvalósításában segíti őt a körön kívül levő szabadító, ki hasonlóképp azon a ponton kívülről támadja a körsort. És pedig: vagy a körsort igyekszik széttolni, vagy pedig valamelyik gyöngébb játzó lábait átkarolva, azt a levegőbe emeli s az így támadt résen azután a fogolynak utat nyit, s ezzel társa szabadulását előmozdítja.

## Gyorsos két soron.

16—60 játzó.

*Játszólér, tornaterem.*

A játzók 2—3 egyenlő számú pártra oszlanak, minden párt két szemben álló sorban áll fel, amelyek közt 8—10 lépés távolság van. Mindkét sor tagjai számokat kapnak. Az egyes számúaknál van a babzsák, akik azt adott jelre tovább adják a kettősnek, a hármasnak s így tovább a nyolcasnak. Ez mint a sor végén levő kiszalad a kilences felé s mielőbb az említett 8—10 lépés távolság felét megtette volna, a babzsákot futás közben átdobja a kilencesnek, aki mihelyt azt elkapta, tovább adja a tizesnek és a babzsák így eljut a 16-osig. Ez ép úgy, mint a nyolcas, az egyes felé fut és futás közben átdobja a babzsákot az egyesnek. Futás után úgy a nyolcas, mint a 16-os, beáll a másik sor végére amellé, akinek a zsákot dobta. Mikor ez a játzó beáll a sorba, az egész sor egy lépéssel jobbra húzódik.



A babzsák ilyen módon mindaddig jár kézzől-kézre, amíg az első, ki a játékot kezdte, vissza nem kerül eredeti helyére. Amely sornak első számú tagja előbb ér oda vissza, az a csoport a győztes. Ha a játzók ügyesebbek, minden csoportban két babzsákot is lehet indítani. A játék eme formájánál a babzsákot az 1-es és 9-es indítja. Ebben az esetben a játék sokkal elevenebb.

Az egyesek ismertető jel gyanánt zsebkendőt vagy karövet viseljenek.

### Sintér-méta.

6—20 játzó.

Ehhez a játékhoz 35—40 méter hosszú és 20—25 méter széles területre van szükség.

A játszótér egyik végében megjelöljük az ütő vagy belső métát s vele szemben a játszótér hosszirányában a külső métát. A két méta közti távolság vagy 30 méter legyen. A játzók egy ügyesebb tagja a sintér szerepét veszi át s a labdával az ütő métára áll, ugyancsak ide áll a többi játzó is.

A játék azzal kezdődik, hogy a sintér a labdát az ütőmétán álló játzóknak egyenkint feladogatja s ezek a feladott labdát tenyerökkel merőlegesen a föld felé erősen leütik s rögtön a külső métára futnak. A sintér azonban gyorsan felkapja a labdát, célba veszi vele a külső métára futó játzót. Ha eltalálta, a megdobott játzó a sintér segédje lesz és feláll a játszótéren, ha azonban célt tévesztett és nem találta el a futót, akkor ez a külső métára áll.

A sintérnek addig, míg egyedül, segéd nélkül foglalatostokodik, nehéz a szerepe, mivel a földre erősen leütött labdát nehéz hirtelen megkeríteni s az előle futó játzót vele megdobni. Ez meglehetősen ügyességet és gyorsaságot kíván. Azért minden igyekezete oda irányuljon, hogy lehetőleg már a játék elején 1—2 segédre tegyen szert, mert akkor aztán sokkal könnyebben megdobhatja a futókat. Ha a sintér ugyanis látja, hogy az egyik játzótól a földre erősen leütött s kissé elkésetten megkerített labdával az illető játzót már bajosan, vagy éppen nem találhatná el, akkor a labdát a játszótéren szétszórva leskelődő kutyusok valamelyikének dobja, rendszerint annak, aki történetesen legközelebb áll a futóhoz. A kutyus minden valószínűség szerint a labdával eltalálja.

Ha a sintérnek már három segédje van, akkor ettől a perctől kezdve a játsszók nem a tenyerükkel, hanem az ütőfával ütik ki a labdát s ekkor aztán első sorban a segédek valamelyike keríti meg és igyekszik vele hirtelen a futót megdobni.

Ha az ütőmétán, egynek kivételével, már valamennyien ütöttek, akkor az utolsó játsszó — a szabadító — ütésére (akár eltalálta az a labdát, akár nem), a külső métán álló valamennyi játsszó az ütőmétára kénytelen befutni. Nagyon valószínű, hogy ilyenkor valamelyiküket a sintér vagy segédjei megdobják és segéddé teszik. Magától értetődik, hogy a szabadító, akinek szintén csak egy ütése van, saját ütésére azonnal kénytelen a külső métára futni s az ugyanezen ütésre az ütőmétára befutott játsszóknak ütéseit bevárni mindaddig, míg a bentlévők között az utolsónak maradt játsszónak, mint szabadítónak ütésére: újból valamennyien be nem futnak. Az ütőmétára befutott játsszók ekkor újból ütni kezdenek mindaddig, míg az ütők egynek kivételével meg nem dobatván, segédekké nem lesznek. Ekkor véget ér a játék és az utolsónak maradt játsszó a következő játékban sintér lesz.

*Játékszabályok :*

1. Minden játsszónak, akár kézzel, akár ütőfával üti a labdát, egy ütésre van csak joga, amelyre, akár eltalálta a labdát, akár nem, okvetlenül a külső métára kell futnia.

2. A szabadítónak is csak egy ütése van, melyre, akár eltalálta a labdát, akár nem, valamennyinek okvetlenül futással kel iparkodni az ütőmétát elérni. Ha valaki a futók közül visszamarad, és nem mer befutni, kutyus lesz.

3. A tenyérrel ütött labdát ferdén elütni nem szabad, hanem lehetőleg merőlegesen a föld felé.

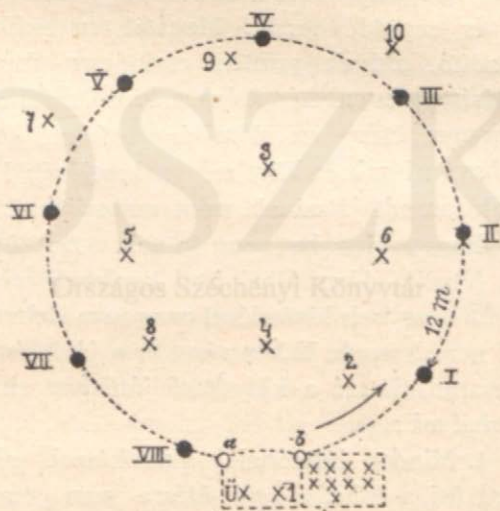
4. A leányok lapos, a fiúk kerek labdaverőt használnak.

### Tanyás körméta.

12—24 játszó.

Játszótér.

A gyepesített vagy sík játszótérre 30 m. átmérőjű kört rajzolunk. A körvonalon megjelöljük a 4 m. hosszú és 3 m. széles ütömétát és melléje a hasonló méretű várómétát. A két métát egy jól látható vonallal választ-



juk el egymástól. Az ütömétától balra haladva, a körvonalon egyenlő távolságra nyolc tanyát jelölünk meg. Ezek a fölvetett körmérethez arányítva 12 m.-re (15 lépés) esnek egymástól és jelzésükre zászlót tűzünk le, amelynek a talajban jó szilárdan kell állani. Ezek körül terjed el a belső (uralkodó) párt futó pályája. A tanyák száma nem lehet kevesebb négynél és nem több nyolcnál.

*Játzóeszközök*: Egy közönséges kézi bőrlabda és egy lapos labdaütőfa. Azért használunk e játéknál lapos ütőfát, hogy a labdát minél többször lehessen eltalálni; de azért erősebb ütésre se repüljön ki a játszóterről.

*A pártok és azok feladata:*

A két pártot, két ügyes játzó a szokásos sorsolással állítja össze, ugyancsak így kerül eldöntésre, hogy melyik legyen az uralkodó (belső), és melyik a szolgáló (külső) párt. Ez utóbbi párt úgy helyezkedik el a játszóterén, amint az a közölt ábrán fel van tüntetve, egyik ügyes tagja pedig beáll az ütőmétéra adogatónak. Az uralkodó párt a várómétán foglal helyet.

Az uralkodó párt minden tagja a feladott labdát kiüti és a körön elhelyezett tanyák mellett sorszám szerint elfut, de úgy, hogy kezével minden egyes tanya zászlóját érintse.

Viszont a szolgálópárt arra törekszik, hogy a futásban lévő belső párti játzókat egyikét *megdobja*, vagy, hogy egy tanyát *megszálljon*, avagy, hogy *a repülő labdát elkapja*. Minél fegyelmezettebb a csoport és jobb az összjáték, annál könnyebben sikerül ezt elérni. Éppen ezért fontos, hogy a kör közepén állók ügyesek legyenek a kapásban, hogy a labdát gyorsan juttassák el az adogatónak, mert az biztosítja leginkább a szolgálópárt felszabadulását.

*Játékszabályok*:

1. Az uralkodó-párti játzókat abban a sorrendben kezdik meg a játékot, amely sorrendben szedettek. Ha a szolgálópárt felszabadul és uralkodó párttá lesz, az kezd meg a labdaütést, aki pártjának a győzelmet megszerezte és folytatja az, akire az előbb a sor került volna.

2. Minden uralkodó-párti játzóknak joga van háromszor ütni, de már az első vagy második si-

került ütésre kifuthat az I. tanyához, de a harmadik ütés után, akár sikerült, akár nem, ki kell futnia.

3. Ki kell futnia akkor is, ha az ütő az ütőfát kezéből kiadta, történt ez bár szándékosan, vagy véletlenül.

4. A kifutott játzó csak egyenes irányban és a körvonalon belül futhat egyik tanyáról a másikra, eközben minden tanyát a kezével kell érintenie. A meg nem érintett tanyát a szolgapárt megszállhatja.

5. A tanyán tartózkodó játzónak a zászló nyelét kell fognia, ha ezt elmulasztja, megdobható.

6. Azt a pillanatot, mikor a labda visszakerül az adogató kezébe, ez hangos „Állj!” kiáltással jelzi. Ilyenkor minden futásban levőnek meg kell állani. Ha azonban ilyenkor a futó két tanya közé jutott, szabad a következő tanyára futni, vagy az elhagyott tanyára visszatérni, de csak akkor, ha ez a tanya üres. Ilyen esetben a futót megdobni nem szabad, vagyis egérutat kell neki adni.

7. Ha azonban a futásban lévő játzó az „Állj!” kiáltásra meg nem állt, hanem tovább fut, visszatérése alatt megdobható, vagy az elhagyott tanya megszállható.

8. A tanyákon álló játzóknak csak akkor szabad ismét tovább futni, amikor az adogató a labdát kezéből ismét kiadta.

9. Nem szabad a már elfoglalt tanya mellett elfutni és a következőt elfoglalni. Sorrendben egyik tanyáról a másikba szabad csak futni és a várómétára visszatérni.

10. Ugyanabban az időben egy tanyán nem foglalhat helyet két játzó. A futó játzónak ügyelni

kell arra, hogy vajjon az előtte állónak módjában áll-e tanyát cserélni és így neki helyet adni. Ez fontos mozzanata a játéknak, mert ha az előtte levő nem futhat tovább, az általa elhagyott tanyát az ellenpárt megszállhatja.

11. A szép játék egyik kelléke, hogy az uralkodó párt mindig kapásra üsse a labdát. Nem szabad a labdát szándékosan ferdére, vagyis az ütőméta és a két szélső tanya közé ütni.

12. Ha a labdát kiütötték a játszótérről és gurulás közben bokor alá jutott, vagy palánkon átrepült stb., arra az időre megáll a játék, míg a labdát elő nem kerítik. Kint a labda! kiáltása után nem szabad egyik tanyáról a másikra futni.

13. Mindegyik szolgapárti játszónak szabad a labdát elkapni, a futó ellenpárti játszót megdobni és a tanyát megszállni. Amikor a szolgapárti játszó egy ellenpárti futót meg akar dobni, szabad a felkapott labdával futni.

14. Az adogatónak a métát elhagyni nem szabad, de neki is szabad a futó ellenpárti játszót megdobni; szabad neki a métában leeső labdát elkapni.

15. Joga van a szolgapártnak megszállni a tanyát:

a) ha az egyik futó felszaladt a tanyáig, de kénytelen visszafutni, mert az már el van foglalva;

b) ha az egyik futó elfut a tanya előtt anélkül, hogy a rudat érintette volna. Ilyenkor az egyik szolgapárti játszó a tanyát labdával érinti, vagy megdobja, azaz megszállja.

16. A szolgapárt felszabadul és uralkodópárttá lesz:

a) ha egy uralkodó-pártit megdob;

b) ha egy tanyát megszáll;

c) vagy ha 3 kapást csinál.

*Megjegyzés:* Ügyesebb és gyakorlottabb játsszók megegyezhetnek abban is, hogy csak félkézzel kapott labdák számítanak.

### Kapitánylabda I.

14 játsszó.

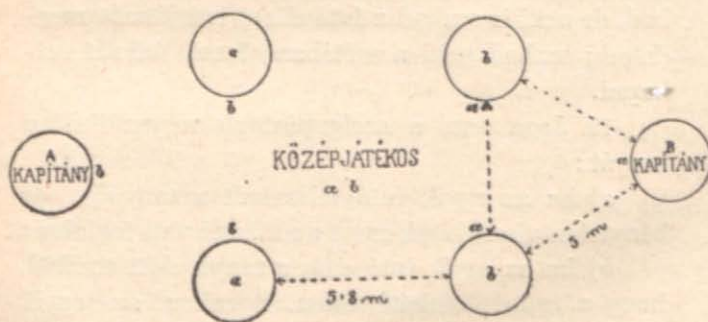
*Tornaterem, játszóhely.*

*Kosárlabda, tenniszlabda.*

Alábbi játék a kapitánylabdának egy egyszerű formája, mert csak 3 kör van mindegyik oldalon, a kapitány nem a játszóhely közepén áll, hanem helye a legtávolabbi ponton van, ennek folytán a játékot egyenletesen beoszthatja játszótársai közt.

Ebben a játékban egyszerű felállításánál fogva kevesebb a játsszó, mint egy másik változatban. A körben dobott labdák nem pontoztatnak, mint egy más formában. Miután a játék igen gyors, ez a felállítás nem zavarja a kezdő játsszókat, mint akkor, ha a résztvevők száma több.

*Játszóhely.* Mindkét oldalon a középtől egyenlő



távolságban háromszögben három kicsiny kört rajzolunk. A körök átmérője 60—150 cm. Minél ügyesebbek a játsszók, annál kisebb lehet a kör. A háromszöget képező körök 5 méterre legyenek egymástól és a közép

álló játzó és a két beljebb rajzolt kör között 5—8 m. legyen a távolság.

*Csapatok.* Minden csapatnak három dobó, három körvédője és egy-egy középjátékosa van. A körben állók közül egy a kapitány, ki a középtől legtávolabb levő körben áll. A védők az ellenfélhez közel, a körön kívül állanak. A középjátékos, ki rendesen a terület közepén tartózkodik, de kinek a játszóhely minden részére szabad futni és felvenni a labdát, ha az kiesett.

*A játék célja.* A játék célja abban áll, hogy a kapitányok saját pártjukhoz tartozó dobójuktól feléje dobott labdát elfogni igyekeznek, melyet a körvédők megakadályozni törekszenek. Ha a kapitány a középjátékos-tól vagy a szemközti párton lévő, de az ő pártjához tartozó körvédőtől fogja el a labdát, a fogás nem számít. Például: a körvédők az ellenfél körben álló dobóitól a kapitányhoz dobott labdát elfogni törekszenek, vagy a másik oldalon álló dobóktól a labdát elfogva, saját pártjuk dobóihoz, vagy középjátékosához juttatják, mindig azzal a céllal, hogy az a körben álló kezeiből a kapitányhoz jusson.

*Kezdés.* A labdát egy semleges egyén a középben a két középjátékos között a levegőbe feldobja, kik azt elfogni törekszenek. Aki először elfogja, pártjának egyik játékosának tovább dobja. Ezen első elfogáshoz nem elegendő a labda érintése, mindkét kézzel meg kell fogni. Kétes esetben a feldobás megismétlendő. Ezen módon jut játékba a labda, továbbá, ha egy pont eléretett, vagy ha a labda a játékterületről kívül került. Ez esetben egy középjátékos visszahozza a labdát.

*Játékszabályok:*

1. A körben álló dobók egyik lábukat kitehetik a körből, de soha mindkettőt egyidőben.

2. Minden védő a kör mellett közel áll, de egy lábbal se léphet a körbe.

3. Ha bármely párton álló ez ellen vét, vagy egyéb hibát követ el, a labdát az ellenfél valamelyik körben álló dobójához kell adni, ki kapitányához próbálja azt dobni. Ezt a dobást csak a kapitány köre mellett álló védő akadályozhatja meg.

4. Ha a labda a játszóterről kiesik, a vezető azt a közepén újra feldobja, mint az a kezdésnél megjelöltetett.

*Hibák.* Hiba, ha: 1. a fenti szabályok nem tartatnak be; 2. a labdát az ellenfél kezéből kikapni vagy kiütni; 3. többször mint háromszor a labdát a földről felugratva, cselezni; 4. a labdával futni; 5. a labdát rúgni; 6. késlekedni dobás helyett, vagy tovább tartani, mint amennyi idő egy gyors megforduláshoz szükséges, más szóval, 3 másodpercig. A szabályok elleni vétés úgy büntetendő, hogy a dobó a kapitányhoz dobja a labdát, amint az a szabályok rovatában van megállapítva.

*Pontozás.* Egy pontot számít a kapitánytól elfogott oly labda, melyet egyik körben álló dobott. Pontnak nem számít a kapitánytól elfogott oly labda, melyet egy védő, vagy középjátékos dobott.

A játék 10—30 percig tart, mely két félidőből és az első félidő utáni szünetből áll. Az első félidő után a dobók és védők helyet cserélnek. Az a csapat nyer, mely a második félidő végén a legtöbb pontot elérte. A labda újra kezdéshez a közepén annyiszor feldobandó, ahányszor valamelyik párt egy pontot elért.

## Kapitánylabda II.

18—60 játzó.

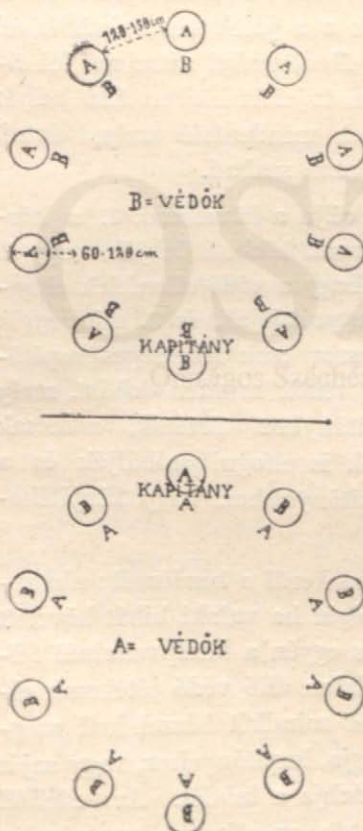
Játszótér, tornaterem.

Kosárlabda, tenniszlabda.

A „kapitánylabda“ meghatározása ebben a formában a következő:

1. A kapitány az I. forma helyett nem a legtávolabb, hanem a játszótér közepéhez közel elhelyezett körök egyikeben áll; 2. a kapitány helye a felező vonalhoz nem távol,

mint az I.-nél, hanem közel van, így a védőknek nagyobb alkalmuk van őt elérni és sok körülmény a középvonalhoz közel eső játékot eredményez. Nagyobb ívben repülve a labda, a védők szabadabban mozoghatnak; 3. a védők messzebb is futhatnak s nem kell folyton mindegyik körbenállót őrizni; 4. középjátékos nem lévén, a szabad tevékenység a védőknek jut; 5. pontnak számít a teljes körben átadott labda, és bármely kapitány által elfogott labda, mely akár a körben állóktól, akár a védőktől került hozzá; tehát ha egy körben álló a másik körben állónak dobja a labdát, vagy ahányszor a kapitány az elfogott labdát 2—3 körben álló játékosához dobhatta; 6. a hibák és büntetések kü-



lönбöznek ezen játékban, és az ellenfélnek pontot számítanak.

*Játszóhely.* A játszóhely egy vonallal két egyenlő részre van osztva. Mindegyik részen kis körök körben vannak jelölve egyenlő távolban és annyi, ahány játsszónak szükséges. A kis körök egymástól ne legyenek közelebb, mint 120—150 cm. és átmérőjük 60—120 cm. A kapitányok a felező vonalhoz legközelebb eső körben állanak.

*Játsszók.* Mindegyik párton a kapitányokon kívül még 8—30 játsszó lehet, akiknek fele a körökben áll. A párt többi játsszói védők s a játék kezdésénél közel állanak a kis körben álló ellenfelekkel szemben. Mindegyik védőnek feladata a kijelölt körben álló helyét védeni. Az összes védőknek mindenfelé szabad futni, de bármely körbe belépni nem szabad.

*A játék célja.* A játék célja a következő: 1. a körben állók a labdát egymásnak körben dobják, vagy 2. sorban a körben anélkül, hogy a védő ellenfelek elfoghassák, kik ezt elfogni megpróbálják, és 3. mindegyik körbenálló és védő ahányszor csak lehetséges kapitányához dobja a labdát. A védők minden dobást, mely akár körben, akár a kapitányhoz történik, nemcsak megakadályozni, hanem ők is elfogni próbálják és a túlsó félen lévő saját kapitányukhoz, vagy körjátsszósokhoz igyekeznek dobni.

*Kezdés.* A labda játékba kerül a kezdésnél; ahányszor a kapitány elfogta; végül ha valaki hibát követett el, úgy, hogy egy semleges egyén a középvonalnál feldobja, melyet mindkét oldalon álló védő játsszók elfogni törekednek. A labdát mindkét kézzel kell megfogni. Amely védő így elfogja, kapitányához, vagy saját körben álló játsszósához dobja a labdát. Az ellenfél védő játsszói természetesen az elfogást megakadályozni törekednek.

### *Játékszabályok :*

1. Lényeges, hogy az elfogásban minden körben álló és kapitánya is tevékenyen részt vegyen. A labdát el szabad fogni, ha az a határvonalak között akár a földről, mennyezetről vagy más tárgyról, avagy egy játékosról elugrik.

2. Ha a labda a területről kiesik, a legközelebb álló védőjátékos a körből kifutva behozza. Ő kezdi a játékot azon a helyen, hol a labda a körből kikerült.

A többi szabály alábbi hibák megjelöléséhez tartozik.

