

JAKOB ROSENBERG

SOCIETA LUDARO

POR

HEJMO KAJ EKSKURSO



ELDONIS LA AŬTORO, TALLINN

1 9 3 3

JAKOB ROSENBERG

SOCIETA LUDARO

POR

HEJMO KAJ EKSURSO



ELDONIS LA AŬTORO, TALLINN

1 9 3 3

Trükikoda „Kiirtrükk“ Tallinn, Rataskaevu 6. 1933



Antaŭparolo.

Ofte oni grumblas pri tio, ke la ĉiusemajnaj kunven-vesperoj de Esperanto-Societoj ne estas sufiĉe interesaj, ke la novuloj, kiuj ĵus finis la kurson, vizitas nur kelkfoje la kunvenojn, trovas la vesperojn enuigaj kaj baldaŭ tute ne vizitas la societon.

Kiel forigi tiun malagrablaĵon?

Rekomendinde estus, ke la estraroj de la societoj enkonduku societajn ludojn en la ĉiusemajnaj agadprogramoj, ĉar la ludoj allogas gejunulojn kaj evoluigas ilian iniciatkapablon. Ili plivigligas la homan pensadon kaj ofte eĉ homevituloj rimarkas, ke la ludoj estas necesaj. Krom la ebleco — interese praktiki la lingvon — la ludantoj mem ĉe tio interkonatiĝas kaj fariĝas kvaŝaŭ rondo familia.

En tiu ĉi libreto troviĝas kolekto da zorge elektitaj ludoj en kiuj la agado estas akompanata per interparoloj. Per tio mi dezirus atingi du celojn samtempe: la gajan pasigon de l' tempo kaj amuzan praktikadon de la lingvo laŭ la plej natura maniero.

La ludgvidanto ne tedu la ludantojn per tro longedaŭra ludado, sed finu la ludon ĝuste tiam, kiam la gaja humoro de la ludantoj atingis la kulminan punkton, por ke la ludo restigu en la ludinto vere bonan kaj imponan impreson. Ĉe tio oni memoru la proverbon „fino bona — ĉio bona“. Krom tio la ludgvidanto devas atenti, kiel sukcesas tiu aŭ alia ludo. Se unu ludo ne sukcesas tre bone, oni praktiku tuj iun alian ludon, kvankam sperta kaj lerta ludgvidanto povas veki bonan humoron eĉ ĉe ludo ne tre interesa.

Oni ne forgesu, ke enuiga societo kvazaŭ repuŝas la homojn, sed gaja societo allogas ilin. Ĉiu societano kunludu, tiam la vesperoj estas gajaj por li mem kaj ankaŭ por la aliaj.

La materialon por tiu ĉi libreto mi ĉerpis el „Spielbuch“ de M. Trott, „Seltskondlikud mängud“ de A. Raudkats kaj „Seltskondlikke mange“ de E. Treu.

La aŭtoro.

LUDOJ POR HEJMO.

1. Numerludo.

Ĉiu ludanto ricevas nomon de iu numero. Oni donas la numerojn laŭvice kaj fine oni sciigas ĉiujn pri la nombro de la donitaj numeroj. La ludo komenciĝas tiel, ke en la mezo staranta sinjorino aŭ sinjoro vokas du numerojn, kiuj devas interŝanĝi la sidlokojn. Dum la interŝanĝo penas tiu, kiu staras en la mezo, atingi unu el la du lokoj. Kiu restas sen sidloko, tiu restas stari en la mezo kaj vokas siavice du numerojn. Kiu ne atentis, donas garanti-aĵon.

2. Ĉu la ŝuisto estas hejme?

La ludantoj sidas ronde. Unu staras en la mezo, iras rapide de unu sidanto al alia kaj demandas: „Ĉu la ŝuisto estas hejme?“ Dume tiuj kunludantoj, kiuj sidas malantaŭ li, interŝanĝas la lokojn kaj diras: „Jes, hejme!“ Se la demandito ne volas ŝanĝi la lokon, li devas respondi: „Li ne

estas hejme“. Ankaŭ la najbaroj de la ĵus demandito povas interŝanĝi la lokojn. Tiam la staranto devas demandi iun alian sidanton ktp. Li devas profiti momenton de la interŝanĝo de la lokoj kaj peni atingi unu el ili. Se li sukcesis, lin anstataŭos tiu kaj daŭrigos la ludon, kiu restis sen sidloko.

