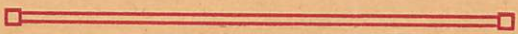


ka 4

AJANVIETETTÄ N:o 3



KESÄISIÄ  
LEIKKEJÄ  
NUORISOLLE



KUOPIO 1908 \* U. W. TELÉN & C:o



# KESÄISIÄ LEIKKEJÄ

NUORISOLLE

ERI LÄHTEIDEN MUKAAN

TOIMITTANUT

NUORISOSEURALAINEN



KUOPIOSSA

U. W. TELÉN & C:o KUSTANNUKSELLA

KUOPIO 1908  
O.-Y. KUOPION UUSI KIRJAPAINO

## ALKUSANANEN.

*Tähän kokoelmaan on valittu sellaisia juoksu- ja heittoleikkejä, jotka, ilman vaikeuksia ja kalliimpia leikkivälineitä, sopivat leikittäväksi kesällä ulkoilmassa suuremmissa tai epälukuisissa nuorisojoukoissa. Varsinaisia palloleikkejä ei ole otettu mukaan, koska niistä on suomeksikin olemassa sopivia, etevän ammattimiehen laatimia kokoelmia. Laululeikkejä on taasen olemassa Olga Lönnbom'in kokoelma.*

*Jättäen tämän vaatimattoman oppaan leikkivän nuorison käytettäväksi, mainitsen, että tässä samassa sarjassa ennen julaistussa kokoelmassa »Valittuja seuraleikkejä» on muutamia myös ulkoilmassa leikittäväksi sopivia.*

*Toimittaja.*



## I. JUOKSULEIKKEJÄ.

### I. Susi, paimen ja lampaat.

Leikkijät, paitsi *sutta*, asettuvat riviin, pidellen toisiaan kiinni takaapäin vaatteiden liepeistä. Ensimäisenä rivissä seisoo *paimen*, takimmaisena *karitsa*, muut ovat olevinaan lampaista. Susi, jonka paikka alussa on paimenen edessä, koettaa ottaa kiinni karitsan, jota puolustavat lampaat ja paimen. Paimen saa levittää kätensä suden eteen ja kaikin keinoin koettaa sulkea hänen tietään, mutta ei koskea häneen. Lampaiden tehtävänä on liikkua niin, että he, päästämättä toisiaan irti ja jonon katkeamatta, pysyttelevät sudesta niin kaukana kuin mahdollista ja siten suojelevat karitsaa.

Kun susi onnistuu saamaan karitsan kiinni, joutuu tämä vuorostaan sudeksi; entinen susi tulee paimeneksi ja entinen paimen jää lampaaksi hänen taakseen. Leikkiä jatketaan, kunnes kaikki ovat vuoronperään olleet sutena, paimenena, lampaana ja karitsana.

## 2. *Kissanhirtto.*

Osanottajat seisovat piirissä. Huutaen: »Viimeinen on hirressä», rientävät kaikki »hirttäytymään» se on pääsemään koskettamasta maata jaloillaan joko nousemalla aidalle, hirrenpölkylle, tai kivelle, kapuamalla puuhun, riippumalla käsistään puunoksassa j. n. e. Kenen jalat viimeksi ovat maassa, hän jää *kissaksi*.

Leikkijät vaihtelevat nyt paikkojaan mielensä mukaan, mutta samalla koettaa kissa ottaa heitä kiinni, ennenkuin he ehtivät uusille paikoilleen, ja ken kiinni joutuu, hän jää vuorostaan *kissaksi*. Ketään ei saa kissa ottaa kiinni hirttopaikaltaan.

## 3. *Kissa ja hiiri.*

Leikkijöistä valitaan kaksi, mieluummin poika ja tyttö, *kissaksi* ja *hiireksi*. Muut seisovat piirissä käsikädessä. Kissa koettaa päästä piirin sisälle, jossa hiiri on, saadakseen tämän kiinni, mutta piirissä pyörijät estävät hänet laskemalla kätensä ja tiivistämällä raot toistensa välillä. Jos hän siitä huolimatta pääsee piirin sisälle, laskevat piirissä olijat käsiään nostamalla hiiren ulos ja estävät jälleen kissaa pääsemästä piiristä pois. Leikkiä jatketaan näinikään, kunnes kissa vihdoin on saanut hiiren kiinni tai ainoastaan koskettanut häntä. Pari, jonka välitse kissa viimeksi pääsi pujahtamaan, joutuu vuorostaan *kissaksi* ja *hiireksi*.



4. *Nurkkaniekka.*

Alkuaan on tämä leikki ollut nelinurkkaa, mutta jos osanottajia on enemmän kuin viisi, voi nurkkia olla tarpeen mukaan. Merkitään niin monta puuta, kiveä tai muuta paikkaa — tai piirretään maahan niin moninurkkainen ympyrä — piiriin, mahdollisimman yhtä pitkän välimatkan päähän toisistaan, jotta ne riittävät kaikille osanottajille, paitsi yhtä, jota eri paikkakuntien mukaan nimitetään »keisuksi», »heikiksi», »hipaksi», »sudeksi» j. n. e. Kaikki asettuvat nurkkiinsa, »linnoihinsa», ja vaihtelevat paikkoja keskenään, jolloin keskellä oleva ajaja koettaa heitä koskettaa. Kaikki muut paitsi ajaja, saavat mennä toisen jo täyttämäänkin paikkaan, jolloin siinä ennen olleen saa ajaja ottaa kiinni, jollei hän ehdi johonkin toiseen paikkaan; yksi linna tarjoaa nimittäin turvaa ainoastaan yhdelle, viimeksi siihen saapuneelle. Ketä ajaja saa kosketuksi muualla kuin linnassa, tämä joutuu vuorostaan ajajaksi ja entinen saa hänen paikkansa.

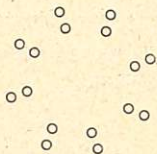
Samaan tapaan järjestetään kun leikitään »majasilla», jolloin kuitenkin majaton kiertää miehestä mieheen kysellen: »Annatko majaa?», johon toiset vastaavat: »Mene toiseen taloon!» Toiset leikkijät, salaa annettuaan merkin toisilleen, vaihtelevat paikkoja, jolloin majanhakija koettaa päästä tyhjälle paikalle, ja kun siten jää majattomaksi, joutuu vuorostaan majanhakijaksi.

5. »*Politiikkaa*».

Asetutaan samaten monikulmioon, kuten edellisessäkin leikissä, mutta tässä on tärkeämpää, että kulmat ovat tasasuhtauiset. Ennen leikin alkamista valitaan kullekin osanottajalle, paitsi yhtä, jonkun valtakunnan nimi. Nämä jaetaan nurkkiin sijotettujen leikkijain kesken ja ilmoitetaan ne myös keskellä olijalle, jolla ei ole nimeä, mutta ei sanotakella mikin nimi on. Kun tämä keskellä olija huu-  
 taa kahden valtion nimet, täytyy näiden hallitsijain heti vaihtaa paikkoja; jos keskellä olija vaihtaessa ehtii jommankumman avoimelle paikalle, pääsee hän siihen ja paikatta jäänyt on keskellä. Nyt saavat toiset vaihdella nimiään mielensä mukaan keskenään, ennenkuin leikkiä jatketaan. — Leikkijöillä voi yhtä hyvin olla yhdellä kertaa Suomen eri kaupunkien nimiä, toisella kertaa kylän eri talojen nimiä j. n. e.

6. *Kolmas pyörä rattaissa.*

Kaikki osanottajat, paitsi kahta, asettuvat avaraan kaksinkertaiseen piiriin esim. sylen päähän toisistaan. Kehä tulee suunnilleen tämän näköiseksi:



Toinen niistä, jotka ovat parittomina kehän ulkopuolella, on liikapyörä, toinen heistä on ajaja. Ajajan tavotellessa liikapyörää kiinni, voi tämä pujahtaa jonkun parin eteen, ja missä on kolme henkeä peräkkäin, siinä aina takimmainen jää liikapyöräksi. Liikapyörä ei paetessaan saa lainkaan juosta piirin sisällä, ei edes yhden parin editse.

Milloin on niin paljo väkeä voidaan leikkiä »viidettä pyörää vaunuissa», jolloin piirissä on neljä seisojaa perätysten.