*Hibák :* 1. Nem szabad a labdát rúgni, 2. a labdával futni ; 3. a védőnek a felező vonalat átlépni vagy a körbe lépni ; 4. a körben álló játékosnak a körből még egy lábbal sem szabad kilépni ; 5. a labdát dobás helyett átadni ; 6. az ellenfél kezeiből kikapni vagy kiütni ; 7. a labdát tovább tartani, mint amennyi idő egy gyors megforduláshoz szükséges, másszóval 3 másodpercig.

Minden hiba az ellenfélnek egy pontot számít és a labda újra kezdéshez a középen feldobandó.

*Pontozás.* Egy pontot számít a játékban, ahányszor egy körben álló a másik körben állótól a labdát elfogja.

Két pontot számít a játékban, ahányszor a kapitány egy szép fogást csinál, kinek labdája akár körbe ment vagy nem, és azt akár saját körben álló, vagy védő játészó dobta.

Három pontot számít, ha a labda egymásután két körönálló játészóhoz és a kapitányhoz eljutott, amely szabályos változás akár körbe történt vagy nem.

Négy pontot számít, ha a labda egymásután három különböző játészóhoz és a kapitányhoz jutott, amely szabályos változással akár körbe ment vagy nem. Öt pontot számít, ha esetleg a labda átadása érintetlenül végig jutott a körön szabályos változással azon körülálló ját-

szóhoz, akár a kapitány kezdte ezt és végezte, akár egy másik játzó.

Minden hiba az ellenfélnek egy pontot számít, mely a „hibák“-ban van leírva.

Ahányszor a kapitány elkapja a labdát, további pontok nem számítanak azon játékban és a labda új kezdéshez a középen feldobandó.

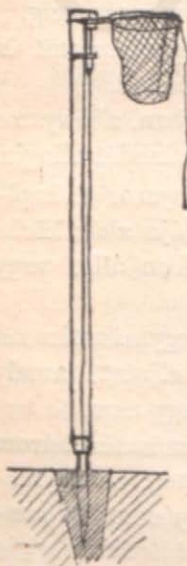
### Kosárlabda I.

12—18 játzó.

Udvar, játzóter, tornaterem.

Amerikában roppant elterjedt játék. Az I. számmal jelzett formája könnyebb, éppen azért a nők is nagyon szívesen játzóják. Ahol csak meghonosodott, nagy szeretettel űzik.

Játzóhely gyanánt gyepesített vagy homok és pormentes sík területet kell választanunk, amely emelkedéstől mentes legyen. A játék gyakorlására szolgáló terület egy téglalap alakú négyszög, amelynek hossza rendszerint 30 m., szélessége 15 méter. A határvonalakon belül 3 egyenlő mező van. A határjelzéseket mészdoddal, fehér szalaggal, esetleg a talajra húzott éles vonalakkal jelöljük. A középső mező középpontja köré 1 m. sugárral, kört rajzolunk. Az alsó és felső szélességi vonal közepére rögzítjük le a két kosárrudat, amelyre 3 méter magasságban egy-egy kosarat helyezünk el. Mindkét szélső mezőben a kosárrudak előtt  $4\frac{1}{2}$  m. távolságnyra egy-egy jól látható



vonalat húzunk, innen történnek a bíró által megítélt büntető dobások.

Kezdőknél vagy zárt helyen való játéknál elegendő 20 : 10 m. arányában beállítani a játszóteret. Zárt helyi játéknál a határvonalak legalább 1 m. távra legyenek a faltól.

A játszótérnek 3 egyenlő részre való tagolása igen célszerűnek bizonyult és ma már mindenütt alkalmazást nyert. A mezők pontosan megjelölik a játzók feladatát, korlátozzák a fárasztó hosszú lefutásokat és lehetetlenné teszik azt, hogy főleg erős és ügyes játzók uralják folyton a helyzetet, ennek következtében nyersségek alig fordulnak elő.

*Eszközök:* Két kosár és egy labda. A kosár felső abroncsa 45, az alsó 20 cm. átmérőjű. A hálófogat ne legyen igen sűrű. A fenékabroncsához zsinór van erősítve, mely a felső abroncson keresztül lóg le, ez arra való, hogy vele a kosárba esett labdát egy rántással kiemeljük. Nagyon fontos, hogy a kosarak szilárdan álljanak a rudakon. Amerikában a tornatermi gyakorlásnál a kosarakat falba erősített két vasgyűrű helyettesíti.

A labda üres és pontosan kerek, súlya 5—600 gr., átmérője 22—25 cm.

*A pártok és párttagok feladata.* A játékban két párt van, a tagok száma egy-egy párton 5—9 lehet. Mind-egyik párton van egy kosárvédő, egy kosárdobó, vannak csatárok és középsők. A saját kosara előtt áll a kosárdobó, közelében foglal helyet az ellenpárti kosárvédő, és elosztva mindkét párt csatárai. A középmezőben állanak a középsők. Ajánlatos, hogy a párttagok együvé tartozását valami látható jellel tüntessék fel. Erre a célra színes karóveket szokás alkalmazni.

Minden pártnak az a célja, hogy a labdát az ellen-

tábor kosarától távol tartsa és a maga pártja felé hozza, hogy saját kosarába dobhassa. Ez természetesen könnyebben lesz majd elérhető, ha mindegyik párttag a saját feladatát megérti és azt ügyesen és leleményesen teljesíti.

A csatárok és középsők arra törekszenek, hogy ügyes összjátékkal saját kosárdobójukhoz juttassák el a labdát, míg az ostromlott kosár védője és csatárai ebben őket nemcsak megakadályozni, hanem egyben arra törekszenek, hogy a labdát ügyes összjátékkal a másik táborba tereljék. Bármelyik csatárnak joga van a labdát a kosárba dobni, ha erre kedvező alkalom van, mindazonáltal leghelyesebb ezt a feladatot a kosárdobóra bízni, mert ezzel a szereppel mindig a legügyesebb játzókat kell megbízni.

A labda egy vagy páros kézzel dobható a kosárba, legjobban sikerülnek a dobások, ha azok mindkét kézről magas vagy mély tartásból történnek.

A játék szabályainak pontos megtartására a bíró ügyel. Az ő irányítására elérhető, hogy a játék finomságai érvényesüljenek és hogy nyerseségek elő ne forduljanak. Ha hiba történik, ezt sípszóval jelzi és meghatározza, hogy a hiba mivel büntetendő. A bíró-jellete végérvényes és az ellen kifogást emelni nem szabad.

#### *Játékszabályok:*

1. Az első félidőben a pártok felállítását sorsolással szokás eldönteni, annak a pártnak van joga a mezőt megválasztani, amelyiknek a sorsolás kedvezett.

2. A bíró úgy indítja meg a játékot, hogy a kör közepére áll és a labdát függélyes irányba dobja, úgy, hogy ugrással elérhető ne legyen és hogy az a játzóter közepére essék vissza.

A bíró megjelöl mind a két pártról egy-egy



Labda-kerülő.



Kosárlabda.



Huszáros.

középsőt a labda elfogására, akik egymással szemközt a kör szélén állanak. Ilyenkor a középsők legalább 3 lépés távolságra tartoznak állani a két kijelölt játszótól. Ha valamelyik fel nem hívott kap a labda után, hibát követ el.

3. A labdát szabad minden irányban egy vagy két kézzel dobni és tenyérrel ütni. De hiba, ha a labda 3 mp.-nél tovább kézben marad. Ha ez megtörténik, a bíró megállítja a játékot és a labdát azon helyen dobja fel, ahol a hiba megtörtént. Ilyenkor csak az a két ellenpárti játészó kaphatja el a labdát, kik a hiba elkövetésekor a legközelebb állottak.

4. Tilos a labdát öklözni vagy lábbal taposni, aki ez ellen vét, hibát követ el.

5. A labdát nem szabad gyors ismétléssel feldobni és ismét elkapni, aki ezt teszi, hibát követ el.

6. Hiba az is, ha a labdát nem dobással, hanem odanyújtással adja át egyik játszótárs a másiknak.

7. Nem szabad a labdával szaladni, hanem nyomban arról a helyről kell tovább dobni, ahol elkapása történt. Szabad azonban a labdával egyszer megfordulni és aztán dobni.

8. A saját mezején minden játészó szabadon mozoghat, ha a labda nincs nála. Ügyelni kell azonban, hogy a határvonalakat meg ne érintse vagy át ne lépje, mert aki ezt teszi, hibát követ el. Szabad azonban a felső testtel a vonalon áthajolni.

9. Aki a labdát elkapta, tovább viheti háromszori ugratással. De ennél többször ugratni nem szabad, aki ez ellen vét, hibát követ el. Az ellenpárti játészónak jogában áll az ugró labdát elkapni.

ami csak akkor történik szabályosan, ha azt két kézzel kapta el.

10. Ha egy és ugyanazon időben két vagy több játzó kapta el a labdát és a bíró nem tudná megállapítani, hogy kinek került a kezébe először, ilyenkor megállítja a játékot, megnevez mindegyik pártból egy-egy közel álló játzót és feldobja a labdát ott, ahol a leírt eset történt. De csakis a megnevezetteknek szabad a labdát elkapni.

11. A labdát az ellenpárti játzó kezéből ki ragadni vagy kiütni nem szabad, mert az is hibának számít.

12. Tilos a játzótársnak szándékosan neki futni, megfogni, gáncsot vetni, vagy bármely módon a játékban való részvételben megakadályozni, ezen szabály elleni vétés hibának számít.

13. Nem szabad a labdát a középmező kihagyásával egyik szélső mezőből a másikba dobni, aki ez ellen vét, saját pártja sikerét kockáztatja, mert a középső segítségével juttatható el a labda legbiztosabban a szélső mezőben álló egyik játzótárs kezébe.

Aki a fenti szabályok ellen ismételten vét a játékból kiállítható.

A labda játékon kívül van, ha az valamely okból a határvonalakon kívül jutott.

a) Ha a labda kijutott, kiugrott vagy kiröpül a játzótérről azon párt egyik tagjának kell ezt átadni, amelyik párt azt a téren utoljára érintette.

b) Ha azonban nem lehet megállapítani, hogy bent a játzótéren ki érintette utolsónak a labdát, annak kell azt átadni, aki a játzótéren kívül elsőnek érintette.

c) De, ha nem lehet megállapítani, ki érintette

a labdát a játszótéren elsőnek, ez esetben a bíró feldobja a labdát a játék-terület olyan helyén, amely a labda kijutása és a határvonal metszési pontjával egy irányba esik.

d) Ha a labda elhagyta ugyan a játszóteret, de oda ismét visszaugrott, vagy visszapattant, a játék folytatódik, mintha a labda nem lett volna játékon kívül, még az esetben is, ha a játékosok egyike kint a labdát megérintette volna.

e) Az a játékos, aki a játékon kívüli labdát bedobja, 5 mp.-nél tovább nem tarthatja tovább kezében, ha ez ellen vét, egy ellenpárti játékos kapja kézhez a labdát.

f) Ha a bíró a játszótéren feldobja a labdát és azt a játékosok egyike kiüti, ez esetben a bíró egyik ellenpárti játékosnak adja át a labdát, ott, ahol a játszóteret elhagyta.

g) A játszótéren kívül levő labda visszadobható bármely irányba a játszótérre. A bedobást eszközlő játékosnak csak akkor szabad azt ismét érinteni, ha előtte már valaki érintette.

h) A bedobás eszközlése alatt a többi játékosnak a határvonalakon belül kell tartózkodni, a repülő labdát csak itt szabad elfogni.

14. A labda kosarat talált, ha az szabályszerűen a kosárba esett.

a) Az ostromlással talált kosár 2 pontot a büntető dobással talált, 1 pontot számít.

b) Ha a támadás alatt levő kosár peremére esett a labda és ekkor egyik ellenpárti játékos a rudat megérinti, ez esetben az ostromló javára egy pont irandó.

c) Ha a labda talált, de aki a labdadobást tette,

abban a pillanatban a határvonalon kívül állott, ez esetben a dobás nem számít pontot.

Ilyenkor a 2. pont alatti szabály szerint újra kezdődik a játék.

d) Amikor a bíró sipjelzése és a dobás kivitele egyidőben történik, de a bíró úgy találja, hogy jelzéskor a labda már röptében volt és kosarat talált, ezt érvényesnek kell minősíteni.

e) Ha abban a pillanatban, midőn a labda kosarat talált, a nyerő párt egyik tagja hibát követ el, de a két jelenség oly gyors egymásutánban következte egymást, hogy a bíró már sipjelzést nem adhatott, ilyenkor a sikerült dobás elveszti érvényességét. Számít azonban a talált kosár akkor, ha a dobást eszközlő játszót a dobás kivitelében az ellenpárt egyik tagja valamely szabálytalansággal háborgatta.

15. Büntető dobást akkor ítél a bíró, ha valamelyik párton a 2., 3., 4., 5., 6., 7., 8., 9., 11., 12., 13. szám alatti szabályok elleni vétség történik.

Aki a büntető dobást eszközli, annak pontosan a célra húzott vonalon kell helyet foglalni, ha ez ellen a dobó vétett, a talált dobás nem számít, ha nem talált, a 2. pont szerint kell folytatni.

Ha a büntető dobás szabályszerűen folyt le és a labda nincs kint a játékból, a játék fennakadás nélkül folyik tovább.

16. Büntető dobás alkalmával a dobótól legalább 3 lépésnyi távolságra kell állani, ezt a távolságot mindaddig meg kell tartani, míg a labda a kosár magasságát el nem hagyta.

Ha a dobót a dobás közben valamelyik ellenpárti játészó háborgatta és a dobás nem talált, a dobás megismételhető, ha azonban a háborgatás

saját pártja részéről történt, a talált kosár nem számít, hanem a játékot a 2. pont szerint kell folytatni.

17. Ha a pártok mindegyikén ugyanazon időben hibát követtek el, ilyenkor egymást követő egy-egy büntető dobást végeznek a pártok. A játék a 2. pont szerint folyik tovább.

18. A versenyjáték 2 félidőből áll, mindegyiknek időtartama 15 perc, a félidő közti szünet 10 perc. De kölcsönösen megállapodva ezen változtatni lehet.

19. A félidő után a mezőket fel kell cserélni. Szünet után a játékot a 2. pont alatti szabály szerint kell folytatni.

20. Az a párt lesz nyertes, amelyiknek több pontot sikerült nyerni.

*Megjegyzés.* A szabályokat nem kell mindjárt rideg szigorúsággal kezelni. Eleinte csak a lényeges jelentő szabályok megtartására kell ügyelni. Ha az ifjúság a játék finomságait már elérte és az összjáték is kielégítő, lehet a szabályok összeségére kiterjeszkedni.

### III. Rész.

#### 15—18 éves ifjúságnak való játékok.

##### Fogház.

10—30 vagy több játszó.

Játszótér, udvar.

A játszóhelyül használatos területet a közepen húzott egyenes vonallal felezzük és a két ellenkező sarokban két fogházat jelölünk ki. Mindegyik párton 10—15 játszó szanaszét elszórva helyezkedik el, akik közül egyesek az ellentábor területére merészkednek, hogy az ellenfél fogházába törjenek. Akit ezek közül elfognak, az az ellenfél fogságában marad mindaddig, míg őt valamelyik játszótárs a fogházból, érintéssel, ki nem szabadítja. Ha két vagy több fogoly van a fogházban,



nem kell mindegyiket külön-külön kiszabadítani, hanem elegendő ha a szabadítótárs az először elfogottnak előre nyújtott kezét megüti, de közben a fogolynak nem szabad a fogház vonalán kilépni.

Az a párt nyert, amelyik az ellenpárt valamennyi tagját foglyul ejtette, vagy pedig, ha egy játszónak sikerült az ellenfél fogházába érintetlenül behatolnia, akkor, amikor egy fogoly sincs benne.

### Vállérintő.

10—20 játzó.

*Tornaterem, udvar, játszótér.*

A játzók a teremben vagy szabadban körülhatárolt területen szanaszét foglalnak helyet. Egyik a fogó, aki a többiek közé fut, hogy a játzók egyikének vállát megérintse. A fogás módja azzal van megnehezítve, hogy a fogó csak a megjelölt vállra (tehát jobb vagy bal vállra) üthet. Ha a fogónak sikerült egyik játzót a megjelölt módon megütni, azzal szerepet cserél. Ez a játék bár egyszerűnek látszik, erőteljes mozgásokra, gyakori cselvetésre és derült helyzetekre ad alkalmat.

Ha a játék a szabadban folyik le, a menekülőknek tilos a határvonalakon kifutni. Aki ez ellen vét, fogó lesz.

### Barlanglakók.

5—30 vagy több játzó.

*Játszótér, tornaterem.*

Minden játzó egy-egy barlangot választ, ez lehet egy karó, fa, kő vagy egyéb tárgy, tornaszer, vagy a földre rajzolt kör. Az egyik játzó azzal kezdi a játékot, hogy kifut a helyéről, a második megpróbálja őt elfogni. A harmadik játzó arra törekszik, hogy a kettő közül elfogja valamelyiket és így tovább. A fődolog az egyes játzóknál az, hogy minél többeket fogollyá tegyen. De csak minden következő kifutónak szabad elfogni, aki elől a futó csupán barlangjába menekülhet és onnan csak újabb kifutás után foghat. Emeli a játék érdekességét, ha két pártot alakítunk. Ezek közül az a győztes, amely több foglyot ejt.

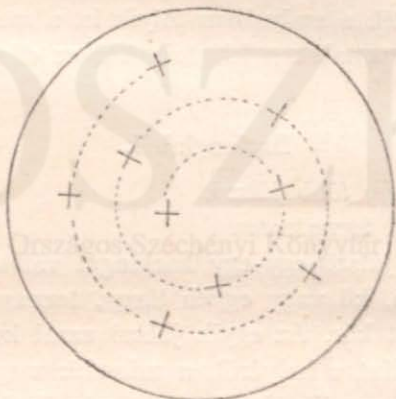
Egy kifutásnál csak egy foglyot szabad ejteni, akit az illető barlangjába visz, de ezalatt őt elfogni nem szabad.

## Mérges kigyó.

10—20 vagy több játzó.

Tornaterem, játszólér.

A játzóok kézfogással kört alakítanak; 10—15 darab buzogányt állítunk a körbe, bizonyos távolságra egymástól úgy, hogy a játzóok közöttük elléphetnek. A játzóok megpróbálják a kézfogás megtartásával egymást húzni vagy tolni a kör közepe felé, hogy a buzogányt fellökjék. Aki egy buzogányt fellök, vagy a fogást elengedi, a körből kiáll és a buzogányokat újból felállítja. A körből kitett játzóok, akiket a kigyó meg-



harapott, egy másik kört alakítanak. Az nyeri a játékot, aki utolsónak marad az eredeti körben. Ha több körben játzóak, a győztesek külön döntőbe kerülnek.

Ez a játék sok mozgékonyásra és ügyességre ad alkalmat. A tevékenység akkor éri el tetőpontját, mikor a játzóok a buzogányok közt mozognak, azt átlépik, vagy átugorják s ezalatt szomszédjukat oldalt tolják, vagy hátra húzzák.

Buzogányok helyett a várostromnál használt háromlábát is alkalmazhatjuk.

## Láncfogó.

20—40 játzó.

*Játszótér, tágas udvar.*

A játék színtere egy nagy élesen határolt négyszög, amely annál nagyobb lehet, minél több és ügyesebb játzó vesz részt a játékban. Két játzó a fogó s ezek szorosán kezét fogva futnak be a játszótérre. A többiek ugyanitt szanaszét futkároznak és incselkednek a fogókkal, kiknek futás közben egy pillanatra sem szabad a fogást elengedniök, arra törekszenek, hogy minél több foglyot ejtsenek. A megejtett fogoly csatlakozik a fogó párthoz harmadiknak, most tehát már három fogó van. Ujabb fogolyejtésnél a fogók száma négy, öt, stb. lesz. A fogók bármilyen nagy láncot alkotnak is, mindig kézfogással üldözik és kerítik be az elfogásra kiszemelt játszóársat.

Ha már többen vannak a láncban, vigyázni kell, hogy el ne szakadjon, mert az a két játzó, aki a láncot elszakította, büntetésül kiáll a láncból és beáll megint a többi futók közé. Viszont azok a játzók, akik kifutnak a négyszög határain, büntetésül beállanak a láncba.

Ha a játzók nagy számmal vannak, útra kelhet két fogópár is. S ilyenkor lehet a játéknak verseny jelleget is adni. Tudniillik az lesz a győztes, akinek a láncot hosszabbra sikerült növelni.

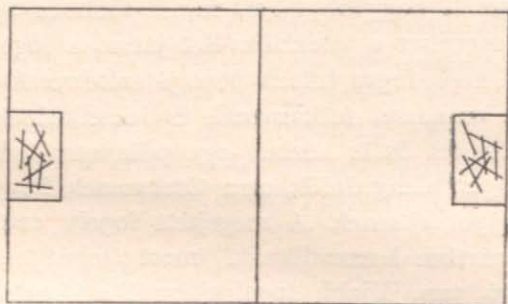
## Botrablás.

10—30 játzó.

*Játszótér, udvar.*

A játszóhely két egyenlő részre osztott négyszögű terület, amelynek mindegyik végében egy-egy kapu van. A kapukban hat-hat bot van elhelyezve. A pártok a kapuk előtt, egymással szemközt állanak föl.

Bármelyik játzó, akinek sikerült érintés nélkül az ellentábor kapujába futnia, az onnan egy botot vihet el. Ha azonban a futó játzót odafutása alkalmával az



ellenfél területén érintik, az fogoly lesz. A fogoly mindaddig az ellenfél kapujában marad, míg őt valamelyik társa onnan ki nem szabadítja. Ha egy kapuban fogoly van, előbb a foglyot kell érintéssel kimenteni és csak azután lehet a botrablást megkezdeni. Az a párt nyer, amely az ellenfél valamennyi botját elrabolta.

A botokat babzsákokkal is lehet helyettesíteni.

### Hármas fogó.

20—60 játzó.

Játzóter, udvar.

Ez a sok mozgékonyssággal és ügyességgel járó játék hasonlít a páros fogócskához. Itt is párosával, kézfogással futkároznak a játzótéren. Ebben a játékban is van egy fogó és egy menekülő, akik úgy indítják meg a játékot, hogy a fogó a menekülő játzó után fut és azt el akarja fogni. De ez az elfogás veszélye elől úgy biztosíthatja magát, hogy a szorongatott pillanatban gyors kézfogással egy pár mellé beáll harmadiknak.

Ekkor ő már fedezve van és nem fogható el, de elfogható most a másik szárnyon levő harmadik, tehát most az lesz az üldözendő játészó. Természetes, hogy ez sem várja be, míg a fogó meglegyinti, hanem tova fut és beáll ugyancsak kézfogással egy másik párthoz harmadiknak. Így folyik a játék mindaddig, míg a fogó egy harmadikat meg nem ütött. Most ez lesz a fogó, amaz pedig beáll a játészók közé.

### **Labda-üző.**

*5—30 vagy több játészó.*

*Tornaterem, játészótér.*

A játészók szabálytalanul össze-vissza állanak. Egy nagy labdát dobálnak egymásnak, melyet egy megjelölt játészó kerget. Ha elfogja a labdát valamely játészó előtt, azzal helyet cserél.

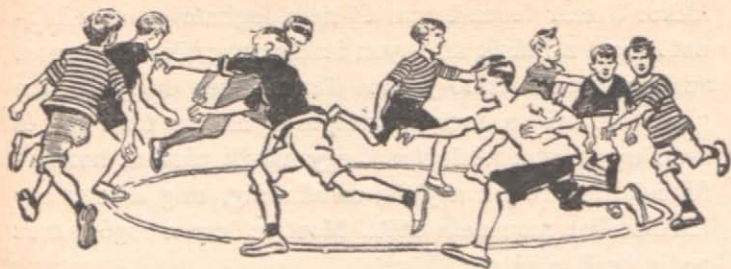
Footballal, vagy telt labdával játszhatják. Kezdetben a dobóknak helyüket elhagyni nem szabad, de nagy elevenséget nyert a játék azzal, ha a dobást és elfogást a hely elhagyásával és futással engedjük meg.

### **Keresztes-fogó.**

*5—30 vagy több játészó.*

*Játészótér, tornaterem.*

Egyik a fogó, aki valamely játészót néven szólítva, annak rögtöni üldözéséhez fog. Egy harmadik játészó kedvező pillanatban a kettő között elfut keresztben és most azt kell a fogónak üldöznie. Ezek útját ismét egy másik játészó keresztezi és így megy a játék tovább. Más szóval az üldözött játészót az elfogástól a keresztbe futó menti meg. Ha a fogó egyet megfog, az ismét néven szólít valakit és a játék újból kezdődik.



### Körfutó verseny.

10—30 játzó.

Játsszótér, tornaterem.

Jó nagy kört rajzolunk a talajra. A játsszók körön kívül, de közvetlen a körvonal mellett állanak fel, egymástól egyenlő távolságra. A kör mellett állók adott jelre egyszerre futásnak indulnak és pedig mindegyik azzal a szándékkal, hogy az előtte futót megérintse. Ha ezt sikerült elérnie, a megérintett beáll a körbe. Aki a futók közül utolsónak maradt, az lesz a győztes.

Lehet azonban ezt a körversenyt gyors járással is gyakorolni. Mulatságossá válik, ha a játékvezető adta jelre a futók hátra fordulnak és most már ellenkező irányban szaladnak. Ezt gyakran ismételni azonban nem ajánlatos.

### Frissítő.

20—30 játzó.

A játsszótér lehetőleg minden irányban jó tágas sík terület legyen. Ehhez a játékhoz több szőrrel tömött kis puha labdát használunk. Pártalakításra nincs szükség. A játék azzal kezdődik, hogy több játsszó, kinél labda van, hangos „frissítő” kiáltással megdobja a kezök

ügyébe eső játzókat. Erre a játzók szétfutnak. A célba vett játzó a megdobást futással, guggolással, mély meghajlással stb. elkerülni igyekszik és egyúttal a feléje dobott labdát megkeríti, hogy támadójának visszaadja az ütést. De mikor a támadó már a célba-  
 vevés távolán kívül van, megdobhatja azt, aki köze-  
 lébe van. Az úzó, ha ügyes, nem szalad el a dobás után,  
 hanem nyomban a labda után szalad, azt másodszor,  
 harmadszor is elkapja és üt ismételve. Ily folytonos  
 testmozgás közben osztogatnak és kapnak labdaütéseket  
 a játzók.

A játékból rövid időn belül valóságos harci küzde-  
 lem fejlődik ki, mely gyors kimerülést von maga után,  
 tehát sokáig nem tarthat.

### Labdakergető.

*10—50 játzó.*

*Tornaterem, játzóter.*

A játzók, egynek kivételével kört alkotnak. A kör-  
 ben álló játzók között egész távolság van. A kimaradt  
 játzó lesz a labdakergető, aki a körön kívül foglal  
 helyet.

A játék azzal kezdődik, hogy egyik játzó a nagy  
 üres labdát annak a játzónak dobja, aki legtávolabb  
 áll a kergetőtől. Amint ez a labdát elkapta, rögtön  
 tovább dobja szomszédjának. Így vándorol a labda  
 szomszédtól-szomszédhoz, mindig jobbra. A kergető  
 a körön kívül futással követi folyton a labdát, azzal a  
 szándékkal, hogy azt röptében megüsse. Ha ez a ker-  
 getőnek sikerült, azzal cserél helyet, aki a labdát utol-  
 jára dobta.

Ámde, ha a kergető már nagyon közel férközött a  
 labdához és pár dobás alatt folyton a nyomában van,

ilyenkor a körön állók azzal a cselvetéssel élnek, hogy a jobbra repülő labda irányát rögtön megváltoztatják és a dobást balra irányítják. A játék akkor válik mulatságossá, ha ügyes összejátékkal a labda röpülésének irányát gyakran megváltoztatják. Aki a körön állók közül a labdát nem tudja elkapni, az kergető lesz.

Ha a játékosok sokan vannak, lehet két kergető is, akik összejátszanak.

### Huszáros.

*20—26 játékos.*

*Udvar, játszótér.*

A játékosok két egyenlő pártra oszlanak. Egyik a huszárok, a másik a lovak pártja. Az utóbbiak egy jó tágas körben egymástól 4 lépésre állanak föl, majd a huszárok felülnek egy-egy ló derekára.

A játék azzal kezdődik, hogy az egyik huszár kapásra odadobja valamelyik huszártársának a labdát. A huszároknak nagy gyakorlottságuk legyen a labdadobásban és elkapásban, mert a lovak nem állanak veszteg, hanem mindenféle mozdulattal megakadályozzák őket a labdázásban. Csak annak a lónak kell nyugodtan állni, kinek a gazdája a labdát dobja.

Ha valamelyik huszár a labdát elejti, nyomban valamennyien leugranak a lovokról és szétfutnak a játszótéren, csak az a huszár nem fut el, hanem helyben marad, aki elejtette a labdát. A lovak egyike felkapja gyorsan a labdát és a huszárok egyikét megdobja. Ha senkit sem talál, akkor csupán az a huszár cserél szerepet, aki a labdát elejtette. Ha azonban a lónak egy huszárt is sikerült megdöbnie, valamennyi huszár szerepet cserél a saját lovával.

A lovaknak nem szabad a huszárokat a gyors le-

szállásban megakadályozni. Viszont a huszároknak sem szabad a leejtett labdát felkapni, vagy odább rúgni.

### Óriás labda.

*20—50 játzó.*

*Tágas játszótér.*

Ehhez a játékhoz egy nagy, 60 cm. átmérőjű üres labda kell. Ajátszótéren szemközt egymással, két élesen húzott vonallal két kaput jelölünk meg, amelyek 80 lépés távolságra essenek egymástól, de szélességük olyan legyen, amilyen széles a játszótér. A két kapu közt elterülő mezőt egy vonallal felezzük és ennek jelzésére két jelzőzászlót is használhatunk.

A játzók két pártra oszlanak, amelyek megkülönböztetésül karövet vagy egyéb jelt viselnek és ügyeségre, erőre egyformán vannak elosztva.

A pártok egymással szemközt, a középső vonal előtt három lépésre állanak föl, hogy mindegyik sor háta megett az ellenfél kapuja legyen. A bíró a középvonal közepére áll, kezébe veszi az óriás üres, rugalmas labdát és feldobja merőleges irányba a levegőbe. E pillanatba alakul ki a pártok törekvése, amely abból áll, hogy a labdát az ellentábor kapuján keresztül kergesse. Amint tehát a bíró által feldobott labda a földre esett, mindkét tábor megmozdul a labda felé rohan és dobással vagy öklözéssel igyekszik azt az ellenfél kapujába juttatni.

A játék legfontosabb törvénye, hogy nem szabad a labdát kézben tartani, vagy vele futni. Amint a labda valamelyik futó kezébe került, köteles azt nyomban tovább adni.

Amely párt a labdát az ellenfél kapujába átkergette, egy goalt, vagyis egy pontot kap. Minden eldön-

tött játék után egy újabb játék veszi kezdetét a leírt módon. A játékot lehet időre játszani, ebben az esetben az a tábor lesz a győztes, amelyik a kikötött időponton belül több goalt csinált.

### Labdakerülő.

50—100 játzó.

*Játzóter, iskolaudvar.*

A játszóhely egy 30 m. hosszú és 10 m. széles téglalap alakú négyszög, mely három egyenlő részre van felosztva. A szélső mezők esetleg rövidebbek is lehetnek, ha nem volna elegendő hely; a középső azonban 10+10 m. legyen.

A játzók három egyenlő csoportja más-más szinről van elnevezve. Egy játzó a bíró, aki a feljegyzéseket is végzi. A játék megnyitásánál a két szélső csoport a belső határvonalon sorakozik, úgy, hogy a csoportok valamennyi tagja a lábát a vonalra teszi. A középső csoport (fehér) szanaszét szórva foglal helyet a középső udvaron.

A játék lényege az, hogy a játzók iparkodnak minél több ellenséget a játékból kiállítani (kilőni), jól irányzott dobásokkal.

A játékot a bíró indítja meg, aki a labdát a középső csoportnak dobja s ugyanebben a pillanatban a jelzősípöt is megfujja. Mihelyt a síp megszólalt, a két szélső csoport a maga területe ellenkező szélességi vonala felé menekül, míg a középső csoport ama tagja, ki a labdát megkapta, a közelebb álló ellencsoport felé szalad s jól irányzott lövéssel iparkodik az ellenfelek valamelyikét eltalálni. A határvonalat azonban az egész játék folyama alatt sem a dobónak, sem más játzóknak átlépni nem szabad. Ha a közép csoport játzója megdobott valakit,

az kiáll a játékból s a bíró lefujja a játékot, átveszi a labdát s újra indít, amint fent is láttuk. Ha azonban a lövés nem sikerült, a labdát az a csapat keríti meg, melynek területén az a földet érintette. Most már ez a csapat lép fel támadólag, illetőleg az a játészó, ki a labdát kézhez kerítette. Ez az ellenfél felé szalad a határig s annak valamelyik tagját célba veszi. A labda így minden tévesztett lövés után más-más csapat kezeibe kerül, de leginkább a két szélső csapathoz. Ezek összájátszanak a középső ellen s így, ha az egyik szélső (piros) lövése a másik szélső csapat (zöld) valamelyikét találja, az nem számít, valamint egyáltalán nem számít a lövés, ha a dobó a határvonalon átlépett, avagy, ha a labda előzőleg a talajt vagy falat érintette. Ha a labda kettőt talál, csak az áll ki, akit először érintett.

Mivel a középső csoport két csoporttal áll szemben s ezért bizonyos hátrányban van, azért mindenik csoportnak (színnek) ugyanannyi ideig a középső térben kell szerepelnie s így e játék három egyenlő, egyenkint 5—10 perces időtartamra oszlik. Az időtartam lejártát a bíró síppal jelzi, ki egyúttal a feljegyzést is eszközli.

Az a csapat győz, kinek legkevesebb tagját lőtték ki. Meg kell jegyeznünk, hogy a kilőtt játészó csak a folyó időszakra áll ki a játékból s helycserénél minden csapat teljes létszámmal indul a játéknak.

### *Játékszabályok :*

1. Ha a pártok valamelyikén egy-egy játészót eltaláltak, az kiáll. Ilyenkor a bíró a középsőnek újból feldobja a labdát és e pillanatban a sipjelzést is megadja.

2. Csak a levegőben repülő labda ütése számít, a földről, falról vagy egyéb tárgyról pattanó labda

ütése nem érvényes. Ez esetben a játék zavartalanul folyik tovább.

3. Ha a szélső mezőből kilőtt labda nem a középpárton, hanem a másik szélső párton álló egyikét találta, ez nem számít, hanem a játék folyik tovább.

4. Ha a repülő labda két játszót talált, csak az van letéve, kit a labda először talál.

5. A határvonalon kifutni nem szabad. Ha valamelyik játzó dobása talált, de a dobás pillanatában a határvonalat átlépte, dobása érvénytelen.

6. Az a játzó, aki menekülése közben a határvonalakon kijutott, büntetésül kiáll a játékból.

### Határ-labda.

14—24 játzó.

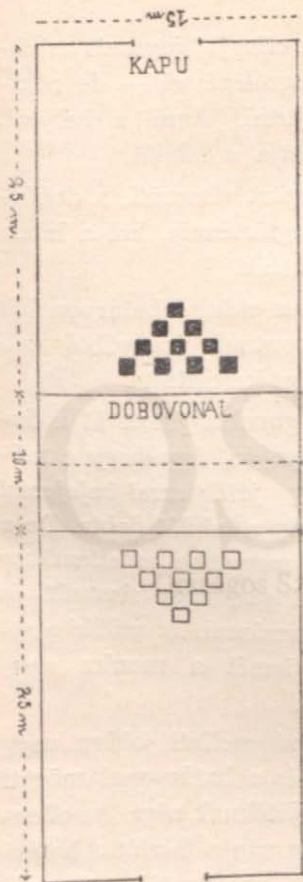
Játzótér.

A játzóhely gyepesített vagy egyenletesen sík és csupasz terület, melynek terjedelme a játzók kora szerint némi változásnak van alávetve. Ha 14—15 évesek a játzók, akkor a játzóhelyül szolgáló négyzet terjedelme  $15 \times 60$  m., de gyakorlott ifjaknál a méreteket  $20 \times 80$  (esetleg 100 m.) méterre is vehetjük.

A négy *határsarkot*, valamint a négyzet közepétől 10 m.-nyi távolságban húzott *dobóvonalat* a végpontokon zászlócskákkal kell megjelölnünk. A határvonalakat oldott mésszel vagy a talajra húzott erős barázdával jelöljük meg. Az alsó és felső határvonalon van a két 5—5 m. széles *kapu*, amelynek jelzésére rendszerint egy-egy pár hosszabb nyelű zászlót szokás alkalmazni.

*Játzóeszköz* egy nagy tömött labda, melynek súlya, ha gyakorlott felnőttek játzák  $1\frac{1}{2}$ —2 kg., átmérője pedig  $22\frac{1}{2}$  cm. Ifjabb játzóknál a labda súlya 600—750 gr. és átmérője 18—20 cm. lehet.

A játsszók 6—12-en alkotnak egy-egy pártot, akiket két ügyes játsszó sorsolással választ ki a maga pártja számára. A kapuk elé mindig a legügyesebb játsszók kerüljenek.



A párt, amely sorsolással jogosult a játsszóhely bármelyik felét elfoglalni, ezt felcserélheti az első dobás jogával; ez esetben azonban a másik pártra esik a hely megváltoztatásának a joga.

A pártok feladata abban áll, hogy a labda tetszés szerinti magasságban az ellentábor kapuja fölött, a határvonalon túl dobassék, úgy, hogy ott a földet érintse. Egyúttal azonban mind-egyik párt a maga kapuját is védi az ellenfél lövése ellen.

A játék úgy kezdődik, hogy annak a pártnak egyik tagja, amelyre a kezdés joga esett, feláll a dobó-vonal közepére s on-

nan a kapu felé dobja a labdát.

#### Játékszabályok :

1. A játék további folyamán annak a játsszónak van joga dobni;

a) aki a röpülő labdát még mielőtt a földet érintené, elkapja ;

b) vagy aki a labdát kezével visszaüti ;

c) avagy aki a guruló labdát kezével vagy lábával feltartja.

2. Ahol játészó a labdát elfogja, jogosult a labdát kézben tartva három ugrólépéssel — de neki-futás nélkül — előbbre jutni. Arról a helyről, amelyre így eljutott, dobhatja a labdát.

3. Ha a labdát az ellenpárt visszaüti, a dobásnak arról a helyről kell megtörténnie, hol a labda megállt vagy ahol megállították.

4. Ha a labda átrepül az oldalsó határvonalak valamelyikén, annak a pontnak irányából kell dobni, ahol a labda a vonalat keresztezte.

5. Akár röpülve, vagy gurulva jutott át a dobott labda az ellentábor kapuján, úgy hogy e mögött a földet érintette, *egy játék ezzel befejezést nyert*. Az a tábor nyert, mely a labdát dobta. De a játék eldöntetlen és tovább megy, ha az ellentábor a labdát a kapú mögött elfogja, vagy visszaüti és az első esetben egy hármásugrással, az utóbbi esetben pedig a visszaütéssel ismét a mezőre vagy annak határvonalára hozta.

6. Ha a labda a *kapú mellett jobbra vagy balra repül, vagy gurul el* és a határvonal mögött földet ér, még ezzel nincs a játéknak vége. Az ellenpártnak ilyen esetekben joga van a labdát a határvonal valamelyik pontjáról az ellentábor kapuja felé dobni.

7. A versenyjáték  $2 \times 15$  percig tart, 5 percnyi szünettel. A félidő után a pártok a mezőket felcserélik. Minden szabályosan ejtett kapulövés (goal) egy pontot számít. Az a párt lesz a győztes, amelyik több pontot tudott elérni.

## Céldobás.

14—20 játzó.

*Játszóter.*

Céldobásra középnagyságú labdát használunk. A céltábla egy másfél méter magas póznára erősített, fekete-re mázolt 50 cm. átmérőjű papir- vagy fakörlet. A célponttól való távolságot a játzók kora és gyakorlottsága határozza meg.

Mindegyik játzó kap 3 labdát. Ha a dobó egyszer sem talált, büntetésül kimegy céltáblához labdafogó inasnak. Amíg inaskodik, nem dobhat, hanem az a kötelessége, hogy a kidobott labdákat összehordja és azokat a dobók kezeihez juttassa.

Ha valamelyik utána következő sem talált, az is kimegy a céltáblához, csak hogy most már az előbbi inas felszabadul, legénnyé lesz. Az utána került dobó lesz az inas, akinek az a kötelessége, hogy a kidobott labdák után fusson, azokat összeszedje és a legénynek átadja. Az inas által összehordott labdákat a legény adja át a dobóknak.

Ha még egy harmadik is kerül a céltáblához, az lesz az inas, az előbbi inas a legény s a volt legény pedig felszabadul s újra bemegy dobni.

De a felszabadulásnak még más módja is van. Ha a céltábla mögött álló inas, vagy legény a labdát röptében elkapja, nyomban helyet és szerepet cserél a dobóval.

A játék pontokra megy. Minden sikerült dobás a dobó javára egy pontot számít. Az lesz a győztes, ki a játékhoz kijelölt időn belül legtöbbször eltalálta a céltáblát.

## Háború.

20—60 játzó.

*Tágas nagy játszótér.*

A játszótér porondjára — szemben egymással — két kettős kört rajzolunk. A belső körök lesznek a várak, a külsők pedig a sáncok. A vár és a sáncok közti terület a várarak. Minden vár *mögött* van még egy fogház is. A két vársánc közti terület a csatatér. A körök nagysága a pártok számarányától, míg a várak egymástól való távolsága attól függ, hogy milyen ügyességű játzók vesznek részt a játékban. Ha egy-egy párton pl. 20—20 játzó van, akkor a belső kör átmérője 6, a külsőé pedig 12 méter. A sáncárcok közti távolság pedig 25—30 méter.

A leírt előkészület után szedéssel alakulnak meg a pártok és sorsdöntéssel állapítják meg, hogy melyik párt kezdi a támadást. A támadó párt kap egy nagy üres labdát, vagyis az ú. n. löveget.

A támadó fél úgy dobja be az ostromlott várba a löveget (vagyis a nagy üres labdát), hogy az a vár talaját érintse, viszont az ostromlott párt arra törekszik, hogy ebben az ellenpártot megakadályozza.

A támadó párt tagjai körülveszik az ostromlott várat és egymásnak adogatják, dobálják a labdát, hogy ott és akkor lőjék be, amikor erre a legjobb alkalom kínálkozik. A támadók közül a bátrabbak és fürgébbek betörnek a sáncárokba is, de viszont ilyenkor az ostromlottak kitörhetnek s ha a berontó támadót megérintik, ez fogoly lesz, akit az ostromlott párt fogházában helyeznek el. A sáncárokból kitörő védekező párt tagjait is foglyul ejthetik az ostromlók. Ezt a foglyot a saját váruk fogházába viszik. A fogolyejtés is fontos része a játéknak, mert minél többen esnek egy pártból fogóságba, annál inkább gyöngül a párt.

Ha most már az ostromló pártnak sikerült a labdát a vár talajára belőni, a csata el van döntve és az ostromló párt javára egy pontot írunk. A foglyok mindkét párton felszabadulnak és ugyanannál a várnál újabb ostrommal új játék kezdődik.

Ha azonban a védekező párt kellő ügyességgel és fürgeséggel védi a várat, nem lesz könnyű az ostromlónak a löveget a várba belőni, mert a védekező párt minden tagja figyelemmel kíséri a labda röpülését és sebtében ott terem, ahol veszély fenyeget. De a védő pártnak nemcsak arra kell ügyelni, hogy a labda be ne juthasson, hanem különösen arra, hogy a labdát hatalmába kerítse.

Ez pedig bekövetkezik akkor :

1. ha a labda a sáncárokba esett és azt az ostromlott párt valamelyik tagja kézhez kapja ;
2. ha a röpülő labdát az ostromlottak elkapják, mielőtt a talajt érintette volna.

Ha ez esetek valamelyike bekövetkezik, csak akkor válik ez a szép játék érdekessé, mert e pillanatban a pártok szerepe megváltozik, amennyiben az ostromló párt védekező, a védekező párt ostromló párttá válik.

Amint az ostromlott párt kezébe került a labda, az ostromlók rohanva futnak a maguk várába és most a pártok szerepcseréjével a másik vár körül újabb ostrom keletkezik.

De míg az ostromló párt a saját várába menekül, ezt az időt felhasználja a felszabadult ostromlott párt a fogolyejtésre. Akit a futók közül a labdával megdobnak, az fogoly lesz. Ezeket a saját váruk fogházába helyezik el. Igen fontos tehát, hogy amint az ostromlottak a labdát hatalmukba ejtik, a támadó párt rögtön meneküljön a saját várába.

*Játékszabályok :*

1. Biró, a játékvezető, vagy egy intelligensebb ifjú, aki a játékot figyelemmel kíséri és szabálytalanság esetén a játékot sipjelzéssel megállítja.

2. Aki játék közben a löveget jelképező labdára rátette kezét, azé a löveg, ettől a labdát erőszakkal elvenni nem szabad.

3. Azalatt, míg egyik vártól a másikba futnak a pártok, a csatamezőre esett labdát szándékosan félrerúgni nem szabad.

4. Aki szabálytalanul játszik, azt a biró kiállíthatja a játékból és mint fogoly az ellentábor fogházába vonul.

**Kótya.**

8 játzó.