### 7. Päivä ja yö.

Leikkijät jakaantuvat kahteen ryhmään, päivä- ja yöryhmään. Leikkipaikan kummastakin päästä erotetaan sitte rauhanpaikka kummallekin ryhmälle ja aivan molempien rauhanpaikkojen keskivälille vedetään viiva, jonka luo johtaja asettuu. Viiden askeleen päähän keskiviivan molemmin puolin asetuvat molemmat ryhmät, selin toisiinsa, kumpikin ryhmä suorassa rivissä ja kasvot rauhanpaikkaan päin. Kummastakaan ryhmästä ei kukaan saa katsoa taakseen.

Johtaja heittää nyt ilmaan puulevyn, jonka toinen puoli on musta, toinen valkoinen. Jos sen pudotessa joutuu valkoinen puoli päällepäin, huutaa hän: »Päivä!» Päinvastaisessa tapauksessa huudetaan: »Yö!» Huutaessa »päivä» täytyy päivänjoukon heti kääntyä ja lähteä juoksemaan keskiviivan toisella puolella olevalle rauhotuspaikalleen, jolloin

yöjoukko, joka myös huutaessa on saanut kääntyä heitä vastaan, koettaa heistä koskettaa niin monta kuin mahdollista. Kaikki kosketetut viedään koskijoina olevan joukon rauhotuspaikalle ja on heidän jäätävä sinne, kunnes leikki on lopussa. Huutaessa: »Yö!» on yönjoukon vuoro juosta ja heitä koettavat päiväläiset koskea. Leikki jatkuu, kunnes jommankumman joukon kaikki jäsenet ovat kaadetut.

Leikkiä leikitään myös siten, että huutaessa »päivä» yöjoukko juoksee pakoon ja päiväläiset koettavat ottaa heitä kiinni.

### 8. *Haukka ja kyyhkys.*

Valitaan haukka ja erotetaan leikkipaikan kummastakin päästä kyyhkyslakka, turvapaikka kyyhkysille. Haukan pesä on turvapaikkojen välillä. Kyyhkysset, jotka ovat kerääntyneet yhteen lakoista, juoksevat toiseen lakkaan, jolloin haukka koettaa heitä saada kiinni. Ketä hän onnistuu koskettamaan, »iskemään», se tulee hänen avukseen ajamisessa. Jolleivät kyyhkysset uskalla lähteä lakastaan, lyö haukka parisen kertaa käsiään yhteen, jolloin kaikkien tulee lähteä lentoon; jolleivät lähde huutaa hän:

Ulos kyyhkyt kesään,  
muuten isken pesään!

Silloin saa haukka ottaa heidät kiinni pesästäkin. Leikki on lukossa, kun kaikki kyyhkys on saatu kiinni, ja ensiksi tai viimeksi kiinni saatu — sopimuksen mukaan — joutuu haukaksi seuraavalla kerralla.

Jos on vain yksi kyyhkyslakka, on kyyhkysten lennettävä sen ulkopuolelle ja jälleen sisään. Haukka saa silloin asettua lakan ulkopuolelle mihin haluaa.

### 9. *Verkko ja kalat.*

Leikkipaikan molemmissa päissä on kalojen olinpaikka, keskivälille vedetään viiva. Kaksi leikkijöistä jää kalastajiksi viivan luo, muut ovat jommassa kummassa päässä kaloina. Kun kalastaja huutaa: »Loiskis!» juoksevat kalat toiseen päähän, ja kalastajat koettavat saada heitä kiinni. Keitä on kosketettu, ne jäävät verkoksi, pitäen toisiaan käsistä, ja kalastajat pitävät samoin kiinni päähimmäisinä molemmissa päissä. Lävitse päässeiden kalojen ehdittyä toiseen päähän, huudetaan taas: »Loiskis!» ja kalat rientävät takaisin, jolloin verkon päissä olevat kalastajat yksin saavat koettaa heitä koskettaa, jättämättä verkon päätä irti. Verkkona olevat leikkijät eivät saa itse kalastaa, vaan ainoastaan lujana verkkona estää kalojen läpi pääsyä; jos verkko katkeaa tai kalat saavat sen rynnätyksi poikki, pääsevät kalat siitä lävitse. Leikkiä jatetaan siten kalojen juoksennellessa päästä päähän,

kunnes kalastajat ovat heistä jokaisen saaneet pyydystetyksi.

10. *Nuotanveto.*

Yksi leikkijöistä valitaan nuotanvetäjäksi, muut ovat kaloja. He seisovat nuoran sisäpuolella pidellen siitä kiinni ja kannattaen sitä käsillään; nuotanvetäjällä ovat nuoran molemmat päät käsissään. Nuotanvetäjä vetää verkalleen nuoranpohjukkaa luokseen yhä lyhemmälle, samalla hokien lorua, johon sovitetaan osanottajain nimiä ja niille alkusointuun liittyviä, samoilla kirjaimilla alkavia kalojen nimiä, tähän tapaan.

Veetään nuottaa,  
 saadaan kaloja:  
 kissalle kiiskiä,  
 koiralle kuoreita,  
 Sylville särkiä,  
 Antille ahvenia,  
 Laurille lahnoja,  
 Heikille haukeja,  
 Matille matikoita,  
 Salamolle salakoita,  
 Miinalle muikkuja,  
 Siirille sillejä,  
 Leenalle lohia,  
 Siviälle siikoja j. n. e.  
 Suuret kalat maloon,  
 pienet kalat kattilaan.

Nuotan tultua lyhyelle, sanoo nuotanuttaja yhtäkkiä:

kupsis, kalat, konttiin!

jolloin kaikki pyrkivät nuoran alitse pakoon. Kenen nuotanuttaja ennättää saada kiinni, se jää nuotanuttajaksi. —

Leikkilukuun on vetäjän koetettava saada niin hauskoja kohtia, että toiset unhottavat olevansa kaloina sitä kuunnellessaan; esim. luetaan:

Matille matikoita,  
Leenalle lutikoita,  
Antille ankeriaita,  
Pekalle pirunpäitä j. n. e.

Nuotanuttajällä on oikeus yhtäkkiä keskellä lukuakin alkaa ottaa kaloja kiinni, ilman muuta varotusta kuin sanomalla

kupsis, kalat, konttiin!

## II. *Eläinkauppias.*

Yksi leikkijöistä on eläinkauppias, toinen myyjä, muut eläimiä. Eläimet asettuvat leikkipaikalle piirrettyyn aitaukseen, ja myyjä antaa kullekin niistä nimen, esim.: hevonen, lehmä, lammas, härkä, sika, kana j. n. e. Jollekin aitauksen sivulle muodostetaan viiruilla veräjä.

Myyjä on aitauksessaan ja ostaja tulee veräjälle, jolle koputtaa ja ostajan ja myyjän välillä syntyy seuraava keskustelu:

— Hei, ketä kotona?

— Kuka siellä?

— Kauppamies.

— Mitä tahdot?

— Ostaa elukoita.

— Millä hinnalla?

— Kymmenellä (15 tai 20) markalla.

— Tule sisään!

Ostaja astuu sisään ja mainitsee eläimen, jonka tahtoo ostaa. Eläimet samassa ääntävät kukin tavallaan. Jos karjassa on kysytty eläin, ajaa myyjä sen veräjälle. Mutta ostajan laskiessa rahoja — antaessa niin monta pikku lyöntiä myyjän kämmeen kuin elukka maksaa — otaltaa ostettu eläin pakoon. Ostajan ajaessa jälestä koettaa se päästä takaisin aitaukseen, jonne saa jäädä, mutta uudella nimellä. Jos ostaja onnistuu saamaan elukan kiinni, muuttuu se koiraksi ja saa auttaa ostajaa kiinni ottaessa toisia ostettuja elukoita. Leikki loppuu, kun kaikki ostetut elukat ovat muutetut koiriksi.

## 12. Metsästys.

Leikkipaikaksi valitaan mieluummin metsäinen, pensastoinen ja epätasainen maa. Ensinnä määrätään metsästysalue, josta otukset eivät saa poistua ja sitte otusten rauhotuspaikka tai pesä, johon met-



sästäjä ei saa mennä. Kun metsästäjä on koskettamalla pyydystänyt jonkun otuksen, muuttuu se heti koiraksi ja sellaisena auttaa metsästäjää ajaen ja pidellen kiinni otuksia, kunnes metsästäjä ehtii niitä koskettamaan. Erotukseksi metsästäjästä sitovat otukset tavallisesti taskuliinan käsivarteensa tai pitävät lakkiaan takaperin päässään. Leikki on lopussa, kun kaikki otukset ovat muuttuneet koiriksi.

### 13. *Linnan herra ei ole kotona.*

Kepillä tai muulla teräväpäisellä esineellä vedetään keskelle niin suuri ympyrä, että sen sulkema paikka on vähintään neljäsosa koko leikkikentästä. Tälle alueelle, linnaan, asettuu arpomalla tai muuten valittu *linnanherra* asumaan. Toiset juoksevat piirin ympäri, mutta pistäytyvät tuontuostakin myös linnaan, huutaen »Linnanherra ei ole kotona!» Herra, joka ei saa mennä ympyrän ulkopuolelle, koettaa läpätä näitä uskaliaita rauhanhäiritsijöitä. Ketä hän onnistuu läppäämään, tämä tulee linnanheraksi ja entisen pääsee pois.

Samalla tavoin ollaan myös »näkkisillä», jolloin piirin sisälläolijaa nimitetään näkiksi.

### 14. *Nurminäkkisillä.*

Savossa ollaan näkkisillä siten, että rajattomalla nurmikolla yksi on näkkinä ja koettaa nykäistä toi-

sia, jotka hännäävät häntä ollen hämmentävinään puuropataa ja hokien:

Huttua, puuroa keitetään,  
 papuja sekaan heitetään,  
 muorin hameella peitetään.

Näkki ei saa ottaa kiinni ketään, joka kyyristyy maahan ja tarttuu nurmeen; kenen hän saa kiinni, tämä joutuu näkiksi.

15. *»Paimen, paimen, lampaasi laitumelle!«*

Yksi leikkijöistä valitaan sudeksi ja asettuu leikkipaikan keskelle, muut ovat lampaina sen toisessa päässä. Susi huutaa: »Paimen, paimen, lampaasi laitumelle!» jolloin paimen koettaa katraineen juosta leikkipaikan toiseen päähän. Susi tavoittelee koskettaakseen näistä niin monta kuin mahdollista. Nämä muuttuvat siten susiksi ja auttavat muiden lampaiden kiinniotossa. Paimen, jota ei saa ottaa kiinni, saa levitetyin sylin ja siihen tapaan estää sutta, mutta ei koskettaa tätä. Leikki loppuu, kun kaikki ovat tulleet susiksi, ja entinen paimen jää tavallisesti sudeksi seuraavalla kerralla.

16. *Susisilla.*

Nuora kiinnitetään seinään, puuhun tai aitaan. Joku leikkijöistä valitaan sudeksi, muut ovat lampaita. Pidellen kiinni toisella kädellään nuoran irtonaisesta päästä, koettaa susi saada lampaita kiinni, ja lampaat määkien härnäilevät häntä hänen ulottuvillaan. Kenen susi saa kiinni, sen vie hän nuoran kiintopäähän, ja toiset koettavat tätä tai näitä varastaa. Leikki on lukossa, kun kaikki lampaat ovat kiinni, ja ensiksi tai viimeksi kiinni saatu — sopimuksen mukaan — joutuu seuraavalla kerralla sudeksi.

17. *Posti on tullut.*

Leikkipaikkaan rajotetaan rauhanpaikka ja määrätään 8—10 eripitkien matkojen päässä olevaa postiasemaa, jotka saavat eri nimet. Leikkijät kerääntyvät rauhanpaikkaan ja valitsevat posteljoonin, jolla on keppi. Posteljooni astuu jonkun osanottajan eteen, tökkää keppiään maahan ja sanoo: »Posti on tullut». Puhuteltu kysyy: »Mistä?» Posteljooni sanoo jonkun määrätyistä asemista, jonne molemmat nyt rientävät. Posteljooni jättää sinne keppinsä ja kiiruhtaa takaisin rauhanpaikkaan. Toinen sieppaa kepin, syöksee perään ja koettaa sillä koskettaa posteljoonia, ennenkuin tämä ehtii perille. Jos hän onnistuu, saa entinen posteljooni jäädä toimeensa, muuten tulee toinen posteljooniksi.

18. *Toisjalka kettu.*

Ensin valitaan tyttö tai poika, joka on toisjalkana kettuna, jolle määrätään joku nurkka tai maahan näkyvästi piirretty ympyrä luolaksi. Luolassaan saa kettu seista molemmilla jaloillaan, mutta ulkopuolella on sen hypittävä yhdellä jalalla. Muut leikkijät, jotka samoin kuin kettukin ovat varustetut taskuliinoista kokoonpuntuilla pampuilla, pilkkaavat häntä huudoilla »toisjalka kettu» ja narraavat hänet pesästään. Ulos tultuaan on hänen, jonka täytyy liikkua yhdellä jalalla, vaikea tavottaa ketään leikkijöistä muuten kuin viekkaudella ja taitavilla pyörähdyksillä. Kun hän saa kosketuksi jotakuta pampullaan, tulee tämä ketuksi ja ajetaan luolaan. Tässä tilaisuudessa ja silloin, kun kettu laskee pesänsä ulkopuolella molemmat jalkansa maahan, saavat toiset hutkia häntä pampuillaan ja ajaa siten hänet pesänsä. Kettu ei saa levätäksenkään laskea molempia jalkojaan maahan eikä edes vaihtaa jalkaakaan muualla kuin pesässään, jossa taasen eivät toiset saa häneen ensinkään koskea.

19. *Toisjalat hupsut.*

Leikkijät asettuvat riviin perätysten. Etumainen, johtaja, asettaa molemmat kädet lanteilleen, mutta jokainen jälellä olija tarttuu edellään seisovan vasempaan jalkaterään, nostaa hänen jalkansa koukkuun, pidellen sitä yläällä ja asettaa oikean

kätensä etumaisen olalle. Kaikkein jälkimmäisellä on vasen jalka koukussa irtaallaan, mutta laskee hänkin oikean kätensä edellään olevan olalle. Joh-tajan komennon mukaan hyppivät he yhteen tahtiin joko suoraan eteenpäin tai tekee hän koukkuja ja mutkia, liikkaavan jonon seuratessa. Kun joku väsyä, levätään tai vaihdetaan jalkaa.

### 20. *Ruukunlyönti.*

Vanha kukkaruukku (tai vanha hatureuhka) asetetaan kumolleen maahan tai kepin päähän. Leikin tehtävä on siinä, että leikkijä suletuin silmin lyö esineeseen. Kun lyöjäin järjestys on määrätty arpomalla, pyöritetään alottajaa, jonka silmät ovat peitetyt, useita kertoja ympäri määrätyn matkan päässä »ruukusta» ja jätetään hänet yksikseen. Hän menee pitäen keppiä kädessään pystyssä sinnepäin, jossa arvelee ruukun olevan, ja luultuaan olevansa lähellä, saa hän lyödä kolme iskua ylhäältä suoraan alas maahan. Jos hän osuu ruukkuun, on hän pelin voittanut, jollei, koettaa onneaan seuraava.

### 21. *Sokkometsästys.*


Leikkipaikan keskelle lyödään maahan vaaja, jonka yläpäähän kiinnitetään muutamain metrien pituinen köysi. Kaksi leikkijöistä, molempain silmät sidottuna, ottaa nyt kumpikin toiseen käteensä

nuoran pään. Yhdellä, joka on olevinaan otus, on toisessa kädessään kello tai muu helistin, jolla hän vastaa toisen, metsästäjän, huutaessa »halloo». Metsästäjällä on toisessa kädessään taskuliinasta tehty pamppu, jolla hän lyö otusta, kun luulee sen olevan lähellä. Kun metsästäjä saa otuksen kiinni, valitaan uusi pari.

Toisissa paikoin, esim. Ranskassa kutsutaan tämäntapaista leikkiä »kissaksi ja hiireksi», ja ovat leikkijät jaetut kahteen ryhmään, joista toinen opastaa kissaa, milloin se on hiirtä lähellä, naukumalla, ja toinen ryhmä varottaa hiirtä vaaran uhatessa vikisemällä.