*Tágas udvar, vagy játszótér.*

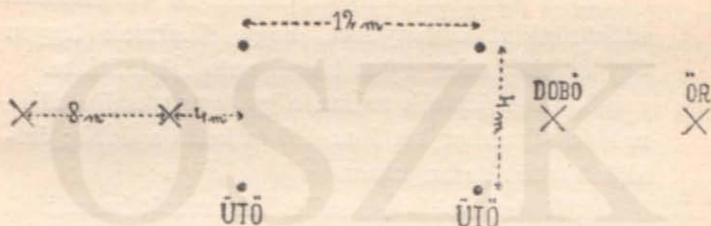
Régi, szép magyar játék, mely ifjúságunk emlékezetéből eltűnőben van, pedig mozgalmas és sok ügyeséget kívánó labdajáték, e tulajdonságai miatt megérdemelné, hogy játékvezetőink ismét meghonosítsák játszótereinken.

E játékban két pártra oszlanak a játszó, melyet rendszerint nyolcan játszanak; de játszhatják négyen is. Ha a játszó száma nyolc, akkor négy gödröcskét kell a porondra vájni, de nem egy vonalba, hanem párhuzamosan. Az egymástól oldalt eső gödrök 15—20 lépésnyire, a szemközt esők 5 lépésre legyenek egymástól.

Most megalakul az adogatók és ütők pártja. Az ütőpárt mindegyik tagja odaáll egy-egy gödör mellé és alabdaverő botot végével beilleszti a gödörbe. Az adogató párt két-két tagja a gödrökön kívül eső részen

egymás mögött helyezkednek el és pedig az első a két gödör közepétől számított 5 lépésre, a másik pedig e játszótársától 10 lépésre.

A játék úgy kezdődik, hogy az egyik dobó feladja a labdát ütésre, mire az egymásnak szemközt álló ütőpártiak igyekeznek a labdát jó messzire kiütni. Ha labdát nem sikerült kiütni, akkor a másik dobó adja föl a labdát a hozzá közel álló ütőknek, ha ezek egyikének sikerült a labdát kiütni, az ütőpártiak rögtön összefutnak a párhuzamos gödrök közötti távolság közepéig, ott a labdaverőket összeütik és nyomban visszafutnak



Országos Széchényi Könyvtár

hogy a botok végeit sietve visszahelyezzék a gödröcskébe.

Ez alatt az az adogatópárti játészó, akihez legközelebb van a labda, felkapja és gyorsan abba a gödörbe teszi, amelyik még üres. Természetes, hogy azáltal az egyik ütőpárti játészó gödör nélkül maradt. A kinnrekedt ütőpárti most adogató lesz és helyet cserél az adogatópárti játészóval.

Ha azonban a labdát nem sikerült a gödrök egyikébe elhelyezni, a játék folyik tovább, a fönt lerít módon.

*Játékszabályok:*

1. Az adogató és őrtálló minden adogatás után helyet cserél, ez utóbbinak csak az a feladata, hogy a messze gurult labdát a játékba visszahozza.



Kanászos.

2. A szemközt álló ütőpártiak is változtassák időközönként a helyüket, hogy alkalmuk legyen úgy a jobb, mint a bal kézzel való labdaütésre.

3. Ha a játzók száma négy, egy vonalba állanak fel, ilyenkor kettő az ütő és kettő a dobó; őrtálló természetesen nincs.

4. Eleinte jobb lesz széles labdaverőt használni.

### Kanászos.

10—20 játzó.

Játzóter, lágas udvar.

Eszközök, annyi 1 m. 20 cm. hosszú és 4 cm. vastag kerek fabot, ahány a játzó. Egy keményre tömött kézi bőrlabda vagy ugyanilyen nagyságú fateke.

A játzóhely sík terület, amelyre kör alakban egygyel kevesebb gödröcskét kell vájni, mint amennyi a játzók száma. A gödröcskék 3 lépés távolságra essenek egymástól, az ezektől alkotott kör közepére pedig egy nagyobb, de nem mély gödröt ásunk, ez az ól.

Sorsolással kell eldönteni, hogy ki legyen a kanász. Ez a kör közepén foglal helyet, a disznót jelképező lab-

dát, vagy tekét a középső gödörbe, ólba teszi, botja végét ráhelyezi s úgy őrzi. A többi játzó pedig egy-egy gödröcskébe helyezi a botja végét.

A játékot a körsoron állóknak kell megkezdeni, kiknek az a céljuk, hogy a kanász botját a tekéről leüssék s az őrizetlen maradt disznót egyik játzó az ólból kilódítsa, egy másik pedig a körön kívüli területre messze kiüsse. De eközben a kanász folyton lesen áll, s ha egy pillanatra valamelyik gödröcske gazdátlanul marad, nyilsebesen odarohan és botját az üresen maradt gödröcskébe dugja. Ha ez sikerült neki, helyet foglal a körsoron és a kimaradt játzó veszi át a kanász szerepét. De ha nem sikerült, ő megy ki a kilódított teke után. Most kezdődik a játék érdekesebb és mozgalmassabb része, amikor is a kanász célja, hogy a tekét az ólba visszaterelje, a többi játzóé pedig, hogy őt ebben megakadályozza.

A kanász óvatosan hengergeti a tekét egészen a körig, botja végével a tekét folytonosan fedezve, de mikor ide ért, újra megkezdődik a harc, mert a körön állók eléje futnak, hogy a tekét visszaverjék. Ha a kanásznak sikerült a tekét az ólba visszaterelni, újabb szedéssel új forduló következik.

A kanász kétféle módon szabadulhat meg terhes szerepétől, vagy úgy, hogy egyik játzótól elhagyott gödröt hirtelen elfoglalja, vagy pedig, ha sikerül neki a tekét ügyesen a középső gödörbe behajtani.

#### *Játékszabályok:*

1. A kanász mindenféle fortéllyal megvédheti a tekét a támadók ellen, de csakis bottal. Kézzelel, lábbal senkinek sem szabad a tekét érinteni.

2. Minden játzó a másik tudta és beleegyezése nélkül is elfoglalhatja azt a gödröt, amelyikből a bot csak egy pillanatra is kiemeltetett, mert a göd-

röcske csak addig tulajdona egy-egy játazónak, míg botját benne tartotta.

3. Ügyeljünk, hogy ezt a szép és erőteljes játékot higgadtan és figyelemmel játsszák, mert különben a bottal megsérthetik egymást.

### Csalogató.

20—40 játzó.

Udvar, játszótér.

Ami Angliában a football és krikett, az Németországban a „Barlauf“, melyet itt nagy szenvedéllyel játszanak. S valóban, a csalogató a legkitünőbb iskolai játékok egyike, mely éles felfogást és gyors elhatározást föltételez. Aránylag kis területen, rövid idő alatt minden segédeszköz nélkül sok játzó pompás testmozgást végezhet. Ezek a tulajdonságok kívánatosak teszik, hogy ez a játék iskoláinkban meghonosodjék. A játszótér nagysága a játzóok számarányához viszonyítva különböző lehet. Rendszerint elegendő 20—30 m. széles és ugyanilyen hosszú sík terület. A játzóok két egyenlő pártra oszlanak s az egymással szemben húzott vonalakon állanak fel. Ezeknek a határvonalaknak jobb végén vonalakkal vagy zászlókkal kijelöljük a fogházat. A játék azzal kezdődik, hogy az alsó párt valamelyik tagja pl. a 3. közeledik a másik párthoz s midőn legalább a játszótér közepére ért, akkor a felső pártból egy hasonló ügyességű játzó, pl. a 7. kiszalad a sorból és iparkodik a 3-ast megközelíteni, s lehetőleg érintéssel fogollyá is tenni. Ez azonban, amint a 7-est maga felé látja közeledni, rögtön ügyes és gyors mozdulattal hátról a saját pártja felé, egyrészt azért, hogy őt a 7-es foglyul ne ejtse, másrészt, hogy a 7-est lehetőleg közel csalván a saját pártjához, azt az innen kifutó új játzó

esetleg foglyul ejthesse. Mert ahogy a 3-as a 7-es elől a saját pártjához visszavonul, akkor itt egy játzó pl. a 9. szalad ki segítségére a 7-es ellen, aki elől ez viszont rögtön kénytelen övéihez hátrálni. Innen pedig most az ő segítségére siet ki, pl. a 8., aki elől most a 9-es kénytelen visszavonulni stb. Ilyenformán a két tábor játzói egymást fedezve egymás ellen törnek s fedett helyzetükből egymást kicsalni és foglyul ejteni iparkodnak.

Ha a játék folyamán sikerült egyiknek ellenfelét megérinteni, akkor ezt hangos „fogoly!” kiáltással köteles jelezni. Erre a kiáltásra rögtön félbeszakítják a játékot s valamennyi játzó helyére vonul, a fogollyá ejtett játzó pedig, az ellenpárton a foglyok számára kijelölt helyre áll.

Ekkor aztán az a játzó, ki utoljára foglyot ejtett, kötődéssel újra kezdi a játékot, ami a fent leírt módon folyik tovább, míg újra foglyot ejtenek. Ekkor ismét szünet áll be és új kötekedéssel azonnal tovább folytatják a játékot.

A fogoly támadó állásban úgy áll fel a fogházban, hogy a kifeszített bal lábával annak jelző vonalát érinti és jobb karját vízszintesen saját pártja felé kinyújtva tartja, miközben állandóan saját játzótársaira ügyel. Ha két fogoly áll már egymás mellett, akkor ezek egy vonalban támadó állásban lábújjhegyeikkel érintkezve s jobb kezükkel vállfogásban állanak, az utolsó pedig előre kinyújtja kezét.

Minden pártnak az legyen a főtörekvése, hogy a játék folyama alatt esetleges foglyait kiszabadítsa. Ezzel elérhető, hogy valamelyik játzótársuk a játék hevében anélkül, hogy ellenfele őt megérintette volna, fogolytársát mgközelíti és azt hangos „szabad!” kiáltással kezével megérinti. Ha két fogoly van együtt,

és azok a fent leirt módon érintkezésben állanak egymással, akkor mind a ketten szabaddá lesznek, máskülönben csak az lesz szabaddá, kit megérintettek. A szabadítás alatt a foglyok a szabadító elé nem futhatnak, csak karjukat előre nyújthatják.

A fogolyszabadítás után a játék folyama megszakad s valamennyi játzó visszatér eredeti helyére és a játékot újra kezdik. Valamint megáll a játék akkor is, ha egyik párton három foglyot ejtettek. A harmadik foglyejtés után új játék kezdődik és minden játzó elfoglalja előbbi helyét.

Miután maga a játék nagy gyakorlatot és áttekin-tést kíván, ajánlatos, hogy kezdetben csak csekély számú tanulóval fogjunk a játék begyakorlásához, szükséges továbbá, hogy a kezdő játzókat egy-egy tapasztalt játzó ellenőrizze, aki kétes esetekben ítél. Olyan esetekben azonban, melyekben a tényállást megállapítani nem lehet, a vizálynak gyorsan elejét veendő, legcélszerűbb a játékot azonnal a vizály előtt levő állapotba helyezni. A legtöbb kétes eset rendszeren akkor kezdődik, mikor egyidejüleg mindkét részről több játzó fut ki a játzóterre és ott cél nélkül ide-oda futkos és álldogál. Ilyenkor azután nem lehet pontosan meghatározni, ki futott ki korábban és ki későbben. Ezt tudni pedig a legfontosabb az egész játékban, mert e körül fordul az egész játék sora. Evégből nagyon ajánlatos, hogy mindenki céltudatosan fusson ki sorából a játzóterre, pl. azért, hogy üldözött játzóársának segítségére siessen, vagy, hogy visszavonulását fedezze, vagy pedig, hogy hirtelen kifutással a közelébe került kevésbé óvatos ellenfelét meglepje, s megérintéssel foglyul ejtse; vagy végre azért, hogy a pártjából már foglyul ejtett játzót egy észrevétlen pillanatban, midőn ellenfelei megfeledkeztek őrizetéről, megközelítvén, azt meg-

érintse és szabaddá tegye. Ilyenkor azonban vigyázzon a szabadító magára, mert nagyon könnyen megesik, hogy mielőtt a foglyot sikerült volna megérintenie, egy nálánál később kifutott ellenfelétől, ki az ő szabadító szándékát észrevette, meg ne érintessék, mert akkor ahelyett, hogy társát felszabadította volna, ő maga is rögtön fogollyá lesz .

E játéknál különösen a következő szabályok tartandók be :

1. Főszabályul tekintsük azt, hogy csak a sorából későbben kifutott játészónak van joga a nálánál korábban kifutott ellenfelét megérinteni s ezzel fogollyá teenni, vagyis minden korábban kifutott játészó köteles a nálánál később kifutott játészó ellenfele elől meghátrálni, mert ezzel szemben, mint később kifutott ellenfelével, elvesztette érintési jogát

2. Fogoly lesz az, aki a jól megjelölt játészótér oldalhatárait üldözés közben átlépi, vagy pedig

b) aki ellenfelét „fogoly“ kiáltása nélkül megérinti, vagy ha kiáltott is, de meg nem érintette ellenfelét. Ugyanez áll a fogolyszabadításra is ; fogoly lesz ugyanis az, aki a szabadításnál nem kiáltotta „szabad“, vagy ha kiáltja is, de a foglyot nem sikerült a kezével megérintenie.

3. A foglyok az ellenfél játészóit a játékban nem zavarhatják, arra azonban ügyelhetnek, hogy ellenfeleik, ha soraikból kifutottak, ide vissza is térjenek, mert csak ezzel nyernek jogot új kifutásra.

4. A foglyok előtt vagy mellett senki sem állhat, mert ezzel lehetetlenné válik a szabadítás.

5. Ha egyidejüleg mindkét párton foglyot ejtenek, vagy pedig, ha egyik párt foglyot ejt és ugyanakkor a másik párt felszabadítja foglyait, akkor

mindkét cselekmény érvénytelen. De ha az egyik párton egyszerre fogolyszabadítás és fogolyejtés történik, vagy pedig egy időben két foglyot is ejtenek, akkor mindkét esetben, csak az egyik cselekmény érvényes és pedig az, melyet a párt választ.

6. Ha valamely játzó az ellenfél határvonalán az ellenfél játzósora között keresztül fut anélkül, hogy e közben megérintették volna, akkor az illető futó szabadon térhet vissza a maga pártjához.

7. A játék mehet pontozásra, és pedig minden ejtett fogoly 1 pontot, a megnyert játék pedig 2 pontot számít. Meghatározott félidő után a pártok helyet cserélnek.

### Hosszú méta.

16—24 játzó.

Játzótér.

A játékhoz választott terület emelkedéstől mentes, sík hely legyen, amelyen jól látható vonalakkal megjelöljük az ütőmétát, innen balra az ugrómétát, ezzel szemben pedig a külső métát. Az ugróméta és külső méta között a játzók ügyességéhez képest 45—60 m. távolság lehet.

*Eszközök:* Egy  $7\frac{1}{2}$ —8 cm. átmérőjű lószőrrel tömött, kézi bőrlabda, egy hengeres alakú, lehetőleg gyertyánfából készült labdaütő, amely nyaknál keskenyebb, fogásra alkalmas, a végén pedig valamennyire kiszélesedik, hossza 85 cm.

*Pártok.* A játzók két pártot alkotnak, amelyeket szedéssel szokás összeállítani. Sorsolással döntik el, hogy melyik lesz a külső, és melyik a belső párt. Vagyis szolgál- és uralkodópárt. A pártok megkülönböztetésére ajánlatos színes karkötőt használni. Sorsolás után az

uralkodó párt tagjai az ütóméta mögött foglalnak helyet, míg a szolgapárt kivonul a játszótérre és az alábbi módon helyezkedik el.

Az *első métás* a szolgapártnak legfontosabb tagja, mert egyedül csak neki van joga az ugrómétától kifutó, vagy a külső métától befutó ellenpárti játzókat megdobni. Éppen ezért e szerepre a legfürgébb és a célzás-hoz legjobban értő játzót kell kijelölni. Az első métás az ütómétával szemben, innen 15—20 lépés távolságra áll fel, bár e helyzetét a játék folyama alatt annak esélyei és fordulatai szerint bármely irányban változtathatja, hogy a pártfeleitől neki dobott labdát a leggyorsabban kézhez kerítse. Ha bizik magában, dobhat rögtön kapásból, de ha célravezetőbbnek véli, az ellenfél után futhat, hogy azt jobban megközelítve vegye célba.

Ha az első métás az ugróméta és a külső méta között futó belsőpártit a labdával eltalálta, a belső párt le van téve s kimegy a játszótérre szolgapártnak, a szolgapárt felszabadul s bemegy ütőpártnak.

Jogában áll az első métásnak azt az ellenpárti játzót is megdobni, aki ütés után nem a váró métán foglal helyet.

Az *adogató* a szolgapárt másik fontos tagja, kinek az a tiszte, hogy az uralkodó párt tagjainak a labdát ütésre adogassa. Az adogató az ütómétán foglal helyet. Kötelessége a labdát jól adogatni, mert a rosszul adott labdát az ellenfél ismételten visszautasíthatja.

Az adogató figyelemmel kíséri az ugró métán álló és kifutásra készülő ellenfeleinek minden mozdulatát. Ha észreveszi, hogy valamelyik kifutott vagy nem áll a métán, hirtelen odadobja a labdát az első métásnak.

*Segédek* s a szolgapárt egyéb tagjai, kik az első métás utasításai szerint állanak fel a játszótéren, a ki-

ütött labdát minél gyorsabban kézhez kerítik és az első métáshoz juttassák.

A segédek tehát csak akkor állják meg jól helyüket, ha az első métás játékát támogatják. Evégből szükséges, hogy a segédek mindig figyelemmel kísérjék a labda útját, azt mindig azzal a szándékkal igyekezzenek elfogni, hogy minél gyorsabban az első métás kezébe juttassák. Ha a labda repül, igyekezzenek azt a levegőből elkapni, nehogy az ellenpárti futóknak elegendő idejük legyen a métát elérni. A méták közelében álló segédek arra is felügyelnek, hogy az ellenpárti játékosok szigorúan a métán tartózkodjanak.

Az uralkodó párton levő játékosok: az *ütők*, a *váltó* és a *helyettes váltó*. A labdaütést az *ütők* kezdik meg. Minden *ütő*nek csak egyszeri ütéshez van joga. Ha az *ütő*nek sikerült a labdát jól eltalálni és az jó messze kiröpül a játszótérre, ezt az alkalmat felhasználja és rögtön kifuthat a külső métára, sőt ha úgy véli, hogy veszély nélkül vissza is futhat az ugrómétához, ezt jogában áll meg is tenni. Ámde nem mindig sikerül a labdát jó erősen és elég magasan kiütni. Ha ilyenkor kockázatosnak tartja az *ütő* a kifutást, elhelyezkedik az ugróméta vonalán és várja a legközelebbi ütest, mikor a métára kifuthat. Az *ütők* lehetőleg olyan sorrendben következzenek, hogy a gyengébb játékos előbb üssenek.

A *váltó* az uralkodó pártnak legjobb labdaütője. Ez mindig utolsónak kerül ütésre, vagyis: amikor pártjának minden tagja ütött már egyszer. A *váltó*nak három ütéshez van joga, amelyekre a külső illetve ugrómétán várakozók ki vagy befuthatnak.

Ha a *váltó*nak olyan jól sikerült az ütése, hogy a labdát a szolgapártiaknak nem sikerül mindjárt megkeríteni, vagy ha meg is kerítették, de a célba vett futókat nem találták és eközben a labda messze repült,

ilyenkor a külső métához futott játzók rögtön megfordulnak és visszafuthatnak a belső vagy ugrómétához.

Megeshetik azonban, hogy a váltó mind a három ütése rosszul, vagy éppenséggel nem találja el a labdát, a játzótársak pedig valamennyien kint vannak a külső métán. Ebben az esetben a külső métán állók egyikének kell arra vállalkoznia, hogy kísérletet tegyen a befutásra. Ez persze kockázatos vállalkozás, mert már ott várja őt kézben tartott labdával az első métás, aki 5—6 lépésnyi távolságról célba veszi. Ha az első métás nem talált, akkor a futó játzó befut a belső métára, de ugyanakkor a váltó is kifut a külső métára. Ilyenkor tehát csak az az egy játzó van bent az ütőpártból, aki a váltónak utolsó ütésére a belső métára futott. Most ennek két ütéshez van joga, mert a *helyettes váltó* szerepét tölti be, de az általa eszközöndő ütésekre a szabadítónak (váltónak) okvetlenül be kell futnia a külső métáról a belsőre. A külső métán álló többi játzó ilyenkor nem futhat. Ha a szabadítónak sikerült befutnia, akkor a három rendes ütést üti, amelyekre a játék a szokott módon folyik tovább.

A váltó három rendes ütésére a külső métán álló játzók befutnak a belső métára és hacsak lehetséges, az utolsó ütésre ő maga is kifut a külső métára. A befutott játzók egyik főfeladata az, hogy a kint lévő váltót behozzák. Ezért a bent lévők ütnek egyet-egyet, mint rendszeren, de ha ez ütésekre sem tudott a váltó bejönni, akkor az utolsó játzó — *mint helyettes váltó* — kettőt üt. Ha a helyettes váltónak első ütése sikerült és a váltó befutott, a második elmarad, de ha az első ütés sikertelen maradt, a második ütésre akár eltalálta a helyettes váltó a labdát, akár nem, a kintlévő váltónak be kell futnia.

### Játékszabályok :

1. Az uralkodó párt ütői csak egyszer, a helyettes váltó kétszer, a váltó háromszor ütheti ki a labdát.

2. Ha az ütőnek nem sikerül az ütése, nem kell a külső métára futnia, hanem megvárhatja a következő sikerült ütések egyikét.

3. Ujabb ütéshez csak akkor szerzik meg a jogot az ütőpártiak, ha az ugróméta és külső méta közötti távolságot megfutották.

4. Ha a váltó ütései nem sikerültek, bármelyik játszótárs ütésére ki és befuthat, és ha futása közben az első métás célba vette, de nem találta, bárha a külső métát még nem is érte el, visszafuthat a belső métára.

5. Az ugró vagy külső métán tartózkodó uralkodó párti játszó, amint a határvonalat átlépi, rögtön megüthető, ami a pártok helycseréjét vonja maga után.

6. A pártok fölváltják egymást, ha valamelyik uralkodópártit a két méta között futásban az első métás megdobott. Futót megdobni csakis az első métásnak szabad.

7. Rosszul feladott labdát az ütő visszautasíthat, a labdaadogátónak a feladást kötelessége megismételni.

8. A pártok megállapodhatnak abban is, hogy a szolgapárt tagjai által a levegőből három ízben félkézzel elkapott labda a pártok helycseréjét vonja maga után.

9. A labdát szándékosan ferdére ütni nem szabad, ha az ütőpárton e szabály ellen szándékosan vétének, büntetésül a pártok helyet cserélnek.

## Bakugró verseny.

10—100 játzó.

*Játszótér, tornaterem.*

A játzókat két vagy több csoportra osztjuk. Ez futással összekötött verseny, mely a sorok között folyik. Az első játzó minden sorból az indulási vonalon bakot áll. A második ugrás után szintén bakot áll. A harmadik az elsőt, másodikat átugorva lesz a harmadik bak és így tovább, míg mind ugrott. Ha az első valamennyi bakot átugrotta, félreáll. A többi követi. Az a sor nyer, amely a bakot álló játzókat számát gyorsan apasztotta. Más szóval: ha minden játzó sorba minden társát átugrotta.

Mulatságos ez a játék azzal a szabállyal, amikor a játzókat a felállás után ugrás helyett a lábak közt át-bújnak, vagy kétféleképp, átugorva az egyik játzón és át-bújva a következőn s így tovább haladnak. A megá-lapodás minden sornál egyforma.

## Bakugró staféta.

20—40 játzó.

*Játszótér, udvar.*

A játzókat 2—4 oldalsorba állanak fel, melyek között a távolság 4 lépés, fiúk között 3 lépés. Egy-egy sorba ne legyen több tíz játzónál. Most valamennyien bakállásba helyezkednek, ebben csak a sorok utolsó tagjai lesznek kivételek.

Adott jelre úgy indul meg a játék, hogy az utolsó helyből vett iramodással átugorják az előttük levő bakok sorát. Amint ez megtörtént, 2—3 lépést előre mennek és nyomban bakállásba helyezkednek. Majd az utolsóelőtti, majd meg az utolsó folytatja az ugrást, ha ez végig ugrott, következik a harmadik s így folyik tovább a játék, míg valamennyi az egész soron át nem

ugrott, illetőleg míg eredeti felállásukba nem kerültek. Ilyenkor az első elkiáltja „Kész!” A sorok abban a sorrendben győztek, amelyben az ugrásokat előbb elvégezték.

Amint a sor utolsó tagján átugrottak, rögtön helyezkedjék állásba, hogy figyelhessen, mikor kezdheti meg az ugrásokat.

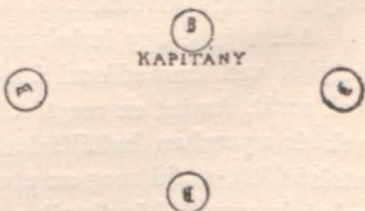
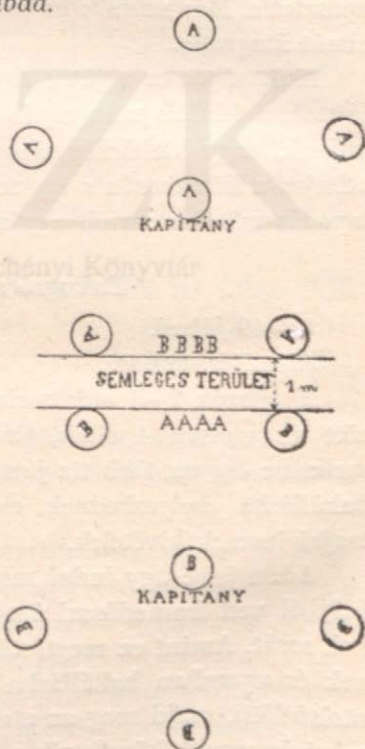
### Kapitány-labda III.

20—40 játzó.

Játzótér, tornaterem.

Kosárlabda, tenniszlabda.

A kapitány-labdának ez a formája a legmegértetőbb, mert a védőjátzókra igen mozgalmasság, és kevésbé korlátolt. Ütni és lökni szabad a labdát, ami a másik formában nincs megengedve. A hibák büntetését a játék kezdetén kell megállapítani. E játéknál egy semleges területtel két részre van osztva a tér. A labda dobása úgy érvényes, ha körbe halad, és ha azt a kapitány megfogja, de nem számít, ha egy körjátékos elkapja a másiktól. A kapitány a középén és nem a körvonalon áll, mint az I. és II.-nál.



*Játszóhely.* A játszóhely két egyenlő részre van osztva egy (1) méter széles semleges sávval. Mindegyik fél területén 5 vagy több számú köröket vagy négyszögeket rajzolunk, melyek átmérője 60—150 cm. lehet. Ezen körök körbe kerülveszik a center körét, mely a kapitányé. Érdekes a játék akkor, ha a kapitány egy emelvényen (pl. ugrózsámoly) áll.

*Csapatok.* A játsszók két egyenlő pártra oszlanak, mindegyik pártnak egy kapitánya van s mindegyik külső körben álló dobó játsszókból és a védőkből áll. A védők mindegyik párton eggyel kevesebben lesznek, mint a külső körökben álló dobók. Pl. 5 dobónál 4 védő. A védők helye az ellenfél területén lesz és a játék kezdeténél rendszeren a semleges területhez közel állanak, azután a területen szétfutnak. A védők minden irányban elszélednek, ahogy jónak látják. Ők nem centerfutók vagy labdafogók ezen játékformában, mint az előbbieknél. Mindkét oldalon 1—1 döntnök, továbbá 1 bíró és 1 pontozó szükséges.

*A játék lényege a következő:*

1. A labdát a körben állók egy teljes körben dobják és elfogják egymástól.
2. A külső körben álló dobók kapitányuknak dobják a labdát a középre, a védők megpróbálják a) feltartani a labdát, hogy a dobás körben ne történhessék, b) hátráltatni, hogy a kapitány ne foghassa el a labdát, és c) hogy a védők a labdát elfogva a mezőny másik oldalán álló saját pártjának dobóihoz juttassák.

*Kezdés.* A bíró vagy döntnök a labdát a semleges terület közepén feldobja, melyet mindkét párt védő játékosai elfogni igyekeznek. Ezt elérendő, a védőknek akármerre szabad futni, a semleges területre is, de amint az elfogás egyik védőnek sikerült, azonnal mindegyik saját megfelelő térfelére kell visszatérni és ezen

területről átlépni nem szabad, míg újra kezdés nincsen. A labdát a kezdésnél elütni nem szabad, mindkét kézben megfogva kell tartani. Vitás esetben a bíró megismétli a feldobást. Ha egy védő szabályosan elfogta a labdát, többi védő játszótársával helyére megy és a másik oldalon álló dobó játszótársának dobja a labdát. A labdát a középben akkor dobja fel a bíró, ha egy pontot nyert egy párt, vagy ha a labda a területről kiesett.

*Játékszabályok :*

1. A védőknek sem a körökbe, sem a semleges terület vonalát átlépni nem szabad, utóbbit csak akkor, amikor a bíró a labdát a játékhoz feldobja. A dobóknak még egy lábbal sem szabad a körből kilépni. Ha a kapitány a labdaelfogásnál körön kívül állott, az elfogás nem számít, de ha egy lábbal a körben állott, elfoghatja és tovább dobhatja egy pártbeli dobónak anélkül, hogy egy védő azt meggátolhatná.

2. A védőjátékosnak a másik mezőnyben álló kapitányához dobott labda pontnak nem számít. Rúgni szabad a labdát, úgyszintén a kézből kiütni. A dobás akadályozásánál, sem a körben állót érinteni, sem a körbe belépni nem szabad.

3. A védők — természetesen — a középben vigyáznak arra, hogy a kapitány a labdát ne foghassa el, mert minden fogás pontot számít.

*Hibák.* Az eddig felsorolt szabályok be nem tartása hibának számít; ez a büntetés módja a kezdés előtt megállapítandó, mely abból áll, hogy vagy a másik párt kapja a labdát, vagy egy pontot nyert.

*Pontozás.* Egy pontot számít, ha valamely dobótól a kapitány a labdát elfogja.



Tanyás körméta.



Mérges kigyó.



Labda-hajsza.

Egy pontot számít, ha a labda egyszer körül dobott az egész körön akadályozás nélkül.

Hogy a hibák pontoztassanak-e vagy sem, azt az előbbi „hibák“ című részben találjuk.

Ha egy pont eléretett, a bíró a kezdéshez a semleges területen feldobja a labdát.

A játékot két 15—20 perces félidővel játszhatjuk 5—10 perces pihenővel.

Félidő után a pártok helyet cserélnek, de a játékosok szerepei megmaradnak, vagyis a védők nem lehetnek dobók és viszont.

#### Kapitány-labda IV.

A játékot ezen változattal a newyorki leányok játsszák.

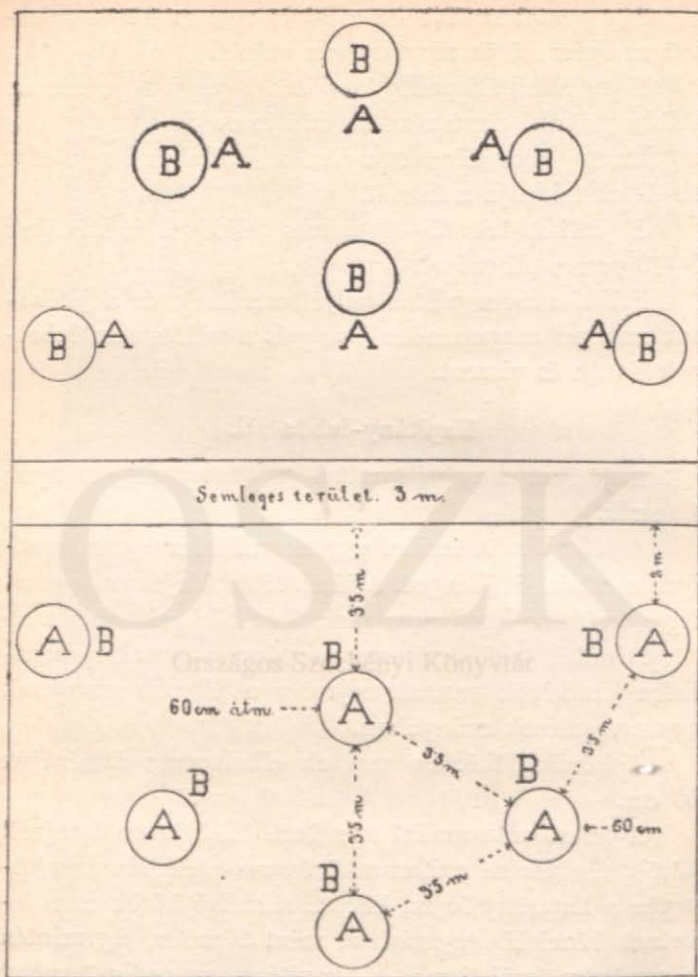
*A játszótér.* A terület egy sávval felezve van, amelyen a labda játékba jut. A játék többi idején ezen semleges területre lépni nem szabad és hibának számít.

Mindkét területen ezen semleges sávtól jobbra-balra kis körök vannak rajzolva a játékosok számának egy negyedének arányában.

A körök félkörben vannak elhelyezve; átmérőjük 60 cm.

A felező sávonallal szemben félkörívben lerajzolt körök elhelyezése nyitott a középvonal felé. Ezen ív közepén a kapitány foglal helyet. A szélső körök nem lehetnek közelebb egymáshoz, mint 2 méter, úgyszintén a semleges területhez; a kapitányhoz pedig 3 méter távolra.

*Játékosok.* 40 játékosig bármennyi páros számú játékos részt vehet ezen játékban. A játékosok két egyenlő pártra osztatnak; mindegyik párt ismét kétrészre osztva, mint a körben álló dobó, vagy mint körvédő szerepel; a kapitány egy körben álló dobó.



A körben állók az egyik félen a körben helyezkednek el és ugyanazon párt másik fele az ellenkező oldalon mint védő áll fel.

A játékot két félidőben kell játszani, a második félidőnél a pártok helyet cserélnek, úgyszintén a játékosok

is úgy, hogy a körben állók védők lesznek és fordítva. Versenynél válogatott csapattal lehet játszani.

*Játékvezető.* A játéknál vezetőre szükség van, ki a pontokat és hibákat számolja és megkezdeti a labdázást minden pont elérésénél és ahányszor hiba történt.

A bírónak egy döntnök segédkezhetik, továbbá az ellenőrök, akikre azonban csak versenynél van szükség.

*A játék célja.* A játék főcélja az, hogy az egy párt-hoz tartozó körben állók egyiktől a másiknak dobják a labdát, mindegyik dobás számít, mely a pontozás rovatában irandó.

A védők feladata a dobást megakadályozni, a labdát elkapni és a szemben álló körjátékosokhoz juttatni.

*Játékszabályok:*

A játék 15—15 percig tart 5 perces szünettel, kivéve a döntő mérkőzésnél, mikor ha szükséges, az 6 percig tarthat.

A védők saját területükön szabadon mozoghatnak, de mindegyik felelős azon körben állóért, amelynek védelmére állított. A védőknek a körökbe lépni nem szabad.

A védőknek a semleges területre lépni nem szabad, kivéve akkor, amikor kihívták sorrend szerint, hogy indítsák meg a játékot. Ez a „Kezdes” pont alatt van megmagyarázva.

A labdát nem kell következetesen egyik körből a másikba állónak dobni, hanem össze-vissza szabad továbbítani.

Pontot nem számít, ha a labdát kétszer egymásután ugyanazon játzó fogja el egy bizonyos idő alatt; vagyis ha a kapitány megfogja a labdát, azaz: a második fogás a körben álló dobónál nem számít, a kapitány által történt fogás számít, de végzi a játékot.

*Kezdés.* A labdát a bíró indítja el, ki a semleges terület közepére, két ellenpárt védője között feldobja, kik azt elfogni igyekeznek. A labdát két kézzel kell elfogni. Vitás esetben a feldobást meg kell ismételni.

A védők a kezdő elfogáshoz sorba kerülnek. A két felszólított védő a szemben lévő körből jön sorra. A védők a sikeres megfogás után visszatérnek saját helyükre és aki elfogta megindítja a játékot.

A bíró a két félidő kezdeténél minden elkövetett hibánál és akkor, ha valamely pont szabályosan eléretett, a semleges területen feldobja a labdát.

*Pontozás.* Egy pontot számít egy pártnak, ha egy körben álló bármely más körbenállótól dobott labdát elfogja, a kapitány kivételével.

Ha megakadályozás nélkül sorba mindegyik körben állóhoz jut a labda, akár köröskörül vagy összevissza még külön két pontot számít. A rajz szerinti 5 körben állónál hat pontot számít.

Még két pont lesz hozzáadva, ha az ily dobás a kapitánynál végződik 5, körben állónál 8 pontot számít.

Minden más körülmény között csak egy pontot számít, ha a kapitány egy saját körbenállótól elfogja a labdát.

Egy pontot számít a másik pártnak, ha hiba történt, amely eset után a labdát a középben a bíró feldobja.

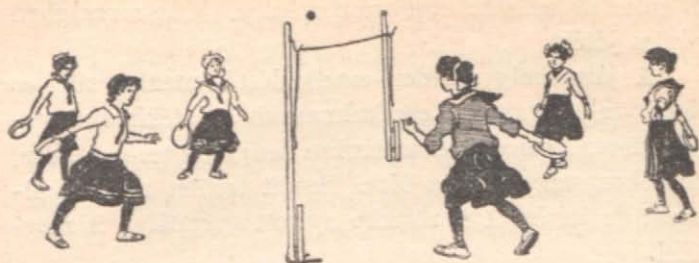
A pontozás megszűnik :

1. Ha a kapitány elfogja a labdát (ez a fogás számít).

2. Ha az a körben álló kapja a labdát kézbe, kinél közvetlen előbb volt (ez pedig nem számít pontnak).

3. Ha a labdát az ellenfél kapja kézbe.

4. Ha hiba történt.



Tambura-labda.

*Hibák.* Hibának számít: többet mint egy lépést tenni a labdával.

Tovább tartani mint amennyi idő egy gyors megforduláshoz szükséges; másszóval 3 másodpercnél.

A labdát bármely más játzó kezében érinteni.

Az ellenfélt megérinteni, vagy gáncsolni.

A védőknek a semleges területre vagy az ellenpárt játékhelyére lépni.

A körben állónál hiba, ha egy időben mindkét lábával a körből kilép, vagy ha a védő bárhogy a körbe belép.

Bármiféle hiba történik, az egy pontot számít az ellenfélnek.

### Tambura-labda.

8—12 játzó.

*Játzóter.*

Ez a külföldön igen elterjedt és kedvelt játék nálunk eleddig majdnem ismeretlen. Pedig élénk, mozgalmás és sokoldalú testi ügyesség kifejtésére ad alkalmat; fejleszti a szemet, nyugodt és biztos cselekvéshez szoktat. Értékes azért is, mert a játzókat szinte kényszeríti a szép testtartásra, bőséges alkalmat ad a futásra

és minden testrész megmozgatására. Olaszországban népies játék.

A játszóhely minden emelkedéstől mentes sík és tömör talaj legyen. Legalkalmasabb a játékhoz a rostált, finom kavicsal és szilárdan hengerelt terület. Laza, homokos, vagy magas fűvel benőtt terület nem alkalmas; de jól ápolt és rövidre nyírott gyeppálya is megfelel.

A játszóhely hossza 50 m., szélessége 20 m., melynek határvonalait láthatóan kell megjelölni. Ezért legjobb a vonalakat fehér mézsporral, vagy a talajon húzott éles barázdával megjelölni.

A terület közepén, — a szélesség irányában, — is húzunk egy vonalat, amely az egész téglalap alakú területet két egyenlő részre, két udvarra osztja. A középvonal két végén egy-egy rudat tűzönk le, ezekre 2—3 m. magasságban színes zsinórt kell kifeszíteni.

*Játzóeszközök:* A tambura kézidob alakú kettős faabroncsból álló eszköz, melynek átmérője 22—26 cm. Pereméjére birka- vagy borjúbőr van kifeszítve, amelynek rugalmasnak kell lenni. Lényeges az is, hogy ne legyen nehéz. A tamburákat száraz helyen kell tartani, nehogy a bőr megereszkedjék és elveszítse rugalmasságát. Ha ez mégis megtörténnék, kitesszük a tamburát a napra és akkor a bőr pár perc után rugalmasságát ismét visszanyeri. A *tambura labda* gummiból készült, üres és igen rugalmas; átmérője  $5\frac{1}{2}$  cm., súlya 36 gr. E méretekől nem ajánlatos eltekinteni. Bőrlabdákat egyáltalán nem szabad használni, mert az a tambura bőrlapját könnyen átlyukasztja.

A *játszók* választással két pártot szerveznek, mind-egyik pártnak négy tagja van, akik egy-egy udvarban helyezkednek el. A két első játzó a középvonaltól 8—10 lépésnyire, a másik két játzó a határvonalnál foglal

helyet. Szép összjátékot csak úgy érnek el a játszó, ha a leeső labda elé jobbra, vagy előre futnak, balra, vagy hátra futni nem szabad.

A játék lényege, hogy melyik párt tud rövidebb idő alatt a tamburával több labdát egyik udvarról a másikba átütni. Mehet a játék *labdára* vagy *időre*; előbbinél az a párt győz, amelyiknek a kikötött számú 20, 30 stb. labdát előbb sikerült az ellentábor udvarába átütni, az utóbbinál pedig az, amelyik a megállapított idő alatt ütött át több labdát.

#### *Játékszabályok :*

1. A pártok az udvar megválasztását sorsolással döntik el, amelyikre a választás joga esett, az kezdi meg a játékot.

2. Ha labdára megy a játék, a pártok minden játék után udvart cserélnek, de ha időre megy, kétszer 15 percig tart. Az első 15 perc után a pártok udvart cserélnek.

3. A labdaütés szabályszerű: ha a labda a *levegőből*, vagy a földről egyszeri felugrás után üttetett vissza.

4. Csak az a labda számít pontot, amelyik a zsinór fölött röpült a másik tábor udvarába, a pont annak a pártnak számít, amelyik az ütést eszközölte.

5. A kézből feladott labda, noha át is röpült a zsinóron, nem számít pontot.

6. Ha a labda repülés közben a zsinórtartó rúdat, vagy a zsinórt érinti, avagy a zsinór alatt, vagy a határvonalon repült át, érvénytelen; ilyenkor egy másik labdát kell feladni és kiütni. De versenyjátéknál ezek az *elvétezt ütések az ellenpártnak egy-egy pontot számítanak.*

7. Játék közben annak a pártnak van joga

egy másik labdát feladni és kiütni, amelyik a hibát elkövette.

8. Versenyjátéknál két bíró szerepel, kik a zsinórtartó rúd mellett, egymással szemben foglalnak helyet és az érvényes labdákat és a hibás pontokat hangosan számlálják. Mindegyik bíró a tőle jobbra eső udvart figyeli és annak pontjait számlálja. Udvarváltásnál a bírók is helyet cserélnek.

*Tömegjáték.* A tambura kezelésének elsajátítását legcélszerűbb tömegjátékban gyakorolni. Ilyenkor egy-, vagy két pár játzó alkot egy társaságot, amely a kifeszített zsinór által elosztott játszóhely innenső és túlsó udvarán foglal helyet. Ezek egy-egy labdát és mindegyik egy tamburát kap. Itt is az a cél, hogy a labdát minél többször röpítsék át egyik táborból a másikba. A jó ütéseket, — mint pontokat, — itt is számoljuk.

### Csata-labda.

6—12 játzó.

*Játszóter, tornaterem.*

*Kosárlabda, buzogány.*

Ez egyike a legjobb és a legérdekesebb játékoknak, amelyhez a szükséges terület körülbelül 15 m. hosszú és 8 m. széles négyszög, a közepén egy vonallal felezve. Mindegyik pártnak a felezett rész a játékhelye, a rövidebb vonalon a buzogányok állanak. A buzogányok fölött 2 m. magasan a földtől zsinór van kifeszítve. A zsinór felerősítéséhez a magasugró mércék, vagy földre erősített lécs is alkalmas.

A vonalra 2 vagy 3 pár buzogányt állítunk, minden védő egy pár buzogányt védelmez. Egy pár a közepén áll, a másik két pár a széleken a vonaltartó oszloptól 1 méterrel beljebb. Egyik pár buzogánytól a másikhoz

2 méter a távolság, a megmaradt rész a buzogányok közé esik.

A csapat 3—6 játszóból áll mindegyik párton. Legjobb a játék 5 játszóval. A leírás is 5 játszónak van szánva. Mindegyik pártnak kapitánya van. Minden pártnak van védő- és csatár-, vagy dobójátékosa. 5-ös csapatoknál 3 a védő és 2 a dobó. A védők egy pár buzogány előtt állanak, a dobók a középvonal előtt. A legjobb labdafogót védőnek, a legjobb dobót csatárnak ajánlatos állítani. A játszókhoz tartozik még a referáló, két bíró és egy vagy két számoló, ezt egy személy is elvégezheti.



*A játék célja:* 1. a buzogányokat a dobással eldönteni; 2. gólt dobni, vagy, hogy a labda a zsinór alatt átrepüljön, de buzogányt ne érintsen.

*Kezdés.* A csapatok a kezdésre, vagy helyre választanak. Ha a labda a határvonalon kiesik, az a dobásra jogosult párt kapitányának átadandó.