## 22. Renkaanpisto.

»Rengaspelin» hankkiminen on helppo eikä maksa paljon. Tusina rauta- tai puurenkaita, läpimitaten 6—10 sm, tukeva keppi ja pätkä rautalankaa — kas, siinä kaikki, mitä tarvitaan!

Kepin pitää olla suunnilleen 50 sm pituinen. Sen toiseen päähän kiinnitetään 40—50 sm pituinen rautalanka, jonka rengasta keihästäessä tulee riippua pystysuorassa ja samalla muodostaa kepin kera 45 asteen kulman, siis näin: ; rautalangan alapää taivutetaan koukuksi, jotta siinä pysyy rengas. Tällaista laitosta nimitetään *renkaanpitimeksi*.

Piirtämällä maahan ympyränmuotoinen viiva muodostetaan rata, jolle leikkijät, joita ei tule olla

12 enempää asettuvat perätysten ja johtajan määräyksestä alkavat marssia eteenpäin.

Leikin johtajaksi valittu toveri asettuu sopivan matkan päähän ympyräviivan ulkopuolelle, pidellen renkaanpidintä ojennetussa kädessään siten, että rengas tulee hänen olkapäänsä korkeuteen ja leikkijäin ulotettaviin, kun he juoksevat peräkkäin ympyränmuodoista rataa. Jokaisella heistä on nimitäin terävä keppi, jonka hän renkaanpitimen ohitse kulkiessaan koettaa pistää renkaaseen. Jos se onnistuu, luiskahtaa rengas koukusta ja jää keppiin. Täten poisotetun renkaan sijaan panee johtaja heti uuden.

Kun kaikki renkaat ovat keihästetyt, loppuu leikki. Ken on saanut niitä enimmän, on voittaja, ja tulee johtajaksi seuraavalla kerralla, peliä uusiessa.

Leikin johtajalla on oikeus komentaa: ensin muutamia askeleita *käyntiä*, sitte *ravia* ja lopuksi *neliä* tai *laukkaa*. Jos leikkijäin luku nousee kahdentoista ylitse, voidaan heidät jakaa kahdelle radalle tai myöskin suurentaa sama rata ja asettaa toinen renkaanpidin entisen vastapäätä ympyrän toiselle puolelle.



## II. HEITTOLEIKKEJÄ.

### 23. *Keilanheitto.*

Tähän keilapeliin, josta tässä on puhe, tarvitaan välineitä ainoastaan yhdeksän keilaa ja puupallo ja tarpeeksi suuri ja mahdollisimman tasainen keilitanner, joksi sopii käyttää tasaisinta kenttää lähistöllä.

»Keilaleikkejä» on saatavana kaupastakin, mutta sellainen ja erittäin siihen kuuluva pallo on valittava leikkijain iän mukaan, pienemmille pienempi ja keveämpi kuin varttuneelle nuorisolle. Varsinkin leikkiin kuuluvat keilat voi muuten itsekin tehdä, sahataan vain noin aikaihmissen vaaksan pituiset pyöreät puupulikat, joiden yläpäätsuipennetaan jokseenkin sokeritopan muotoisiksi.

Yhdeksän keilaa pystytetään kolmittain kolmeen yhdensuuntaiseen riviin noin keilan pituuden päähän toisistaan, niin että ne yhteensä muodostavat suorasuivuisen ja suorakulmaisena neliön. Ennen pelin alkua sovitaan, kuinka monta heittoa kukin osanottaja saa tehdä yhteen perään.



Kukin pelaaja heittää tai vierittää pallonsa määrätyn matkan, esim. kymmenen metrin päästä, ja koettaa kaataa niin monta keilaa kuin suinkin. Jokaisen heiton jälkeen nostetaan kaadetut keilat pystyyn ja lasketaan, kuinka monta pistettä heittäjä onnistui saamaan. Alkavain kesken pidetään tavallisesti kukin keila yhtenä pisteenä, mutta harjaantuneemmat laskevat keskimmäisestä keilasta, »kuninkaasta», yhdeksän pistettä, kustakin nurkimaisesta keilasta viisi ja muista yhden pisteen.

○ ○ ○  
 ○ ○ ○  
 ○ ○ ○  
 Keilat.

---

Heittäjät.

Jos pelaajat ovat sopineet, että voittamiseen tarvitaan 20, 30 tai 50 pistettä, jollainen laskutapa on sopiva, jos jokainen pelaaja panee peliin määrätyn panoksen, silloin on voittaja se, joka ensiksi on saanut määrätyn pisteluvun. Jos taasen pannaan peliin pistelukua vastaava määrä esim. makeisia, pähkinöitä tai hedelmiä, silloin voivat häviölle joutuneet suorittaa voittajalle niin monen pisteen arvon kuin heiltä puuttuu voittajan pisteluvusta. Milloin kaksi pelaajaa on saanut yhtä suuren pisteluvun, saavat he heittää vielä kerran, kunnes toinen pääsee voittajaksi.

24. *Keilasota.*

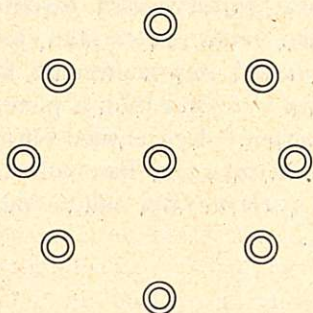
Tämä leikki sopii paremmin kahdelle, mutta voi siihen ottaa osaa useampiakin, jotka jakaantuvat kahteen joukkoon. Kumpikin joukko saa neljä keilaa, jotka asetetaan kahteen riviin edeltäpäin sovitun välimatkan o o viin edeltäpäin sovitun välimatkan o o päähän toisistaan. N:o 1 siinä joukossa, joka arpaa lyödessä on pääsyt o o syt peliä alkamaan, heittää oman keilarivinsä takaa pallon koettaen kaataa vastapuolueen keiloja. Jos tämä onnistuu, heittää toisen joukon n:o 1 kaatuneen keilan ensin vastapuolelle, koettaen tällä kaataa heidän keilojaan. Tämä voitettu keila, samoin kuin mahdollisesti sillä kaadetut, nostetaan pystyyn siihen, mihin ovat kaatuessaan jääneet, ennenkuin toisen joukon n:o 1 saa heittää pallon koettaen ensi joukon keiloja sillä kaataa. Mahdollisesti kaadettu keila ynnä pallo heitetään jälleen samaan tapaan vastapuolelle, ja tekee sen nyt ensi joukon toinen osanottaja, n:ro 2. Kun jompikumpi joukko on menettänyt kaikki keilansa, saa tämä lainata yhden keilan, »kuninkaan», vastapuolueelta. Jos sekin kaatuu, on peli menetetty.

25. *Siamilainen keilapeli.*

Tähän keilapelin lajiin tarvitaan yhdeksän keilaa, joiden tulee olla hyvin keveitä, koskei näiden

kaatamiseen käytetä palloa, vaan kovasta puusta valmistettua heittopyörää tai kiekkoa, jonka läpileikkaus on noin 4 sm ja reunat vinot s. o. toinen syrjä vähän pienempi kuin toinen.

Keilat asetetaan joko, kuten tavallisessa keilapelissä, kolmeen riviin, kolme keilaa kussakin tai ympyrään. Viime tapauksessa pannaan kahdeksan keilaa ympyräkehyykseen ja yksi keskelle.



Pelaajalla on oikeus heittää kiekko mistä katsoo edullisimmaksi. Paras on kuitenkin heittää jokseenkin läheltä, sillä kiekon on ensin piirrettävä ympyräviiva, ennenkuin se joutuu keilojen sekaan ja kaataa niitä. Keskikeila lasketaan 5 pisteeksi, muut keilat pisteeksi kukin.

Tämä peli vaatii erittäin tasaista peluupaikkaa ja ennen kaikkea suurta taitavuutta ja tottumusta kiekonheitossa.

26. *Keilapeli heiluvalla pallolla.*

Sopivaan oksaan, vaakasuoraan tankoon tai muuhun telineeseen solmitaan niin ylhäälle kuin mahdollista ohut nuora, tämän alapäähän kiinnitetään pallo, joka nuoran suoraan alas riippuessa on noin 5—7 cm päässä maasta. Juuri nuoran kohdalle pystytetään sitte yhdeksän keilaa tavalliseen neliöön, niin että pallo sattuu niihin, kun se asetetaan heilumaan.

Määrätyssä järjestyksessä tarttuu sitte kukin pelaaja palloon, vetää sen syrjään, jotta naru tulee tiukalle ja päästää sen heilumaan keilojen ylitse. Pelaaja voittaa nyt yhtä monta pistettä kuin pallo heiluessaan kaataa. Ken ensiksi ehtii 50 tai 100:n, aina sopimuksen mukaan, hän voittaa tovereiltaan yhtä monta pistettä kuin näiltä puuttuu määrätystä luvusta.

27. *Kankaankudonta. \*)*

Pelaajat, joiden sopivin luku on 2—10, jakaantuvat kahteen yhtä suureen joukkoon. Jokaisella osanottajalla on *sukkula*, litteähkö heittokivi, kool-

---

\*) Tämä leikki on Gotlannissa, josta se on kotoisin, väestön suosituimpia huvituksia. Nimenä sillä on siellä »kasta varpa» = luoda kangasta. Samanmukaisesti nimitetään leikissä käytettävää heittoaesinettä nimellä »varpa» s. o. luomapuu. Suomeksi lienevät kuitenkin nimitykset »kudonta» ja »sukkula» mukavimmat.

taan 12—20 cm leveydelleen ja pituudelleen päin ja 4—5 sm paksu. Jotta nämä kivet voisi väristä erottaa toisistaan, on suotavaa, että eri joukot maalaamalla, liituumalla tai siihen tapaan merkitsevät omat kivensä.

Heittomaaliksi lyödään noin 9—12 metrin päähän toisistaan — riippuen sopimuksesta ja pelaajien taitavuudesta — kaksi lujaa, noin 30 sm pituista puikkoa tai nappulaa ja näistä toisen luo asettuvat aluksi molemmat joukot. Arpomalla tai muuten ratkaistaan sitte, kumpiko joukko alkaa; kumpikin joukko saa järjestyksen omien jäsentensä välillä määrätä omassa keskuudessaan.

Pelin alussa astuu ensi joukon n:ro 1 sen puikon luo, johon pelaajat ovat kokoontuneet, ja seis-ten niin, että toinen jalka on puikon *takana*, heittää sukkulan toista puikkoa kohden, koettaen sitä kaataa tai vähintäänkin koskettaa tai päästä niin lähelle kuin mahdollista. Jos hän sukkulallaan saa sattumaan johonkin vastapuolueen kiveen, kim-mottaa sen pois ja siten saa edullisen paikan, lue-taan sekin hänen ja hänen puolueensa eduksi. Jos hän saa puikkoon sattumaan, voittaa hän yhden pisteen, jos hän saa sen kaatumaan, voittaa hän kaksi. Heitettyään menee pelari maalipuikon luo katsoakseen, kuinka lähelle heitti sekä tarkastaakseen seuraajainsa heittoja.

Senjälkeen heittää toisen joukon n:ro 1 sukkulansa, tietysti koettaen heittää paremmin kuin edeltäjänsä. Jos hän onnistuu, ilmoitetaan maali puikon luota: »sattui»; jollei, ilmoitetaan: »ohi». Edelli-

sessä tapauksessa saa ensi joukon n:ro 2 esiintyä. Jos hän tekee vielä paremman heiton, siirtyy vuoro toisen joukon n:ro 2:lle, sitte ensi joukon n:ro 3:lle j. n. e. Mutta jos joukon jäsenten heitot epäonnistuvat, saavat saman joukon seuraavat jäsenet käyttää heittovuoroa, sillä sääntönä on: »joukko, jolla on huonoin heitto, pelatkoon», ja se puolue, joka kaikkien heitettyä pääsee lähemmäksi puikkoa, voittaa pisteen. Jos molemmat puolueet ovat »kaataneeet» pinnan, saaneet siihen sattumaan, kuittavat ne keskenään; voitto tulee silloin sille puolueelle, jonka kivet ovat lähinnä puikkoa. Voitto kuitataan silloinkin, kun mittaamalla ei voida ratkaista, minkä puolueen kivet ovat lähinnä. Kun kaikki kivet ovat heitettyt, alotetaan uudelleen päinvas- taiseen suuntaan, jolloin on maalina se puikko, jonka luota äsken heitettiin, kunnes jompikumpi on voittanut 12 pistettä, jolloin peli on lopussa.

Itse *käsitemppuun* nähden sukkulaa heittäessä mainittakoon, että kiveen on paras tarttua siten, että peukalo on kiven yläpuolella, kolme viimeistä sormea hieman hajallaan alapuolella ja etusormi pyöristettynä pitkin kiven pyöreää reunaa. Jos kivi siinä silmänräpäyksessä, jossa se heitetään, pidetään vaakasuorassa asennossa ja samalla etusormen nykäyksellä pannaan se vaakasuorasti pyö- rivään liikkeeseen, pysähtyy se maahan paikoilleen eikä vieri pudottuaan edelleen.

28. *Karhuleikki.*

Avoimelle paikalle vedetään teräväpäisellä kepillä puoliympyrä, jonka ulkoreunalle leikkijät asettuvat yhtä pitkän matkan päähän toisistaan. Kukin merkitsee paikkansa joko kivellä, kuoppuralla tai maahan pistetyllä puutikulla. Lähellä ympyräviivan toista päätä on valitun karhunvartijan paikka. Kehän keskipisteeseen asetetaan suurehko kivi tai lyödään maahan tukeva vaaja, jolle asetetaan puupalanen niin, että se helposti putoaa maahan, kun vaajaa kosketetaan. Tämä puupalanen on oleviinaan karhu, jota vartija vartioi.

Puoliympyrän sijaan voidaan maahan piirtää tai kivirivillä merkitä pitkulainen neliö, jonka sivut ovat noin 10 ja päät 5 askelta. Toiseen päähän sijoitetaan kivi tai vaaja, jolle karhu asetetaan, toiseen päähän asettuvat leikkijät; vartija asettuu ensiksi mainitun pään läheisyyteen.

Leikkijät koettavat sitte, vartijan annettua merkin, kukin paikallaan seisten saada karhuun sattumaan tai pudottaa sen. Heittoaseina käytetään kalikoita, koppeja tai palloja. Kukaan ei saa jättää paikkaansa, ennenkuin joku on onnistunut kaatamaan karhun tai kaikki turhaan vuoronsa perään heittäneet. Kun karhu kaatuu, huutaa vartija: »karhu mörisee!» Jokaisen leikkijän on silloin riennettävä maalin luo noutamaan heittoasettaan, kosketettava sillä kiveä tai vaajaa ja riennettävä paikalleen tai yleensä mille tahansa tyhjälle olinpaikalle puoliympyrän ääreen tai neliön toiseen pää-

hän. Toisten noutaessa aseitaan on vartijalla oikeus heti ottaa avoimiksi jääneistä paikoista minkä tahansa; se leikkijöistä, joka palattuaan jää ilman paikkaa, saa seuraavalla kerralla jäädä karhunvartijan toimeen.

Leikkiä nimitetään myös vuohi- tai lammasleikiksi ja vartijaa vuohi- tai lammaspaimeneksi. Silloin paimen huutaa: »vuohi» tai »lammas määkii»; muuten käy leikki aivan samoin.

### 29. *Linkkunheitto.*

Ohuehko vaaja tai tasapäinen keppi lyödään maahan niin, että sitä jää maanpinnan yläpuolelle vähintään puolitoista metriä. Sen päähän asetetaan vaakasuoraan asentoon suunnilleen 10 sm pituinen ja sormen paksuinen puukalikka, linkkupuun. Arvalla tai muuten valittu lyöjä, jolla on tavallinen lyönti- tai pallokeppi, asettuu vaajan luo; muut leikkijät asettuvat piiriin noin kymmenen tai kahdenkymmenen askeleen päähän vaajasta. Keskellä seisova lyöjä koettaa nyt alhaalta ylöspäin lyöden kimmottaa linkkupuun piirin ulkopuolelle, jota piirissä olevat leikkijät puolestaan tahtovat estää joko koettaen ottaa sen kiinni käsiinsä tai lyömällä sen takaisin piiriin sisäpuolelle. Jos joku onnistuu saamaan sen kiinni, on lyöjä hävinnyt pelin ja vaihtaa paikkaa kiinni ottajan kanssa. Jos sitä vastoin lyöjä saa kiinni ulkoapäin lyödyn linkkupuun, voittaa hän 10 pistettä, ja jos hän onnistuu lyömään



sen piirin ulkopuolelle, ettei sitä kukaan saa kiinni tai lyö takaisin piiriin, voittaa hän 20. Kuuteenkymmeneen pisteeseen peli loppuu.