*Játék.* A játék dobásból és gurításból áll. A dobásnak, vagy gurításnak legjobb módja a jobb karral az, ha a labdát behajlított kéz csuklójára tesszük, melyet felemelve a dobásnál előre lendítünk, úgy, hogy a kéz befelé fordítva a labda fölött legyen. A jobb lábbal hátra lépve a törzs hátra csavarodik. A dobás pillanatában a testet gyorsan visszafordítjuk az elől álló lábhoz, és a test lendülete előre közel egy félkört végez jobbról balra. A labda lefogása legjobban két karral

történhetik, de ártalmatlanná tehető a lábakkal, vagy testtel is. A labdát a pártok tagjai kézről-kézre adhatják, azt a legjobb dobó kapja kézbe, vagy az, aki az ellenfél rosszul védett buzogányait könnyen célba veheti. A játsszók a saját területükön mozoghatnak, de a vonalon átlépniök nem szabad, mert ez hibának számít. A buzogányvédők ne távozzanak messze vonaluktól. A labda dobása a buzogányokra a játsszók közötti nyitott térre és ne a játsszókra történjék.

*Hibák:* Hiba az, ha a labda a zsinór fölött repül. Ez az ellenfélnek egy pontot számít.

2. Ha a dobó a középvonalra lép; ez a hiba két pontot számít az ellenfélnek.

3. Ha a játsszó saját buzogányait fellöki, mindkét buzogány fellökése 5 pontot számít az ellenfélnek.

*Pontozás:* Az ellenfél buzogányának feldöntése a labdával 5 pontot számít. A labda dobása zsinór alatt, úgy, hogy buzogányt ne érintsen, 3 pontot. A labda át-dobása 2 buzogány között 10 pontot. A hibák feljebb jelölve vannak.

A játék 10—15 perces félidőkből, 5 perces szünetből áll. Az a párt győz, amelyik a második félidő végeztével a legtöbb pontot elérte.

## Bombázás II.

10—100 játsszó.

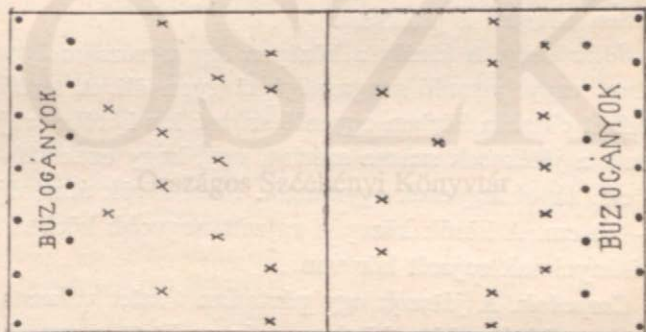
*Játsszótér, tornaterem.*

*Kézilabda, buzogány.*

A játék a *Csata-labda*-játéokra emlékeztet, amennyiben itt is a buzogányok ledöntésére kell törekedni. Mégis annyiban különbözik, hogy nagyobb számú játsszó vehet részt, szabálya sokkal egyszerűbb s a nagy csapat játsszónak is kedves mulattató játéka lesz.

A játszóhely két egyforma részre oszlik a középvonallal. Keskenyebb szélein annyi buzogányt állítunk, amennyi egy párton állóknak a száma. Ha nagy a játzók száma, a buzogányokat 2 sorba állítjuk, úgy, hogy a második sor buzogányai az első sor közé essenek.

A játzók két csoportra osztatnak, kik a buzogány és középvonal közötti részre meghatározott formában felállanak. Ha sok a játzó, különféle labdákat lehet a játékba felhasználni. A feladat az, hogy az ellenfél buzogányait feldöntsük. Minden játzó saját buzogányait védje és az ellenét támadja. Aki labdát szerezheth, dobhat is. A labdát a falra is szabad dobni, hogy onnan



visszaesve hátulról döntse fel a buzogányokat. Egy játzónak sem szabad a középvonalat átlépni. A játék akkor érdekes, ha többféle nagyságú labda van egyszerre a játékban.

Minden buzogány ledöntése egy pontot számít. Amely párt saját buzogányát véletlen feldönti, szintén az ellenfélnek számít. A játékot 10–20 percig játszadjuk. Az a csapat győz, mely ez idő alatt a legtöbb pontot eléri.

### Király-labda. (Kapitány-labda V.)

30—40 játzó.

Játszóter, tornaterem.

Kosárlabda.

Ez a játék hasonlít a kapitány-labdához, mégis több formában különbözik attól, még pedig az alábbi pontok szerint :

Egy semleges vezető a király, ki a két párt között foglal helyet. A játék a legnagyobb pontozást akkor éri el, ha a labda a körben tovább dobott, onnan a kapitányhoz a középre és attól a királyhoz. Két-két mezőny játékos van, kiknek törekvése megakadályozni a labdát, hogy a királyhoz ne jusson, úgyszintén meggátolni minden elfogást a játékban.

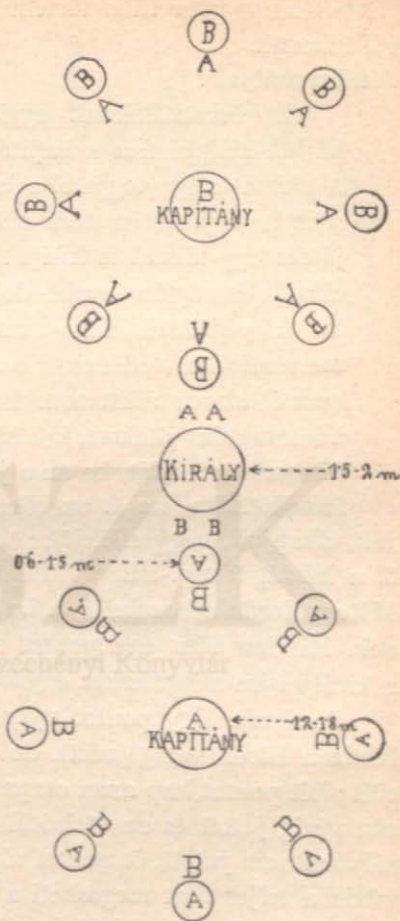
*Játszóhely.* A király a középben egy ugrózsámolyon, széken, vagy hasonló magasságú tárgyon áll. A terület mindkét oldalán körben egyenlő számú kis köröket rajzolunk a játékosok száma szerint, úgy, hogy ezek 120—300 cm. távol legyenek egymástól. Ezen körök átmérője 60—150 cm. A körök közepén rajzolt nagyobb körben a kapitányoknak rajzolt kör van.

*Csapatok.* A játzók egy pártatlan tisztet választanak, ez a király, ki a középben már említett magasabb tárgyra feláll. A többi játzó két egyenlő pártra oszlik és pedig egy kapitány, két mezőnyjátékos és egyenlő számú körbenálló és körvédőre. A két mezőnyjátékos a játszóhely bármely részére mehet, és főfeladatuk a királynak dobott labdát akadályozni. Felveszik a labdát, ha a játszóhelyen kívül esett és átadják a királynak a játék kezdetéhez.

A kapitányok a középső körben állanak, a körbenállók mindegyike saját kapitánya körül egy körben áll, a védők a kör mellé állanak és mindegyike az ellenfél mezejére áll, más szóval az ellenkező oldalra, melyen ka-

pitánya áll, amely körtől el nem távozhatik.

A játék célja: A játék célja mindkét csapatnál abban összpontosul, hogy 1. az egy párthoz tartozó körben végig halad, 2. úgy végezve a dobást, mint az (1) és befejezve úgy, hogy az utolsó körben álló kapitányhoz juttatja, és 3. elvégezve az előbbi két menetet a játéknak, a kapitány a két párt között álló királynak dobja. A védőknek természetesen az a feladatunk, hogy 1. ezen menetet a játéknak megakadályozzák és 2. a labdát elkapva az ellenkező oldalon álló saját pártjához tartozó körben-állókhoz juttassák.



**Kezdés.** A labda megindul a játék kezdeténél, melyet mindig a király eszközöl. Ő természetesen pártatlan, bármely párt dobja a labdát, azt elfogni igyekszik és felváltva azon pártnak dobja, amelynek akarja. Például az egyik párthoz, melyet gyengébbnek gondol, a következő dobásnál pedig a másik pártnak. A labdát a király annyiszor dobja, ahányszor egy pont egységet

elértek, ahányszor hiba történt és ahányszor a területről kikerült.

*Játékszabályok :*

A körbenállóknak egyik lábbal sem szabad a körből kilépni. Ha a kapitány egy lábbal kívül áll a körből és így fogja el a labdát, az elért pont nem számít, úgyszintén nem számít, ha egy körbenálló játzó egy lábbal is kilép. De az nem hiba, ha így elfogja és rögtön tovább dobja.

A védőknek nem szabad együtt működni, mert minden védőnek feladata azon kört védelmezni, ahová állítottatott. Ezen szabály nem érinti a két mezőnyjátékost, kik bárhová mehetnek és akik felveszik a labdát, ha az a játszóterről kívül esett.

*Hibák.* Hiba, ha 1. az ellenfél előtt a labdát leütjük, elkapjuk, vagy ellökjük ; 2. dobás helyett átadjuk ; 3. a labdát 3 mp.-nél tovább tartjuk, vagy amennyi idő egy fordulathoz kell ; 4. ha a védők a körbe belépnek. Minden hiba egy pontot számít az ellenfélnek és a király újra a kezdéshez egyik pártnak dobja a labdát.

*Pontozás.* Egy pontot nyer az a csapat, melynél a labda a körön végig jutott, de a kapitányhoz nem került ; két pontot kap azon csapat, melynél a labda a körön végig jutott és az utolsótól a kapitányhoz, de a királyhoz nem jutott, öt pontot akkor nyer a csapat, ha a labda a teljes útat megteheti a körben állóktól a kapitányhoz és onnan a királyhoz. Minden hiba egy pontot számít az ellenfélnek. Valahányszor egy pont eléretett, újrakezdéshez a labda a királyhoz kerül.

A játék kétszer 15 perces félidőkből áll 5—10 perces szünettel. Az a csapat nyert, mely magasabb pontegységet elért.

A második félidőben a helyet és játzókat cseréljük, a védőkből körbenállók lesznek és megfordítva.



### Öklöző-labda I.

8—12 játzó.

#### Játszóter.

A játszóhelynek mindenféle emelkedéstől és akadálytól mentesnek kell lennie. Legjobb a rögzített tömör és sima talaj, de jó a gondosan rövidre nyírott, gyepes terület is. Az egyenetlen talaj megnehezíti, a magas fű pedig meggyengíti a labda ugrását.

A játszóhely hossza 40 m., szélessége 20 m.

A határvonalak jól láthatóan legyenek a talajra meghúzva. A sarkakat zászlókkal jelezni nem szabad, mert azok esetleg a játzókat a mozgásban akadályozzák. A jelzett hosszúkás négyszöget a középén két egyenlő mezőre osztjuk. Az osztóvonal végeire rúdakat rögzítünk a talajba, amelyekre 3 m. magasban színes zsinórt feszítünk ki. A középvonaltól 2 m.-nyi távolságban vele szemben meghúzzuk mindkét mezőben az adogató vonalat.

A játzók száma pártonkint 4, vagy 6 lehet, kik a megalakulás után a mező megválasztását sorsolással döntik el. A pártok tagjai úgy helyezkednek el a mezőkön, hogy egymást futás közben ne zavarják, de össz-

játék mégis legyen. Erre azonban megkötő szabályt felállítani nem lehet. Tanácsos, hogy az első játékosok 3—4 méternyi távolságra álljanak a zsinórtól.

*A játék menete.* Az a párt kezdi meg a játékot, amelyikre a mező megválasztásának joga esett. Ami úgy történik, hogy a párt egyik tagja feladja a labdát, vagyis kézbe véve balkézével feldobja körülbelül 1 méter magasra, de a felrepülés pillanatában egyidejűleg már várja, hogy visszaestében azt a jobb öklével megüsse, úgy, hogy a labda a zsinóron keresztül az ellentábor mezejére repüljön. Ezzel a játék meg van indítva.

A feladott labdát az ellenpárt akár a levegőből, akár a földről való egyszeri felugrás után visszaütheti, vagy ha célravezetőbbnek mutatkozik, lehet a labdát szabályos ütéssel egyik játszótársnak átadni. Ha sikerült a labdát a zsinóron átröpíteni, a másik párton folytatják a visszaütést és így tovább. Ha azonban a labda kétszer, vagy ennél többször érinti a földet, nem szabad öklözni, hanem azt újra feladással kell játékba hozni. Az a párt adja fel a labdát, melyik a hibát ejtette. Az ellentábor mezejébe szabályszerűen visszavert labda egy pontot számít. A feladott labda nem számít. Az a párt, amelyik a kitűzött idő alatt több pontot ért el, az lesz a nyertes. Egyenlő számú pontoknál a játék eldöntetlen.

*Öklözésnél úgy ütjük a labdát, hogy az az összeszorított mutatóujj és a hüvelykujj vastagjáról verődjék vissza.*

*Tilos ütések:*

1. Nem szabad a röpülő labdát bökní, vagyis azt az ököl bütykeivel megütni.

2. Nem szabad a labdát leütni, történjék az az ököl belső, vagy felső részével.

3. Nem szabad a tenyérrel ütni.

A hátsó játékosok főleg az összjáték fentartására tö-

rekedjenek, részükről hiba minden előttük leröpülő labdát azzal a szándékkal megütni, hogy az a zsinóron átjuthasson. A zsinórtól távol leeső labdát legjobb a mel-sők egyikéhez átjátszatni, hogy az üsse majd át a zsinóron. Nem szabad a leeső labda után hátrafelé futni, mert ebből fájdalmas és kellemetlen összeütközések származhatnak.

### *Játékszabályok :*

1. Ha az öklözött labda szabályszerűen repül át az ellentábor mezejébe, az egy pontot számít annak a pártnak, amely az ütést végrehajtotta.

2. Hibás a feladott labda,

a) ha az nem repül át a zsinóron, hanem a párt saját mezejébe esik vissza ;

b) ha az ellenpárt határvonalain kívül esik le ;

c) ha a zsinór alatt repül át ;

d) ha repülés közben a zsinórt vagy a zsinórtartó rúdat érinti ;

e) ha a labdát az egyik játészó felülről vagy oldalt lefelé üti ;

f) vagy az újjak bütykeivel üti ;

g) ha a játészó a labdafeladásnál nem a feladó vonal *mögött* állott.

Minden hibásan feladott labda az ellenpártnak egy pontot számít.

3. Ha az alábbi hibák egyike megtörténik, a labda kint van a játékból, tehát a hibát elkövető párt egy újabb feladással hozza a labdát játékba és pedig,

a) ha a labda leeséskor kétszer, vagy többször érinti a földet ;

- b) ha a zsinórt, vagy rúdat érinti ;
- c) ha egyik játzó a labdát kétszer érinti ;
- d) ha valamelyik játzó azt a lábával érinti ;
- e) ha a labdát szabálytalanul ütötték (l. Tilos ütések).
- f) ha a labdát fejvel vagy felső karral ütik ;
- g) ha a labda a határon kirepül.

4. Ha a labda repülés közben a határvonalon túl jutott, de kívül még a földet nem érintette, szabad azt ütéssel egy másik játzó társ kezébe viszaterelelni.

5. A versenyjáték kétszer 15 percig tart, az első negyedóra után a pártok a mezőket felcserélik.

6. Az a párt lesz a győztes, amelyik a két félidőben több pontot tudott elérni. Egyenlő eredménynél a játék eldöntetlen, ilyenkor kölcsönös megállapodással kétszer 3 percig folytatható a játék mindaddig, míg valamelyik párt több pontot ért el.

7. Versenyjátéknál két bíró és két feljegyző szerepel, a bírók mindegyike egy feljegyzővel egy-egy pőznánál foglal helyet és hangosan számlálja a pontokat, valamint azt is, hogy melyik párt számára irandó.

*Megjegyzés.* A pontok feljegyzésére többféle mód van alkalmazásban. Legegyszerűbb az, ha egy papírlapot két részre osztunk és számokkal írjuk a lefolyt ütéseket. És pedig a függélyes vonallal elosztott lap bal oldalán a bal mező, jobb oldalán a jobb mező pontjait jegyezzük. A hibás ütéseket is fel kell jegyezni, csak-hogy az ezt jelző számot át- vagy aláhúzzuk, ezek az összegezésnél levonásba jönnek és az ellenpártnak számitanak.

## Öklöző-labda II.

10—30 játzó.

Játszótér, tornaterem.

Kosárlabda, tenniszlabda.

Igen érdekes példa az összjáték kifejlesztésére.

*Játszóhely.* Négyszöget rajzolunk, melynek hossza 10—15 méter és szélessége 6—8 méter. Egy vonallal két egyenlő részre van osztva, melyek formája valamivel szélesebb, mint a hossza. Egy 50 cm. hosszú, 180 cm. széles kapút rajzolunk mindkét határvonal közepén. Célszerű a játék, ha fal vagy ösvény jelöli a szélességi határvonalakat és ez van a kapúk mögött.

Mindegyik mezőnyben egyenlő távolban helyeket jelölünk, ahol a játzók állanak. Ez lehet egy kis kör, négyyszög, amelybe ketten 1 lábbal beállhatnak. Nem célszerű más formát választani a felállításhoz, mert nem lesz tömeges játék.

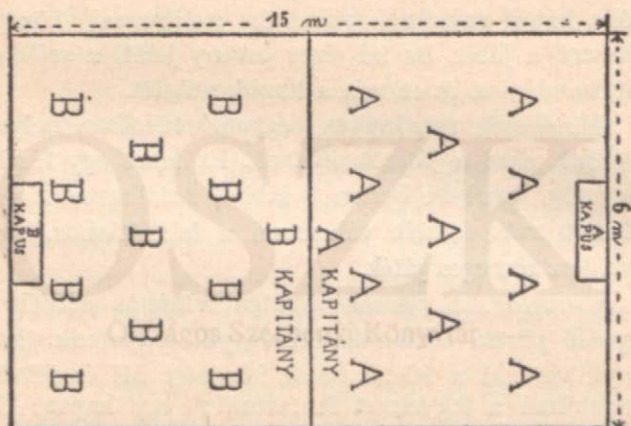
*Csapatok.* A játzók minden felosztás nélkül két egyenlő pártra oszlanak. Mindegyik csapatnak kapitánya van, ki a felező vonal közepére áll és feladata csapatában a fegyelmet fentartani; egy kapus, ki a kapuban áll és kinek kötelessége a labda elől a kaput védelmezni. A játzók mindegyikének egy hely van megjelölve, amelyből játék alatt legfeljebb egy lépés távolságra szabad mennie.

*A játék lényege.* A labdát az ellenfél kapujába bedobni.

*Kezdés.* A labdát kezdésnél a felező vonalra a két kapitány között a földre tesszük. A vezető által adott jelre mindkét kapitány a labdát öklével elütni igyekszik. A labda így igen gyorsan egyik játzótól a másikhoz kerül, de az ütés mindig az ökölrel történjék. Az esetben, ha a labda a földön marad, egyik kézzel feldobva ökölrel kell tovább ütni.

### Játékszabályok :

Egy játszónak sem szabad megjelölt helyétől messzebb, mint egy lépésre távozni. Sohase vegyenek tömeges részt a játzók az ütésben. Ha a kapúba esett a labda, azt ismét a középben a földre kell tenni. A kapúvédőnek csak egy lábbal szabad a kapúból kilépni. A labdát mindig ököllel kell ütni.



**Hibák.** Nem szabad a labdát rúgni, tartani, két kézzel dobni, vagy más módon ütni, mint ököllel, a felező vonalat átlépni. Minden hiba az ellenfélnek egy pontot számít.

**Pontozás.** Ha a labda a kapuban a földet érinti, az két pontot számít az ütőpártnak. Hibák pontozása az előbbi részben van megjelölve. A játék három fordulóban 15 percig tart, 5 perces szünettel. A pártok minden következő fordulóban helyet cserélnek. Az a párt győz, amelyik a harmadik forduló után a legtöbb pontot elérte.

## Kapú-ostrom.

20—40 játzó.

*Játszótér.*

A játszótér mintegy 80 méter hosszú és 40 m. széles sík terület, melynek két keskenyebb oldalán egymással szemközt 8 méter szélességben kapukat állítunk. A játékhöz körülbelül 10 cm. átmérőjű, kemény, nem rugalmas labda szükséges.

A labdaütéshez 120 cm. hosszú és 3 cm. széles, vastag buzogányszerűen végződő ütőfákat használunk. Az ütőfa alsó vége többé-kevésbé súlyos legyen, hogy annál erősebben lehessen vele a labdát elütni.

A játék lényege, hogy a két egyenlő pártra osztott játzók ütőfaik segítségével a labdákat egymás kapúja felé hajtva, hol előrenyomulnak, hol hirtelen visszavonulnak. Ez addig tart, míg végül az egyik párt ügyes ütései a másik pártot visszaszorítják, a labdát előlről az ellenfél kapuján keresztül hajtják s azzal a játékot győztesen befejezték.

Ha sors útján eldöntötték, hogy melyik párt kezdi a játékot, akkor a kezdő párt vagy 20 méternyire a saját területén a játszótér középvonalán áll fel s az egyik játzó apró ütésekkel a többi társától követte, hajtja a labdát maga előtt az ellenfél felé. A hajtás közben igyekezék a hajtó különféle cselmozdulatokkal az ellenpártot a labda hajtásának irányát illetőleg tévútra vezetni. Ha ez sikerül, egy-két erős és jól irányzott ütéssel a labdát az ellenfél kapujának közelébe terelheti. Amíg így a veszélyeztetett párt visszavonul, ő siet a labda után s azt esetleg keresztül is hajtja a kapún. Az ellenpárt ellenben, szétszórta a saját területén, figyelemmel kíséri a labda minden mozdulatát s mihelyst elütötték, nyomban iparkodik azt visszaütni és amennyire csak teheti, visszavonul.

Igy folyik tovább a játék, a játékosok futva előrenyomulnak, majd meghátrálnak, hogy az elütött labdát megközelítsék és újból az ellenpárt felé üssék. A harc hevében gyakran megtörténik, hogy a labda a kapú közelében célt tévesztett és nem a póznák között, hanem ezektől oldalt gurul el. Ilyen esetben a játék nincsen eldöntve, hanem a veszélyeztetett párt a saját kapúvonalára hozza a labdát és innen üti vissza az ellenpárt felé.

*Játékszabályok :*

1. A labdát kézzel megfogni, föltartóztatni, vagy visszadobni nem szabad, hanem csak bottal. Ha valaki ez ellen vét, akkor a labdát vissza kell vinni arra a helyre, ahol fölemelte.

2. A játék hevében nem szabad a játékosoknak összetorlódni, vagy túlságosan erősen előretörni, mivel így botjaikkal könnyen megsérthetik egymást.