Jos linkkupuuta putoaa joko lyöjän tai vastustajan iskun jäleltä maahan piirin sisäpuolelle, menettää lyöjä niin monta pistettä, kuinka monen askeleen päähän vaajasta linkkupuuta putoaa. Jos lyöjä ei kolmella yrityksellä saa linkkupuuta piirin ulkopuolelle, on hän hävinnyt, ja toinen tulee sijaan.

### 30. *Renkaanheitto (volant).*

Tässä leikissä voi käyttää ohuita pajuvaroja, jotka taivutetaan renkaiksi, noin 30 sm läpimitaten, ja päät kiinnitetään lujasti yhteen ja sitte koko rengas kääritään erivärisillä nauhoilla. Vielä mieluummin voi käyttää ohkaisia vanteita samaa kokoa, samaten käärittyinä. Heittoaseina ja myös rengasten kiinnitössä käytetään noin metrin pituisia, juuresta sormenpaksuisia, kärestä hieman suipennettuja puumiekkoja tai puukeihäitä, jotka ovat varustetut kädensijalla ja sen luona poikkipuulla, jotta tämä estää renkaan solumisen käsivarten.

Leikkijät asettuvat ympyrään noin 20 askeleen päähän toisistaan. Heittäessä pidetään vasemman käden peukalolla ja etusormella renkaan aläsyrystä ja oikealla kädellä pidetään keihästä siten renkaaseen pistettynä, että sen sisäpuolinen yläsyryjä lepää keihään varassa. Rengas heitetään sitte kauniissa kaaressa oikeanpuoliselle naapurille, joka ottaa sen kiinni

keihäällään ja heittää sen edelleen. Jos enemmän henkilöitä ottaa osaa leikkiin, on käytettävä useampia renkaita. Kahden henkilön heittäessä keskenään voidaan käyttää kahta rengasta, jotka samaan aikaan heitetään siksi oikealta, etteivät törmää ilmassa yhteen, ja otetaan kiinni vasemmalta.

Hyvin leikittynä näyttää leikki sorealta ja on liikkeiden soreuteen nähden kehittäväkin.

### 31. *Kuulanheitto.* \*)

Tämä on kuulaleikeistä yksinkertaisin ja leikitään kahden. Kivellä tai viivalla merkitystä paikasta heittää tai vierittää toinen pelaajista kuulansa tasaista maata myöten eteenpäin, jonka jälkeen toinen samalta paikalta tähtää ja koettaa saada edellisen kuulaan sattumaan. Jos hän onnistuu, voittaa hän tämän kuulan, mutta saa vierittää uuden sijaan. Jos hän epäonnistuu, koettaa ensimmäinen vierittää kuulansa toisen kuulaa vasten, jonka hän voittaa, jos saa sattumaan, päinvastaisessa tapauksessa jat-

---

\*) »Kuulapeleissä» on aluksi käytetty pieniä savikuulia, mutta niiden haurauden tähden ja muutenkin ovat marmori-kuulat mukavimmat. Niitä voidaan ostaa huokealla. Lasi-kuulia myös käytetään. Lopuksi sopivat 3—5 sm:n suuruiset kivi-kuulatkin. Niitä heitetään kädellä; kuula pidetään kiinni joko peukalon ja etusormen päillä tai annetaan sen levätä peukalon kynsinivelen ja etu- ja keskisormen päiden välissä. Kuulaa muuten vieritetään maata myöten tai heitetään kaaressa suoraan maaliin. Suurempia kuulia heitetään koko kouralla.

ketaan, aina alussa merkityltä paikalta, kunnes joku on voittanut, jolloin alotetaan uudelleen siten, että voittaja ensin vierittää kuulan maaliksi.

Useimmat osanottajat voivat pelata siten, että pelaaja n:ro 1 määrättyyn paikkaan panee kuulan, jota pelaaja n:ro 2 määrätystä paikasta heittäen koettaa satuttaa. Jos hän onnistuu, on kuula hänen, ja n:ro 1:n täytyy asettaa uusi. Jollei hän onnistu, on hänen annettava n:ro 1:lle kuula sakkoa ja antaa heittämänsä kuulan seista paikallaan. Nyt pelaa n:ro 3. Jos hän saa sattumaan n:ro 2:den maassa makaavaan kuulaan, on se hänen saaliinsa, ja n:ro 2 panee uuden kuulan; jollei, on hänen annettava n:ro 2:lle kuula ja jätettävä heittämänsä paikalleen. Siten käyvät vuorot kaikkien kohdalla, sen jälkeen alkaa taas n:ro 1 j. n. e. Tätenkään ei koskaan ole leikkikentällä kuin yksi kuula kerrallaan.

### 32. *Ruoppapeli.*

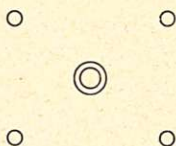
Kaivetaan maahan kuoppura, »ruoppa» (pota). Viiden tai kuuden metrin päähän siitä vedetään viiva rajaksi, jonka taakse pelaajat asettuvat. Vuoron perään heittää kukin kuulansa, jonka hän koettaa saada putoamaan kuoppaan. Milloin kaksi, kolme tai useimmat pääsevät kuoppaan, heittävät he uudestaan määrätäkseen keskinäisen järjestyksensä. Ken on saanut kuulansa kuoppuraan tai päässyt sitä lähimmäksi, hän saa nyt ottaa kaik-

kien kuulat käteensä ja yhdellä kertaa heittää ne kuoppaa kohden. Jos joku niistä menee kuoppaan, on hänellä oikeus etusormellaan näpätä siihen toisia kuulia niin monta kuin onnistuu ja nämä kaikki ovat hänen. Jollei hän onnistu saamaan heitetyksi yhtään kuoppaan tai sitte tekee epäonnistuneen näpäyksen, pelaa seuraava j. n. e., kunnes kaikki kuulat ovat osuneet kuoppuraan.

Tätä peliä voidaan pelata sitenkin, että kuoppaan osuneesta kuulasta lasketaan 10 pistettä ja osunut saa heittää uudelleen, samoin saa heittää uudelleen, ken saa toisten kuuliin sattumaan. Pelaaja, joka ensiksi voittaa 110, on voittanut ja »on poissa». Peliä kuitenkin jatketaan kunnes kaikki, paitsi yhtä, ovat »poissa». Viimeinen häviää ja jää »tallustajaksi». Tallustajan täytyy nyt heittorajalta uudelleen koettaa saada kuulaansa kuoppuraan. Onnistuttuaan on hän vapaa, päinvastaisessa tapauksessa saa jokainen pelitoveri seisten kuopan luona koettaa sivaltaa kuulallaan tallustajan kuulaa syrjään, ja hänen täytyy »tallustaa» sen perästä ja paikalta, johon se on jäänyt, koettaa heittää kuoppaan. Kuitenkin saa tallustaja heittää myös heittorajalta jos tahtoo. Hetken tallusteltuaan voi tallustaja päästä rauhaan. — Kahden pelatessa jää tallustajaksi heti toinen, kun yksi on saanut kuulansa kuoppuraan.

33. *Kuulanheitto viiteen kuoppuraan.*

Maahan kaivetaan neljä kuoppuraa, jotka vastaavat neliön kulmia, ja keskelle hieman suurempi kuoppura. Jokainen osanottaja panee peliin yhtä monta kuulaa, ja nämä jaetaan siten että joka nurkkaan tulee yksi kuula ja loput keskikuoppuraan.



Kun pelaajain järjestys on määrätty, koettaa kukin pelaaja määrätystä paikasta heittää kuulan johonkin kuopista. Jos hän onnistuu, saa hän omakseen mitä kuopassa oli, mutta jos edelliset pelaajat ovat jo kuopan tyhjentäneet, ei hän ainoastaan jää ilman voittoa, vaan saa jättää kuulansa kuoppaan.

34. *Kuulanheitto yhdeksään kuoppuraan.*

Kaivetaan yhdeksän kuoppaa, kolme riviinsä, jotta ne yhdessä muodostavat neliön. Kullakin kuopalla on määrätty arvonsa, esim. nurkimmaisilla kuopilla 7, muilla reunakuopilla 8 ja keskimmäisellä kuopalla 9 (katso kuviota) ja keskimmäiseen kuoppuraan pannaan kaikki pelin panokset: kuulat, napit, rahat t. m. s. Määrätyssä järjestyksessä heit-

|   |   |   |
|---|---|---|
| ⊙ | ⊙ | ⊙ |
| 7 | 8 | 7 |
| ⊙ | ⊙ | ⊙ |
| 8 | 9 | 8 |
| ⊙ | ⊙ | ⊙ |
| 7 | 8 | 7 |

tää sitte kukin vuorollaan määrätyn matkan päähän asetetun merkin luota kuulansa kuoppia kohden. Kukin koettaa tietysti saada kuulansa putoamaan keskikuoppaan, joka tarjoaa suurimman pistemäärän, ja se joka on saanut pisteitä enimmän, voittaa keskikuoppaan pannun panoksen.

Jos ensi heitolla kaksi tai useammat ovat saaneet pisteitä yhtä paljo, tulee voittajaksi heistä se, joka heidän heittäessään uudelleen saavuttaa korkeimman pisteluvun. Jokaista uutta peliä varten muutetaan heittopaikka saman matkan päähän milloin millekin puolelle kuoppaneliötä.

### 35. *Kuulaympyrä.*

Piirretään tasaiseen ja kovaan maahan ympyrä, noin 15 sm läpimitaten ja sen ympärille toinen ympyrä, vähintään 2 metriä läpimitaten. Kukin pelaaja panee yhden tai kaksi kuulaa peliin, jotka asetetaan keskiympyrän sisälle tai sen rajaviivalle. Ulkoympyrän ulkopuolelle asettuvat pelaajat ja koet-

tavat ennalta määrättyssä järjestyksessä kuulillaan satuttaa ympyrässä olevin kuulia ja sysätä niitä sen ulkopuolelle, jotka silloin joutuvat pelaajalle, ja saa hän samalla jatkaa heittoaan niin kauvan kuin onnistuu. Jollei hän onnistu, tulee toinen hänen sijaansa, ja hänen kuulansa saa jäädä paikalleen, kunnes toinen sen sysää pois.

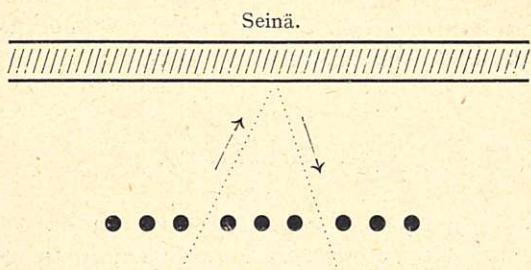
### 36. »Pomppaus».

Pomppausta (»dask») pelataan seinää vasten. Ensimmäinen pelaaja heittää kuulansa, jotta se sattu seinään noin 20 sm korkeudelle. Sen pomputtua takaisin ja pysähdyttyä, tekee toinen pelaaja samoin, mutta koettaa samalla satuttaa edellisen pelaajan kuulaan, samoin seuraavat koettavat satuttaa johonkin maassa olevista kuulista. Jokainen pelaaja, joka ei saa sattumaan, jättää kuulansa maahan, ja uudelleen vuorollaan heittäessään heittää uuden kuulun, ja se, joka osuu johonkin kuulista, voittaa kaikki ne, jotka ovat maassa.

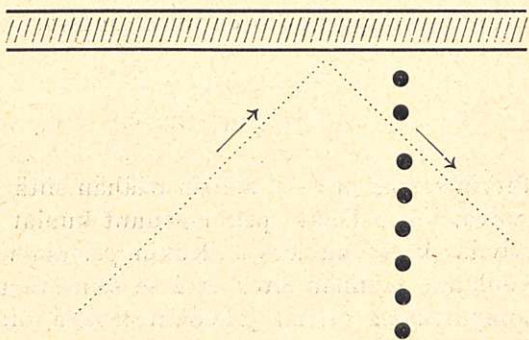
### 37. »Pomppaus riviin.»

Pitkin seinää ja 2—3 metrin päähän siitä vedetään viiva, johon kaikki peliin pannut kuulat ladotaan riviin (katso kuviota). Kukin pelaaja tähtää nyt kuulansa suunnan siten että se seinästä takaisin pompattuaan sattuu johonkin rivissä olevista

kuulista, jossa tapauksessa satutettu kuuluu pelaajalle, ja saa hän lisäksi heittää uudestaan. Heittäjällä on oikeus aina ottaa ylös kuula, jolla on heittänyt.



Peliin pannut kuulat voidaan asettaa riviin myös siten, että ne muodostavat seinän kera suoran kulman. Tämä järjestys vaikeuttaa peliä aikailloilla, sillä pelaajan on silloin heitettävä kuulansa vinoon seinää vasten.





38. *Pyramiidi.*

Yksi pelaajista, *pankkiiri*, piirustaa maahan keskikokoisen piirin, jonka keskelle hän omista kuulistaan muodostaa pienen pyramidin (katso kuviota). Noin puolentoista metrin päähän piiristä merkitään viiva, jonka takaa toiset osanottajat vuoroonsa heit-



tämällä suurempaa kuulaa pyramidia kohden, koettavat siihen kuuluvia kuulia saada piiristä pois. Jokainen poissysätty kuula tulee heittäjän omaksi. Jollei hän taasen saa sattumaan, täytyy hänen joka heitosta antaa pankkiirille kuula. Kun pankkiirin pyramiidi on kokonaan voitettu, tulee uusi pankkiiri.

Pankkiiri voi, jos tahtoo, asettaa kuulansa useampaankin pyramiidiin.

39. *Kuulanheitto rivistä.*

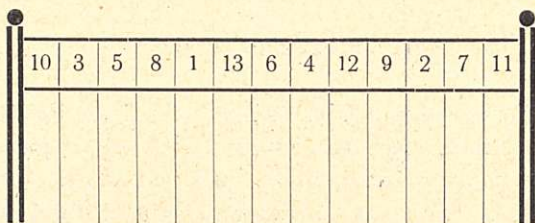
Tässä kuten edellisessäkin pelissä on *pankkiiri*. Mutta kuulat pannaan riviin ja jokainen, joka saa niistä jotakin *satutetuksi*, saa satutetun kuulan omakseen; jollei satu, antaa hän pankkiirille kuulan.

Heittovuorot ovat alussa tarkasti määrättävät, sillä ensimmäiset heittäjät helpommin voittavat, myöhemmin heittäessä, kun rivi on harvennut, on helpommin häviö tarjolla.

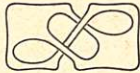
#### 40. *Kuulanheitto sillan alitse.*

Maaliksi käytetään lyhyttä lautaa, jonka alasyrjään tehdään yhdeksän pyöreää lovea sillankaaren muotoon. Näiden lovien täytyy olla siksi suuria, että kuula sopii helposti niiden lävitse kulkemaan ja jokaisen loven yläpuolelle kirjoitetaan numero, millainen sovitaan, esim. 6, 0, 4, 0, 1, 0, 3, 0, 5. Molemmista päistä kiinnitetään tämä »silta» maahan lyötyjen seivästen väliin. Yksi leikkijöistä valitaan sillanvartijaksi. Sovitun matkan päästä koettavat toiset vuoronsa jälkeen vierittää kuulansa sillankaarien välitse. Jokaisen kuulan, joka ei mene sillan alitse, saa vartija, mutta jokaisesta läpimennosta saa heittäjä vartijalta niin monta kuulaa kuin läpimennyn aukon numero osoittaa.

Kuvatun tapaisen sillan sijaan voidaan käyttää myös säleporttia. Tämä laitos on oleva likemmä



metrin levyinen  $\frac{1}{3}$  metrin korkuinen ja jaettu 13 osastoon, joiden lävitse kuulat voivat mukavasti vierä. Jollekin taululle kirjoitetaan pelaajan hyväksi niin monta pistettä kuin osottaa n:ro portissa, jonka lävitse hän on kuulansa vierittänyt ja voitto on sen, jolla pelin lopussa on enimmän pisteitä.