3. Minden új játékban a pártok kapút cserélnek s a győztes fél kezdi a játékot.

### **Küzdő játékok.**

Sok erőt, ügyességet és tevékenységet kívánnak, vagy pedig igen mulatságos és érdekes helyzeteket teremtenek. Kitünő alkalmat nyújtanak a test fizikai fejlődésére.

#### *I. Páros küzdések.*

1. *Mérleg-küzdés.* — A küzdők terpeszállásban úgy helyezkednek el, hogy jobb talpuk egy közös vonal hosszába esik, a bal láb hátul van. A jobb lábak érintkeznek. A küzdők ebben a helyzetben jobbjukkal kezdet fognak és iparkodnak egymást húzással, nyomás-

sal vagy tólással a vonalról lemozdítani, vagy arra törekszenek, hogy az ellenfél egy testrésze, a földet érintse. Ugyanezt a gyakorlatot kezekkel is lehet végeztetni. Ezt a játékot páronként verseny alakjában és tömeggyakorlatul is alkalmazhatjuk.

2. *Határ-küzdés.* — Két párhuzamos vonalat húzunk a talajra, két lépésnyi távolságra. Ezen belül terpeszállásba helyezkedik a két küzdő, úgy, hogy a jobb lábuk érintkezik, mindkettlen megragadnak egy botot és iparkodnak az ellenfelet a vonalakon magukhoz áthozni.

3. *Harlequin-küzdés.* — A két küzdő féllábon áll és jobb kézzel kezet fog. Az a vesztes, aki fölemelt lábával vagy szabad kezével a földet érinti.

4. *Indián küzdés.* — Két játzó egymás mellett a lábakkal ellenkező irányban háton fekszik és karonfogja egymást. Adott jelre az egymás mellett levő lábakat felemelik és egymásba kapcsolják. A játék célja az, hogy a küzdő ellenfelet helyzetükből kimozdítva, magukon átgördítsék.

5. *Guzsaly-küzdés.* — A küzdők egy-egy rövid botot tartva a térdek alatt, úgy ülnek guzsalyülésben egymással szemközt, hogy lábújjjaik összeérjenek. Adott jelre kiki lábafejével az ellenfélt fölbillenteni iparkodik, hogy az a hátára essék, akinek a háta érintette a földet, az a vesztes.

6. *Terpesz- és szökdelő-küzdés.* — Két lépés átmérőjű kört húzunk a talajra. Az egyik küzdő terpeszállásba helyezkedik olyanformán, hogy bal lába a körön, a jobb pedig a körön belül van. A másik küzdő a körben féllábon állva, összefonja karjait. A szökdelő szabadon mozog és iparkodik a terpeszkedőt helyéből kimozdítani anélkül, hogy karjait vagy pedig fölemelt lábát szétvenné. A terpeszkedőnek meg viszont az a

célja, hogy szabadon levő kezével arra kényszerítse a szökdelőt, hogy az a fölemelt lábbal a földet érintse, vagy hogy összefont karjait szétvegye.

7. *Húzd-töld.* — Két párhuzamos vonalat húzunk a talajra két lépésnyi távolságra. E vonalak közt feláll a két küzdő, akik a két botnak egy-egy végét fogják. A játék célja, hogy a küzdő az ellenfelet a mögötte levő vonalon áttolja, vagy az előtte lévőn áthúzza.

8. *Kör-küzdés.* — Három méteres körben a küzdők egymást mindkét kezükkel könyökben fogják meg. A küzdők célja, hogy tólással, lendítéssel vagy valamely más fogással az ellenfelet a körből kiszorítsák.

9. *Bot- és talp-küzdés.* — Két játészó ül a földön hajlított térdekkel, úgy, hogy egymás talpát összeteszik. Váltakozó kézfogással egy botot tartanak. A játéknak az a célja, hogy az ellenfelet magukkal vigyék a köztük lévő osztó vonalon át.

10. *Botcsavarás.* — Két játészó állva vállmagasságban egy rövid botot fog váltakozó fogással. Az egyik játészónak célja, hogy a botot vízszintes helyzetből jobbra vagy balra kifordítsa, a másiknak pedig, hogy azt eredeti vízszintes helyzetében megtartsa.

11. *Botlenyomás.* — Egyik játészó magastartásban, tágra nyitott kezekkel tartja a botot, a másik pedig iparkodik azt lehúzni a váll magasságáig. Ezt természetesen csak úgy érheti el, ha előbb előre húzza a botot és csak azután lefelé.

## II. Vegyes küzdések.

*Válltolás.* — Az osztályt ötös csoportokra osztjuk, minden csoport 3 méter átmérőjű körben helyezkedik el. Négy játészó összefont karokkal egy lábon szökdel és iparkodik a teljes szabadon mozgó ötödiket a körből kiszorítani. E védekezés közben iparkodik a támadók fel-

emelt lábait bárminő fogással letenni, vagy összefont karjaikat szétvenni. Amelyik játzó lábával a földet érintette, avagy karjait szétvette, kiáll a küzdők sorából. Ha a négy támadónak sikerül az ötödiket kiszorítani: ezek a nyertesek. Ha pedig a védekezőnek sikerült a támadókat a leírt módon eltávolítani, akkor ő a nyertes.

*Támasztó.* — Kettlen leülnek hátukat összetámasztva, egymást szorítva és egyensúlyba tartva, a kéz segítsége nélkül felállanak.

*Leszorítás.* — Hárman felállanak oldalt egymás mellé és a két szélső egy-egy kezével összefogódnak olyanformán, hogy újjaikat egymásba fonják. Az így összefont tenyereket a középső tarkójára helyezik és ezzel iparkodnak őt leszorítani.

*Babzsák ugrás.* — Az egyik lábat a másik mögé kell helyezni, még pedig úgy, hogy a talpak egymástól némi távolságra egy vonalba essenek. A két láb közé egy kis tárgyat, mint babzsákot, vagy fadarabkát stb. tesznek. Egy hirtelen ugrással a két láb helyet cserél és ugyane pillanatban a tárgyat is előre kell rúgni egy előre kijelölt vonalon át. Történhetik ez versenyszerűen is, hogy t. i. ki tudja a tárgyat messzebbre dobni.

*Sziámi ikrek.* — Körülbelül egyforma súlyú és magasságú játzók hátukat egymáshoz támasztják és karjaikat könyökben összefonják. A célja a játéknak az, hogy egy irányba haladjanak, de úgy, hogy először az egyik játzó mindkét lába emelkedik, majd ezek a földre téve, a másik játzó lábai emelkednek föl.

*Dobás lábak között.* — A játzók egy vonalon terpeszállásba helyezkednek. Két kézzel fognak egy súlyzót és azt lábuk között hátra dobják. Győztes az, aki a súlyzót legmesszebbre dobta.

### Öklöző méta.

12—24 játzó.

Játszótér, udvar.

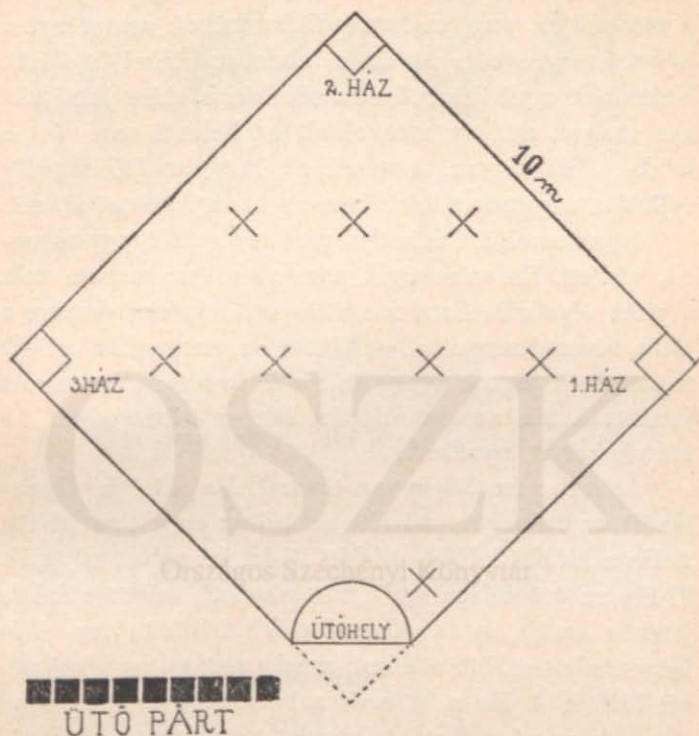
*Labda:* Könnyű kosárlabda, célszerű, ha vászonnal van bevonva.

*Játszótér:* A hegyére állított négyszög, melynek egyik oldala 10—12 m. hosszú. A nagyobb vagy kisebb terület használata a résztvevők számától s a hely nagyságától függ. A négyszög három sarkában egy-egy 30 cm. nagyságú négyszög van jelölve, a legalul lévő sarokba egy 1 m. átmérőjű körív rajzolendő; ez az ütőhely. Az ütőhely alapvonalától jobbra húzott vonal az első háznak jelölt négyszögön túl ér, úgyszintén a balra húzott vonal, mely a harmadik házat érinti. Ezen két vonal *határ-vonalnak* nevezetik.

A játzók két egyenlő pártra osztatnak. 6—12 játzó lehet egy párton. Az egyik párt a mezőnybe áll, a másik az ütőpárt. A játzóknak ütési sorrendjük van; számuk pedig egyes, kettős, hármas és így tovább. Az adogató egyes számú. A játzók mindig meghatározott sorrendben ütnek, ez úgy értendő, hogy ha az ötös számú az utolsó ütő volt egy menetben, a hatos számú lesz az első ütő a következő menetben. Az ütőpárt a játékterületen kívül áll, hogy a játzókat ne akadályozzák. A mezőny játzóit — az adogató kivételével — a területet ügyes felállással ellepik. Mindegyik a négyszögben egy megjelölt helyen tartózkodják, ami azonban nem azt jelenti, hogy arról a helyről elmozdulnia nem szabad. Az adogató az ütőhely mellett áll. A játék a vezető *Rajta!* szavára kezdődik. Az adogató, ki a labdát tartja, az ellenpárt első ütője előtt feldobja. Az első ütő az ütőhelynek megjelölt területen áll, öklével a labdát a mezőnybe üti és az első házhoz fut.

*A játék célja.* Az ütő célja a labdát a mezőnybe úgy

ütni, hogy a kint álló párt azt el ne foghassa s ezalatt az első házhoz futni. A mezőnyben álló vagy más né-



MENET	1	2	3	4	5	6	7	8	9

ven szolgáló pártnak feladata a labdát elfogni és az adogatónak visszadobni, ki az ütőhely mellett áll, és ki

a labdával az ütőhely területét megérinti, mielőtt az ütő az első házat elérhette. Ha a szolgáló párt ügyetlen és nem gyors a labda visszaadásában, az ütő az első házból a másodikba, vagy a harmadikba futhat, amint azt a helyzet megengedi, mielőtt a labda az ütőhelyet érinti. Valakinek egyik házból a másik házba előre jutni akkor szabad, amikor arra alkalmas helyzet van és a labda játékban van. A végcél az, hogy az ütő akadály nélkül a négyszöget körülfussa, s ez egy pontot számít.

*Egy menet.* Ha mindkét párt végig ütött egy menetet, végzett. Ha mindegyik pártnak kilenc menete volt, a játék végződik. Ezen menetek pontozásának összege a játék végeredményét adja, kivéve az esetben, ha a 9-ik menetben a pontok egyenlők. Ez esetben még egy menet játszandó. Ha az első ütőpárt három hibát csinál, a pártok helyet cserélnek.

*Lelevés:* Az ütő le van téve: 1. Ha a labda vissza-került az ütőhelyre, mielőtt az ütő az első házat elérte. 2. Ha a kiütött labdát, mielőtt földet ért volna, elfogják. 3. Ha az ütő házon kívül tartózkodott, mikor a labda játékba került, és az adogató előbb érintette az ütőhelyet, mint az ütő a házat, amely esetben az illető nevével kiáltja. 4. Ha a futásnál a házakat elkerülte s nem érintette mindegyiket. A lelevést az adogató jelzi, ki legalább egyik lábával az ütőhelyre áll és a labdát kezében tartja. Az adogatónak okvetlen kezében kell tartani a labdát, mikor egy lelevést jelez. Ha a labdát az ütő kiütötte, a szolgáló párt bármely játzója elfoghatja, mielőtt a földet érintette, a labda játékon kívül van és mindegyik játzó, ki két ház között futott, viszatér ahhoz a házhoz, ahonnan ütéskor kifutott..

*Hiba:* Hiba, ha a labda az 1-ső és 3-ik ház között húzott határvonalakon kiesik. Ez esetben a labda játékon kívül van és az ütés megismételendő. Hibás ütésnél



Kosár-labda II.

történt futás nem számít, aki futott visszatér előbbi helyére.

*Pontozás:* Ha egy játzó háztól házig jutott, tehát az első, második, harmadikban és végül eléri az ütőhelyet, egy futást végzett, amely pártjának egy pontot számít.

### Kosár-labda II.

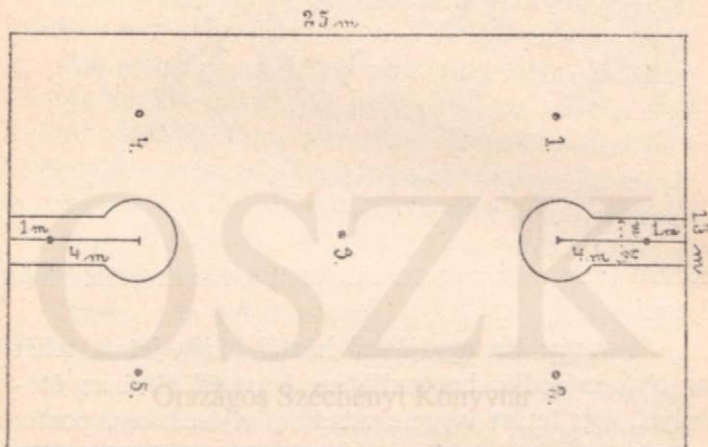
E játék eleven és erélyes: gyors megfigyelést, megítélést és cselekvést kíván. A játékosnak egy pillanat alatt kell a helyet és időt megítélni, ugrani vagy futni, hogy a labdát a kellő helyen megkapva, gyors meneküléssel pártja alkalmas tagjának tovább dobja, ügyelve, hogy ne hibázzon. Így a játékosban a bátorságot, önbizalmat, önfegyelmet, ügyességet és a találékonyságot fejleszti.

Amerikában a kosárlabdát inkább zárt helyiségben játszik. — Ha a tornaterem elég nagy, nálunk is játszható. Azonban egészségi szempontból jobb, ha a játék

a szabadban történik. Az alábbi szabályok férfiak részére szólnak és az amerikai basket-ball szabályaival azonosak.

### I. A játszóhely.

1. A játékhoz egy teljesen síma felületű szabad tereget kell, melynek hossza 25 m., szélessége 15 m. (Teremben a méret 20 — 10.)



1. Bal előjátékos. 2. Jobb előjátékos. 3. Középjátékos.  
4. Bal fedezet. 5. Jobb fedezet.

2. A játszóhely látható vonalakkal legyen jelölve.

E határvonalaknak legalább egy méternyire kell a körülötte esetleg elhúzódnó sövénytől, kerítéstől, tornateremben vagy udvarban : a falaktól esnie.

A csapatoknak, ha ebben megegyeznek, a szélességi vonalakat nem kell megjelölniök.

3. A játszótér közepére egy 60 cm. sugarú kört rajzolunk.

4. A játszótér hossz tengelyében a csatolt rajzot láthatóan kell megjelölni.

Ez a büntető hely, mely áll :

- a) a kosártól  $4\frac{1}{2}$  m. távolra megjelölt pontból;
- b) e pont köré rajzolt 2 m. sugarú körből;
- c) a körből a szélességi határhoz visszamenő 2 vonalból, melyek 2 m. távolságra vannak egymástól.

## II. A játszóeszközök.

5. A játékhoz szükséges 2 drb kosár, mely a játszótér hossz tengelyébe állított magas rúdra, vagy oszlopokra van felakasztva, úgy, hogy annak felső széle a földtől 3 méternyire van.

A kosár egy 45 cm. átmérőjű vaskarika, melyre egy zsinemből font hálót erősítenek föl.

A kosár két karikából is állhat, amelyek közül az alsó 15 cm. átmérőjű. A karikákat hálófogat köti össze.

Az alsó karikára a felsőn átfektetett zsinór erősítendő, mely arra szolgál, hogy ennek megrántásával a beléesett labdát könnyen kifordíthassuk.

6. A labda egy  $22\frac{1}{2}$  cm. átmérőjű levegővel töltött, legfeljebb 600 gr. nehéz labda. Football-labda is lehet.

## III. A játzók.

7. Versenyjátéknál a játzók száma mindegyik félénél öt.

Minden csapat áll :

- 1 középjátékosból,
- 1—1 jobb és bal előjátékosból,
- 1—1 jobb és bal fedezetből.

Gyakorlásnál a játzók száma 6—10 is lehet.

## IV. A csapat és játékosok feladata.

8. Mindegyik csapatnak az a feladata, hogy összjátékkal a labdát az ellenfél kosarától távol tartsa és a saját kosarához közel hozza és abba beledobja.

A játék szerzője nem találta az olyan játékot cél-

szerűnek, melynél a labdát az ellenfél kosarába kell dobni.

9. A középjátékosoknak feladata a bíró által feldobott labdát elfogni, a két előjátékosnak a labdát a kosárba dobni, végül a két fedezetnek a labdát az ellenfél kosarától távol tartani.

#### V. A játék szabályai.

10. A kosarakat a pártok sorsolás útján nyerik.

11. A játék azzal kezdődik, hogy a játékhely közepén kijelölt 60 cm. sugarú körbe a két csapat középjátékososa beáll, kettőjük közé a bíró helyezkedik, aki a labdát függélyesen oly magasra dobja, hogy azt még ugrással sem lehessen elérni. A labdának a körbe kell leesnie.

A feldobás történik a játék és a második félidő kezdeténél; egy kosár nyérése után és a középben a feldobásnál elkövetett hiba esetén.

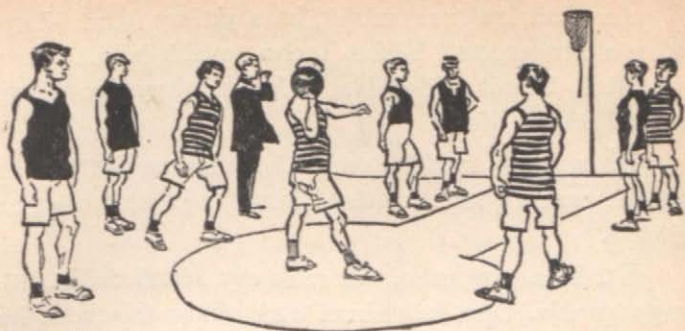
12. Amint a bíró a labdát feldobta, azt *csak* a két középjátékos foghatja el.

Hiba, ha másik játékos érinti a labdát, mielőtt egy középjátékos érintette volna. A feldobás ilyen esetben megismétlendő.

13. Ha a labdát 2 vagy több játékos egy időben a bíró ítélete szerint hosszabb ideig lefogva tartja, a játék megállítandó, mire a lefogásnál résztvett ellenfelek közül egyet-egyet megjelölve a bíró által azon a helyen feldobott labdát elsőnek érinthetik.

Ebben az esetben a labdáért birkózni is szabad. Ha ez a küzdelem sokáig tart, a bíró megállítja a viaskodást.

14. Kezdetnél, vagy a játék menetében a feldobás után, a labdaelfogásra kijelölt játékosok 60 cm.-nél távolabb ne álljanak egymáshoz.



Kosár-labda II.

15. A labda minden irányban egy vagy két kézzel dobható, továbbá egy kézzel üthető.

16. Tilos és hibának számít: a labdát ököllel ütni vagy lábbal rúgni.

17. Minden szándékos hátráltatása a játéknak hiba, melyet a bíró megtorolni tartozik.

Gyors és eleven játékok elérése céljából ajánlatos a labdát azonnal tovább adni.

18. A labdával futni nem szabad, hanem az elfogás helyéről dobással vagy ütéssel tovább kell adni. Ha futás alatt történt az elfogás, ez nem hiba, feltéve, hogy a labda rögtön tovább adatik, vagy a futó rögtön megáll. Akinél a labda van, annak helyben megfordulni szabad, úgy, hogy egyik lábát azon a helyen tartja, ahol az elfogásnál állott. Aki ez ellen vét, hibát követ el.

A labda futás közben való elfogását és a gyors megállás lehetőségét a bíró ítéli meg. Nem számít futásnak, ha a kosár közelében tartózkodó játékos a labdát ugrással a kosárba hajítja; de ez csak akkor érvényes, ha a labda előbb kerül a kosárba, mielőtt a dobó lába a földet érte.

Azonban futásnak számít, ha a játékos kezét állandóan a hengergetett labdán tartva tovább halad.

19. A labdát feldobálva, ütögetve, vagy hengerítve szabad tovább vinni.

Ha a labda az elébb említett módok szerint tovább vitetik, csak egyszer érinthető kézzel, bárhol történt az elfogás.

Két kézzel foghatja, de csak egy kézzel dobja, üti, vagy gurítja. Ujra két kézzel csak akkor érinthető, ha azt más játékos továbbította valamelyik módon. Nem elegendő, ha a másik játékos csak kezével érintette s ujólag az előbbi játékosnak átengedni szándékozik a labdát.

A feldobált, ütögetett, vagy hengerített labdát a játékos egy kézzel megállíthatja és azt tovább dobálva, ütögetve vagy hengerítve két kézzel fogva tovább dobhatja.

Ha a labdát dobálják, vagy hengerítik, a kezek felváltva is használhatók. Lényeges, hogy az ily módon ügyeskedő játékos 2 kézzel csak egyszer érintheti a labdát.

Aki ez ellen a szabály ellen vét, hibát követ el.

Ha dobálva, ütögetve, vagy hengerítve juttatja a játékos tovább a labdát s így dobja a kosárba, ez kosárnak nem számít. Ilyen esetben a játéktér közepén dobandó fel a labda.

Ha azonban a játékos a fenti esetnél a kosárba dobást hibázza el, a labdajáték abban marad.

De ütögetésnek nem számít, ha az újabb bedobást ugyanazon játékos kíséri meg.

Az angol kifejezés így szól: dribble the Ball. Értendő ezalatt a dobálás, ütögetés és hengerítés.

Dobálás alatt értendő a labdának egy kézzel való

felütögetése vagy dobálása és elfogása, amint az a tamburin labdajátéknál szokás.

Ütögetés alatt értjük a labdának földredobását és a felugrás után való leütögetését.

Hengerítésnél felváltva szabad a kezeket használni. Tilos az egyik kezét állandóan a labdán tartani.

A játék e módjainak célja: a labdát a kosárhoz közelebb hozni. Vinni a labdát nem szabad és így a túlságos egyéni játék nem érvényesülhet.