## SISÄLLYS.

|                   | Siv. |
|-------------------|------|
| Alkusananen ..... | 5    |

### *I. Juoksuleikkejä.*

|  |    |
|--|----|
| 1. Susi, paimen ja lampaat .....                 | 7  |
| 2. Kissanhirtto .....                            | 8  |
| 3. Kissa ja hiiri .....                          | 8  |
| 4. Nurkkaniekka .....                            | 9  |
| 5. »Politiikkaa» .....                           | 10 |
| 6. Kolmas pyörä rattaisissa .....                | 10 |
| 7. Päivä ja yö .....                             | 11 |
| 8. Haukka ja kyyhkysset .....                    | 12 |
| 9. Verkko ja kalat .....                         | 13 |
| 10. Nuotanveto .....                             | 14 |
| 11. Eläinkauppias .....                          | 15 |
| 12. Metsästys .....                              | 16 |
| 13. Linnanherra ei ole kotona .....              | 17 |
| 14. Nurminäkkisillä .....                        | 17 |
| 15. »Paimen, paimen, lampaasi laiturille!» ..... | 18 |
| 16. Susisilla .....                              | 19 |
| 17. Posti on tullut .....                        | 19 |
| 18. Toisjalka kettu .....                        | 20 |
| 19. Toisjalat hupsut .....                       | 20 |
| 20. Ruukunlyönti .....                           | 21 |
| 21. Sokkometsästys .....                         | 21 |
| 22. Renkaanpisto .....                           | 22 |

### *II. Heittoleikkejä.*

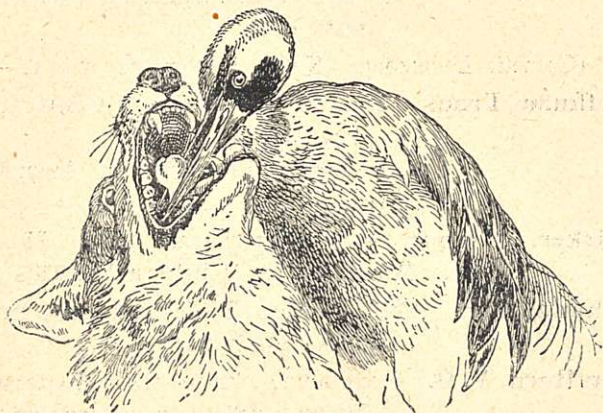
|   |    |
|---|----|
| 23. Keilanheitto .....                  | 24 |
| 24. Keilasota .....                     | 26 |
| 25. Siamilainen keilapeli .....         | 26 |
| 26. Keilapeli heiluvalla pallolla ..... | 28 |
| 27. Kankaankudonta .....                | 28 |
| 28. Karhuleikki .....                   | 31 |
| 29. Linkunheitto .....                  | 32 |
| 30. Renkaanheitto .....                 | 33 |
| 31. Kuulanheitto .....                  | 34 |

|     |                                       |    |
|-----|---------------------------------------|----|
| 32. | Ruoppapeli .....                      | 35 |
| 33. | Kuulanheitto viiteen kuoppaan .....   | 37 |
| 34. | Kuulanheitto yhdeksään kuoppaan ..... | 37 |
| 35. | Kuulaympyrä .....                     | 38 |
| 36. | »Pomppaus» .....                      | 39 |
| 37. | »Pomppaus riviin» .....               | 39 |
| 38. | Pyramiidi .....                       | 41 |
| 39. | Kuulanheitto rivistä .....            | 41 |
| 40. | Kuulanheitto sillan alitse .....      | 42 |

# Aisopon Satuja

Nuorisoa varten muodostettu ja siveys-  
opillisilla huomautuksilla varustettu.

**108 satua** ja lukuisia Chr. Votteler'in piir-  
tämiä kuvia.



Kuvanäyte teoksesta „Aisopon Satuja.“

Suosittelemme arvokasta, hauskaa

## Nuorisokirjallisuuttamme.

1. **Spyri, Johanna.** Hyvässä turvassa. kartt. —: 50.
2. **Juutalaiset kaksoisveljekset.** kartt. 1: —.
3. **Cervantes.** Don Quixote. 4:llä kivipainoskuvalla, sid. 1: 75, nid. 1: 50.
4. **Mayne, Reid.** Kullankaivajat ja intiaanit. Kertomus Pohjois-Mexikosta. 23 kuvalla. Sidottu. 2: 60.  
Sisältää paljon hyvää, hauskaa ja hyödyllistä. Niinkuin kaikki tämän tekijän teokset se antaa opetusta ja tietoja erittäinkin luonnontieteessä ja maantieteessä lukijaa väsyttämättä.
5. **Hoffmann, Frans.** Tonin kummalliset vaiheet. Toinen painos, kartt. —: 90.  
Aihe otettu Magdeburgin hävityksestä 1631.
6. **J.** (Cornelia Levetzow.) Kolme kertomusta, nid. 1: —.
7. **Hoffman, Frans.** Lumeen haudattuina. 4 teräspiirroskuvalla, sid. 1: 50.  
Kertomus Talvenvietosta Alppimajassa.
8. **Höcker.** Maa-orja. 4 teräspiirroskuvalla, sid. 1: 75.  
Aihe: Maa-orjién tila ja kohtelu Venäjällä.
9. **Schmid, Chr.** Pikku Erakko. Toinen painos, 4 värikuvalla, sid. 1: 25.
10. **von Horn, V. O.** Konstantinopolin valloitus. Kertomus Turkin vallan perustamisajoilta. 4:llä kivipiirroskuvalla, kartt. 1: 50.

11. **Schmid, Chr.** Ahkeruus ja rehellisyys ynnä muita kertomuksia. Kuvallinen kansilehti, nid. —: 35.
12. " " Hyvä kasvatustaiteilija ja muita kertomuksia. Kuvall. kansilehti, nid. —: 35.
13. **Jules Verne.** Saarroselinjan murtaja. 8 kokosivun kuvaa. 2:nen painos, sid. 1: 25.  
Ranskan akademian palkitsema teos.
14. **J. (Cornelia Levetzow.)** Margareta. Tekijän kuva kansilehdellä, nid. —: 90.
15. " " " Nuoren tytön elämäntarina. sid. 2: 50.  
Cornelia Levetzowin miellyttävät, herttaiset, ideaalliset kertomukset eivät kaipaa puollustusta.
16. **Till Pöllöpeilin ilveelliset kepposet** (Eulenspiegel.) 24 kuvaa. Sid. 2: 50.
17. **Aisopon satuja nuorisolle.** 37 kuvalla. Sidottuna 2: 50.

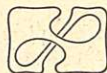


Uutta jatkuvaa sarjaamme

## ==== Ajanvietettä ====

suosittelemme yleisön huomioon:

- N:o 1. **Korteista povaaminen.** Seuraleikki. 50 p.  
 N:o 2. **Valittuja kansanleikkejä** nuorisolle. 75 p.  
 N:o 3. **Kesäisiä leikkejä** nuorisolle. 75 p.



# Till Pöllöpeilin ilveelliset kepposet

(Eulenspiegel.)

24 kuvaa, sid. 2: 50.

Kuvanäyte:



Jos säkkiin valoa ahtaa vois,  
niin pimeä ei moni paikka ois;  
ja kauhalla kantain jos mieltä vois antaa,  
ois neroniekkaa kuin tiellä santaa.

Tämä lystikäs ja hupaisilla kepposilla täytetty kirja, joka jo on kirjoitettu 15:llä vuosisadalla sekä yhä uudelleen painettu ja muovaeltu lukemattomissa painoksissa, tarjotaan täten suomalaiselle yleisölle nuorisokirjan muodossa. Eulenspiegelkaskut, joista monet ovat kansan suussa tuttuja ja hullunkurisia hölmöläisjuttuja, ansaitsevat kyllä kertomista yhä ja yhä uudestaan. Näistä Tillin hauskoista kepposista ja hullunkurisuuksista kykenee paljonkin oppimaan, sillä niissä piilee usein enemmän älyä kuin toisten ihmisten viisaudessa, ja:

Mist' enää tuntea viisaat vois,  
jos narreja maailmassa ei ois?





**Hinta 75 penniä.**