Dribbling alatt még azt is értjük, mikor egy játékos a feléje dobott labdát egy kézzel feltartva a földre ejti, a felugrott labdát két kézzel a kosárba dobja.

Az ily bedobás nem számít. Amint azonban a játékos a labdát egy kézzel érinti, hogy az a földre érve felugrik s így kapja el, ez mint cselvetés érvényes.

20. A labdát csak kézzel szabad fogni. Másként a fogást elősegíteni: hibának számít. Akkor is hibának számít, ha a játékos a labdát a testhez szorítja. A labdát szabadon kell tartani.

Ezt a szabályt nem sértjük, ha a labda véletlenül előbb testünket érintette s utána szabadon tartjuk.

Ellenkezőleg, hiba az, ha a játékos a labdára reá esik és ebben a helyzetben lefogva tartja.

21. Tilos az ellenfélnek neki futni és azt meglökni. A karokat nem szabad használni, hogy egy játékost ez által játékában megakadályozzunk. Továbbá tilos egy játékos ruházatát megfogni, átkarolva lefogni és ily módon játékát akadályozni. Aki e szabály ellen vét, hibát követ el.

Ez a szabály tiltja a karok oly használatát az ellenféllel szemben, hogy ennek következtében a játékos a labdához ne juthasson. Így például hibának számít, ha egy játékos, akinél a labda van, egy bedobást megkísérel, ellenfele pedig, aki tőle a labdát elvenni törekszik,

oly módon akadályozza, hogy szabadon lévő kezét a védelemben eléje tartja. Ha azonban a játékos úgy karolja át ellenfelét, hogy az újjhegyek nem érintik egymást, és az ellenfél teljes mozgásszabadságát megtartja, e szabály ellen vétség nem történt.

22. A bíró belátása szerint a durva játszót kiállíthatja, de ki kell zárnia, ha durvasága megismétlődik.

23. A kizárt durva játékos helyébe tartalékjátékos állítható.

24. Ha valamely játékos hirtelen beállott rosszüllét, vagy sérülés folytán tovább nem játszhatik, a játék szünetel. Ha ez a játékos 5 perc múlva a játékot nem folytathatná, helyébe tartalékjátékos állítható. Tartalékjátékost az előbb mondott eseteken kívül, csupán a félidő után, a bíró beleegyezésével szabad állítani.

Az oly kosár, amelyet egy csapat olyan tartalékjátékossal ér el, akit a bíró el nem fogad, nem számít.

Oly játékos, aki valamely oknál fogva a játék alatt alatt kilép, a játék folytatásában részt nem vehet.

25. A labda „játékon kívül van“, ha a játékterületen kívül kerül. És pedig:

a) Ha a labda a határvonalakon kikerült és ott marad, akkor a bedobást az a párt végzi, amely utolsóelőttinek érintette a labdát.

b) Ha kétes, hogy melyik párt érintette a határvonalon való kijutásnál utoljára a labdát, a labda két megnevezett játékos között magasan feldobandó.

c) Ha nem állapítható meg az a játékos, aki a labdát a játékterületen kívül először érintette, a bíró a labdát a játékterület oly helyén dobja fel, amely a labda kijutása és a határvonal metszési pontjával egy irányba esik.

d) Ha a labda kijut a játék területéről, de visszagurul, vagy visszaugrik, a játék folytatódik. Ha a bíró

füttyjele a játékot megállítja, a labda bedobása következik.

e) Ha a labda ütéssel, vagy dobással kikerül a játékterületről, és ugyanazon párt kint lévő játékosának kezébe jut, a bíró a labdát bedobás végett a másik párt-nak adja át; ez a bedobás a kijutás metszési pontján történik.

f) A labdát a játékterületről kivinni nem szabad. Ez hibának számít.

Hiba az is, ha a határvonalhoz közel álló játékos a labdát a játékterületen kívül a földre teszi és így hátráltatja, hogy ellenfele a labdához ne juthasson.

g) Az a játékos, aki a bedobást végzi, a labdát csak 5 másodpercig tarthatja. Ha tovább tartja, a bedobást a másik párt végzi.

h) Ha a bíró a labdát feldobja és a két kijelölt játékosok egyike a játékterületről kiüti, akkor a bíró a labdát a kiesés helyén egy ellenfélnek adja át.

i) A bedobás minden irányban a játszótérnek oly kívül eső helyéről történhetik, ahol a labda a határvonalat metszette. A labdát gurítani nem szabad. Azt dobni kell. A bedobó csak akkor érintheti a labdát, ha egy más játékos már megérintette.

E szabály be nem tartása esetén: a bíró a labdát az ellenfélnek adja át, ki a bedobást ugyanarról a helyről végzi.

k) A bedobást megakadályozni nem szabad. A játékterületen kívül más játékosnak tartózkodni nem szabad. A labdát csak akkor szabad megérinteni, ha az a levegőben a határvonalon átrepült.

Ha ezt a szabályt megsértik, a bedobást ugyanazon helyről megismétlik. Ha az ellenfél a bedobó kezéből a labdát kiüti, hibának számít.

Ez az eset akkor fordulhat elő, ha a bedobó közel áll a határvonalhoz.

26. Ha valamely játékos a labdát úgy dobja a kosárba, hogy valamely testrészével a határvonalon kívül volt, a nyert kosár nem számít. Ez esetben a játék folytatásához a bíró a középén újra feldobja a labdát.

27. Ha a bíró füttyjele abban a pillanatban hangzik, mikor a bedobás történik és a labda már a levegőben repül, a megnyert kosár számít. Kivétel az alábbi 28. pont.

28. Ha játékos a labdát a kosárba dobja és ugyanabban a pillanatban saját pártbelijének valamely hibáját a bíró lefüttyüli, a nyert kosár nem számít. Még az esetben sem, ha a füttyjel a bedobás után hangzott el.

Ha a játékost a dobás kísérlésénél az ellenfél valamelyike ebben akadályoz, a bíró a bedobó javára egy pontot ír.

Ha a labda az akadályozás ellenére is a kosárba esett, a nyert kosár számít.

29. A nyert kosár két pontot, a büntető dobással elért kosár egy pontot számít.

Az elért pont annak a pártnak számít, amelynek kosarába a labda kerül, még az esetben is, ha az tévedésből történt. A labdának mindaddig a kosárban kell maradnia, míg a bíró a nyerést meg nem állapította.

30. Ha a labda dobás alkalmával a kosár szélére esik és azt a kosarat vagy rudat az ellenfél megérinti, a bíró annak a pártnak számít *egy* pontot, mely a bedobást megkísérelte.

31. A versenyjáték kétszer 20 percig tart, tizperces szünettel.

32. A félidő után a pártok helyet cserélnek.

33. A 40 percnyi játékidő alatt elért pontok összedatnak, és ha ezek mindkét oldalról egyformák, a játék

mindaddig tovább tart, míg a felek valamelyike további két pontot el nem ér.

34. Ha valamely párt hibát követ el, a másiknak jogában áll büntető dobást végezni. Az a játékos, aki a büntető dobást végzi, a büntető terület megjelölt vonalára áll. Ez a hely a kosártól 4:5 méternyire lehet.

A bedobó ezt a helyet mindaddig el nem hagyhatja, míg a labda vagy a kosárba, vagy melléje esik. Ha a labda nem esik a kosárba, a játék tovább folyik.

Ha a büntető dobást eszközlő játékos vét e szabály ellen, az esetleg elért kosár nem számít. Ebben az esetben a bíró a labdát a játékterület közepén feldobja. A dobáshoz kijelölt játékosnak nem szabad a labdát pártbelijének dobni, aki esetleg kedvezőbb helyről végezhetné a bedobást.

Ha a bedobó szándékosan úgy dobja a kosár mellé a labdát, hogy az onnan visszapattanva valamely pártbelijéhez juthat, aki azt a kosárba dobja, a nyert kosár nem számít.

Semmi esetben sem számít a kosár, ha e szabályok megsértésével éretett el; akár a kosárba, vagy melléje került a labda, a bíró a játék folytatásához a labdát feldobja.

35. A büntető dobásnál csak a dobást végző játékos áll a büntető területen, a többi játékosnak erre lépni nem szabad. Ha azonban a labda a kosárba, vagy melléje esett, a többi játékosnak is szabad a büntető területre lépni.

A büntető dobást végző játékost sem a nézőnek, sem más játékosnak akadályozni nem szabad.

Ha ebben akadály érte és a labda nem esik a kosárba, a dobást megismételheti.

Ha az akadályozást saját pártbelije, vagy mindkét

párt játékos teszi, az esetleg elért kosár nem számít. A labda a középben feldobatik.

Ha a büntető dobásnál a labda nem jut a kosárba, és a szabály ellen senki sem vétett, a játék tovább folyik.

A játékosoknak azonban csak akkor szabad a játékot folytatni, ha a labda nem jutott a kosárba.

36. Ha egyidőben mindkét párt hibát követ el, mindkét párt a büntető dobást egymásután elvégzi. Ezek után a labda ismét a középben feldobatik.

37. A bíró ítélete ellen tiltakozni még abban az esetben sem szabad, ha az szabályellenes.

38. Tilos a játékosoknak a bírót megszólítani, vagy sértő kifejezésekkel illetni. Ha megtörténik, hibának számíttatik. Csak a csapatvezető szólíthatja meg a bírót, ha ezt más teszi, hibának számít.

39. Hibának számít és büntetendő:

a) A bíró megszólítása és sértegetése.

b) A labdának tiprása, vagy ököllel ütése.

c) A kézbentartott labdával a helyről való elmozdulás.

d) A labdának a kézen kívül valamely testrészszel való segítése.

e) Megfogni, visszatartani, vagy lökni az ellenfelet.

f) A játékot halogatni.

40. Kizárással büntetendő az oly játékos, ki ellenfelét megüti, rúgja vagy fellöki és általában durván játszik.



## FORRÁSMUNKÁK :

*Dr. Kiss Áron* : Gyermekjátékok gyűjteménye.

*Porzolt Lajos* : A labdajátékok könyve.

*Dr. Ottó József* : Ifjúsági játékok.

*Hermann—Schröder* : Handbuch der Bewegungsspiele für  
Mädchen.

*Jakob—Gerste* : Deutschlands Spielende Jugend.

*Zentralausschuss* : Spielregeln des technischen Ausschusses.

*Jessie H. Bankroft* : Games.

*Emmet Dunn Angell* : Play.

*Spalding's*.

---

## TARTALOMJEGYZÉK.

	Oldal		Oldal
<i>Előszó</i> ... ..	3	Saskergető ... ..	39
<i>Bevezetés</i> ... ..	5	Nincs itthon a cica-mica ...	40
I. A játék pedagógiai jelentősége ... ..	5	Hosszúlábú gólya bácsi ...	41
II. Játékkultusz és játékszervezet ... ..	10	Cirkusz ... ..	43
III. A játszótér ... ..	12	A béka-tó ... ..	44
IV. A játékok vezetése ...	18	Pósta ... ..	44
<b>A játékok sorrendje és korok szerinti beosztása.</b>		Libásdi ... ..	45
<b>I. RÉSZ</b>		Erre csörög ... ..	45
a) 7-8 éves gyermekeknek való játékok:		Kinél van a gyűrű? ... ..	46
Üt az óra ... ..	25	Kukk! ... ..	46
Csiga ... ..	25	Szoborjáték ... ..	47
Harangoznak ... ..	26	Tanyás fogócska ... ..	48
Jó étel ... ..	26	Csengetyűs játék ... ..	48
A szakács ... ..	27	Fekete Péter ... ..	49
És mindenki így csinál ...	27	Vakfogócska ... ..	49
Dagasztás ... ..	28	Átkelés a patakon ... ..	49
A varga ... ..	29	Virágok és a szél ... ..	50
Izsáknak volt ... ..	29	Jó reggelt ... ..	50
Nagymosás ... ..	30	Béka a körben ... ..	51
Kis kövezők ... ..	30	Keresd a gyűszűt ... ..	52
A réten ... ..	31	Rákfutás ... ..	52
Vonat ... ..	31	Szegény Micus ... ..	53
Lovagolunk ... ..	33	Macska és az egerek ... ..	53
Fűrészelünk ... ..	33	Guggoló ... ..	53
Usszunk! ... ..	33	Hess ki a rétről! ... ..	54
Kerékpár ... ..	34	Abronchajtás ... ..	55
A rétes ... ..	34	b) 9-10 éves gyermekeknek való játékok:	
Ispilang, ispilang ... ..	36	Kaput nyitni! ... ..	56
Körjáték ... ..	37	Fogd el a botot! ... ..	56
A csóka ... ..	38	Medvetáncoltató ... ..	57
Beültettem kis kertemet ...	38	Céltábla ... ..	58
		Hogya turókomámasszony? ...	59
		Róka és a mókus ... ..	59
		Tűz van a faluban ... ..	60
		Árnyékfogó ... ..	60
		Labdaiskola ... ..	61

Oldal	Oldal
Helycsere ... .. 62	Babzsákfogó ... .. 96
Kövess engem! ... .. 62	Rejtő róta ... .. 96
Hold és csillagok ... .. 62	Fogd el a papucsot! ... .. 97
Gyere velem! ... .. 63	Sorompó-fogócska ... .. 98
Egy előre ... .. 64	Ki a gyorsabb? ... .. 99
Első ki! ... .. 65	Kör-rugósdí ... .. 99
Csapó játék ... .. 66	Kakasvita ... .. 100
Állatsereglet ... .. 66	Üldözd a rókát ... .. 100
Három kapás, egy dobás ... .. 67	Guruló ... .. 101
Ákom, bákóm, énmárlátóm ... .. 67	Bombázás I. ... .. 102
Kitalálás ... .. 68	Fogyasztó ... .. 104
Csere-bere ... .. 69	Hullám-labda ... .. 104
A szőlőcsész ... .. 69	Ki a gyorsabb futással ... .. 105
Színváltozat ... .. 70	Várostrom ... .. 106
Sólyom és galambok ... .. 71	Kinai csirke ... .. 107
Babaöltöztetés ... .. 72	Papucs vadász ... .. 108
Széllabdaugratás ... .. 73	Körbe jár a babzsák ... .. 108
Számok cseréje ... .. 73	Éjféli ... .. 109
A kotló és a róka ... .. 73	Buzogányverseny ... .. 110
Cik-cak dobás ... .. 74	Mezei harc ... .. 111
Falradobó ... .. 75	Páros fogócska ... .. 112
Hármas csere ... .. 76	Burgonyaszedés ... .. 112
Padban a babzsák ... .. 76	Halastó ... .. 113
Labdakirálynők ... .. 77	Rabló és pandur ... .. 114
Madarász ... .. 77	Dominó ... .. 115
Add tovább ... .. 78	Nyúl és agár ... .. 116
Teremstaféta ... .. 79	Zsinórlabda ... .. 117
Szőkdelő verseny ... .. 80	Kecske a sziklán ... .. 118
Pillangólabda ... .. 81	Hol a harmadik? ... .. 119
Számozott staféta ... .. 81	Labdahajszá ... .. 121
Ballonjáték ... .. 82	Vadászat ... .. 122
Zsákcsereelő staféta ... .. 83	Kötélugrások ... .. 123
Cicák és az egér ... .. 84	
Karikadobás ... .. 85	
Gyors számoló ... .. 88	

## II. RÉSZ.

### a) 11—12 éves gyermekeknek való játékok:

Küllő verseny ... .. 89	Rókanyomozás ... .. 126
Sánta róka ... .. 90	Alagút ... .. 128
Kapós ... .. 90	Fehér és fekete ... .. 128
Féltek a muszkától? ... .. 91	Babzsák-kosár ... .. 129
Medve a veremben ... .. 92	Kör-róta ... .. 130
Labda-futás ... .. 93	Hálóvetés ... .. 131
Zsákrakás ... .. 93	Nagy staféta ... .. 132
Fali róta ... .. 94	Hajtóvadászat ... .. 133
Egyszerű staféta-futás ... .. 95	Kotló és kánya ... .. 133
	Katonatoborzás ... .. 134
	Nemzetes ... .. 135
	Hajszá a csákóért ... .. 136
	Kinai fal ... .. 137
	Futó-róta ... .. 138

### b) 13—14 éves gyermekeknek való játékok:

	Oldal		Oldal
Kolompos ... ..	139	Láncfogó ... ..	177
Várharc ... ..	139	Botrablás ... ..	177
Függő-fogó ... ..	141	Hármas fogó ... ..	178
Szökdelő ... ..	142	Labda-üző ... ..	179
Mind együtt van ... ..	142	Keresztes fogó ... ..	179
Csali labda ... ..	143	Körfutó-verseny ... ..	180
Hosszú ló ... ..	144	Frissítő ... ..	180
Zsáktánc ... ..	145	Labdakergető ... ..	181
Bakugrás ... ..	146	Huszáros ... ..	182
Ki a legény a körben? ... ..	146	Óriás-labda ... ..	183
Cikázó staféta ... ..	147	Labdakerülő ... ..	184
Hivogató ... ..	148	Határ-labda ... ..	186
Közepes ... ..	148	Céldobás ... ..	189
Célkarika ... ..	149	Háború ... ..	190
Sarok-labda ... ..	150	Kótya ... ..	192
Körben a babzsák ... ..	151	Kanászos ... ..	194
Fogolyszabadítás ... ..	152	Csalogató ... ..	196
Gyorsos két soron ... ..	153	Hosszú méta ... ..	200
Sintér-méta ... ..	154	Bakugró verseny ... ..	205
Tanyás körméta ... ..	156	Bakugró staféta ... ..	205
Kapitány-labda I. ... ..	160	Kapitány-labda III. ... ..	206
Kapitány-labda II. ... ..	163	Kapitány-labda IV. ... ..	209
Kosárlabda I. ... ..	166	Tambura-labda ... ..	213
		Csata-labda ... ..	216
		Bombázás II. ... ..	218
		Király-labda ... ..	220
		Öklöző labda I. ... ..	223
		Öklöző labda II. ... ..	227
		Kapú-ostrom ... ..	229
		Küzdő játékok ... ..	230
		Öklöző méta ... ..	234
		Kosár-labda II. ... ..	237

### III. RÉSZ.

#### *15—18 éves ifjúságnak való játékok:*

Fogház ... ..	174
Vállérintő ... ..	175
Barlanglakók ... ..	175
Mérges kigyó ... ..	176

## A játékok csoportosítása jellegük szerint.

### I. Utánzó- és kisebb cselekményű játékok.

Oldal

* Űt az óra ... ..	25	* Béka a körben ... ..	51
* Csiga ... ..	25	* Keresd a gyűszűt... ..	52
* Harangoznak ... ..	26	* Szegény Micus ... ..	53
* Jó étel... ..	26	** Macska és az egerek... ..	53
* A szakács... ..	27	* Fogd el a botot! ... ..	56
* És mindenki így csinál	27	- Hogyatúrókomámassz.	59
* Dagasztás... ..	28	* Helycseré ... ..	62
* A varga ... ..	29	* Csapó játék ... ..	66
* Izsáknak volt... ..	29	* Állatsereglet ... ..	66
* Nagymosás ... ..	30	* Ákom, bákóm... ..	67
* Kis kövezők ... ..	30	* Kitalálós ... ..	68
* A réten ... ..	31	** Színváltozat ... ..	70
* Vonat ... ..	31	** Baba-öltöztetés ... ..	72
** Lovagolunk ... ..	33	* Számok cseréje ... ..	73
* Fűrészselünk ... ..	33	** Gyors számoló ... ..	88
** Usszunk ... ..	33		
** Kerékpár ... ..	34		
* A rétes ... ..	34		
* Ispilang, ispilang... ..	36		
* Körjáték ... ..	37		
* A csóka ... ..	38		
* Beültettemkis kertemet	38		
* Nincs itthon a cica-mica	40		
* Cirkusz ... ..	43		
* Béka-tó ... ..	44		
* Pósta ... ..	44		
* Erre csörög ... ..	45		
* Kinél van a gyűrű? ... ..	46		
* Kukk! ... ..	46		
* Tanyás fogócska ... ..	48		
* Csengetyűs játék... ..	48		
* Átkelés a patakon ... ..	49		
* Vak-fogócska ... ..	49		
* Jó reggelt ... ..	50		

### II. Futó játékok.

Saskergető ... ..	39
Hosszúlábú golya bácsi	41
Libásdi ... ..	45
Szoborjáték ... ..	47
Fekete Péter ... ..	49
Virágok és a szél ... ..	50
* Rákfutás ... ..	53
* Guggoló ... ..	53
Hess ki a rétről! ... ..	54
* Kaput nyitni! ... ..	56
* Medvetáncoltató ... ..	57
* Tűz van a faluban ... ..	60
Árnyékfogó ... ..	60
* Kövess engem! ... ..	62
Hold és csillagok... ..	62
* Gyere velem! ... ..	63
** Első ki! ... ..	65
* Kitalálós ... ..	68

MEGJEGYZÉS. Az egy \* -gal jelölt játékokat lehet szabadban és tornateremben, a \*\* -gal jelölteket csak tanteremben vagy szobában; a jelzés nélküli játékokat csak udvaron vagy játszótéren lehet játszani.

A MAGYAR ATHLETIKAI SZÖVETSÉG  
KÖNYVTÁRÁBAN  
EDDIG MEGJELENTEK

1. MOSSO ANGELO: **Az ifjuság testi nevelése.** Fordította és bevezető tanulmánnyal ellátta *Karafiáth Marius dr.* Budapest 1910. Ára 3 korona.

---

2. Dr. GERENTSÉR LÁSZLÓ. **Atletika.** Előszóval ellátta *Stankovits Szilárd.* Számos illusztrációval és pályatervvel. Budapest 1910. Ára 3 korona.

---

3. MOSSO ANGELO: **A nevelés reformja.** (Gondolatok és jegyzetek a testi nevelésről.) Olaszból fordította és bevezetéssel ellátta *Karafiáth Marius dr.* Budapest 1911. Ára 3 korona.

---

4. LAGRANGE FERDINAND: **A gyerekek és ifjú testgyakorlásának egészségtana.** A francia közoktatási ministerium által jutalmazott pályamű. Franciából fordította *Karafiáth Marius dr.* Budapest, 1913. Ára 3 korona.

---

5. STANKOVITS SZILÁRD: **A testgyakorlás kézikönyve elemi és polgári iskolák számára, tanítók és szülők használatára.** 184 ábrával, 1913. Ára kötve 5 korona.



Singer és Wolfner kiadása Budapest

BÁRÓ PROFF KOCSÁRDNÉ

A  
svéd gimnasztika

Utmutatás a svéd torna tanítására  
és gyakorlására. 94 ábrával.

Ára füzve 2.— kor.  
kötve 2.50 kor.

Minden ifju vágya, hogy cserkész-  
ország legyen. A cserkész-ország  
kis katedra megjelent már  
könyvekben. Címe

Magyar Örszem

Ára füzve 2.— kor.  
kötve . . . 2.50 kor.