3. Mi amas kore.

Oni sidas ronde, sed unu seĝo restas neokupita. Ĉiu ludanto ricevas nomon de iu floro. La maldekstre sidanta najbaro de la neokupita seĝo transsidas sur la neokupitan seĝon kaj diras: „Mi amas“! Sur lian ĝisnunan seĝon sidas la sekvanta najbaro, dirante: „Kore“! La tria najbaro vokas nun iun kunludanton per la flornomo; ekz.: „Rozon“! Oni devas transsidi kaj voki rapide, tiam la frazo „mi amas kore rozon“ estas bone komprenata. Kiu ne atentis bone kaj ne vokas tuj, donas garantiaĵon.

4. Frazludo.

La ludantoj sidas ronde. Unu el ili ĵetas poŝtukon aŭ pilkon al iu alia kunludanto, ĉe kio li nomas iun homon, beston

aŭ objekton. Tiu, al kiu li ĵetis la tukon, devas aldoni, kion faras la homo, besto aŭ objekto, kies nomon diris la ĵetinto; ekz.: Petro — legas; ĉevalo — kuras; suno — brilas; papero — kuŝas ktp.

Kiu malfruas respondante, ripetas jam diritan agon aŭ ne trovas tuj konforman vorton, donas garantiaĵon.

5. Kia estas via edzo?

La ludantoj sidas unu apud la alia tiel, ke maldekstre de ĉiu sinjoro sidas sinjorino. Unu el la sinjoroj demandas la maldekstre sidantan sinjorinon: „Kia estas via edzo?“ La demandito devas respondi, ke mia edzo estas tia, mi nutras lin per tio, ke mi sendas lin tien kaj provizas lin per tio. Ŝi devas respondi tiel, ke la ĉefaj vortoj en la respondoj komenciĝas per certa difinita litero; ekz.: „Mia edzo estas timema, mi nutras lin per *t*etroj, mi sendas lin al *T*okio kaj provizas lin per *t*indroj.

Nun demandas la sekvanta sinjoro sian dekstre sidantan sinjorinon same, sed tiu sinjorino devas respondi tiel, ke la vortoj, kiuj komenciĝis en la unuaj respondoj per la litero *t*, komenciĝas en ŝiaj respondoj

per la litero / ktp.; ekz.: „Mia edzo estas lama, mi nutras lin per lardo, mi sendas lin al London kaj provizas lin per lakto“.

Pro malĝusta respondo oni povas preni garantiaĵon.

6. Kion faras via amiko?

Unu el la ludantoj demandas iun alian el la kunludantoj; ekz.: „Kion faras via amik(in)o“? La respondo konsistas el unu vorto, kiu komenciĝas per litero *a*; ekz.: „Amas“, „atendas“ ktp. La demandito demandas nun sian najbaron kaj ankaŭ al lia demando oni devas respondi per la vorto, kies unua litero estas *a*., ĝis ĉiuj kunludantoj estas demanditaj. Poste oni elektas iun alian literon per kiu devas komenciĝi la respondoj. Kiu ne respondas, ripetas iun respondvorton aŭ ne respondas tuj, devas doni garantiaĵon.

7. Fiŝisto.

Unu kunludanto estas la fiŝisto, la aliaj estas fiŝoj, kiuj elektas por si iun fiŝnomon aŭ ricevas ĝin per lotumado. La fiŝisto komencas la ludon proksimume per jenaj vortoj: „Dum la tuta nokto mi penis kapti

fiŝojn sur la lago, sed post teda, vana serĉado mi fine sukcesis kapti nur unu solan ezokon.“ La kunludanto, kiun koncernas la fiŝnomo, ekstaras kaj diras: „Fiŝisto, certe eraras vi, ĉar karmo vere estis ĝi“. Ĉe la vorto „karmo“ ekstaras la nomito kaj diras per similaj vortoj nomon de alia ĝis nun ne nomita fiŝo. Tiel daŭras la ludo ĝis ĉiuj fiŝoj staras en la vico. Kiu ne ekstaras ĝustatempe, nomas ne-ekzistantan fiŝon, ripetas nomon de iu staranta fiŝo aŭ scias diri neniun fiŝnomon, kvankam ili ankoraŭ ekzistas, donas garantiaĵon.

8. Kial, tial.

Ĉiu kunludanto diras al sia dekstre sidanta najbaro flustre iun demandan frazon, kiu komenciĝas per la vorto „kial“; kaj al sia maldekstra najbaro same iun respondon, kiu komenciĝas per la vorto „tial“. Kiam la demandoj kaj respondoj estas distribuitaj, diras ĉiu laŭvice unue la demandon kaj poste la respondon.

9. Kion vi farus?

Ĉiu ludanto diras al sia dekstra najbaro sekrete iun demandon; ekz.: „Kion vi

farus, se vi estus dronanta?“ kaj al la najbaro, kiu sidas maldekstre de li, li devas diri same iun respondon; ekz: „Vi devas eltrinki kuleron da kastoroleo“.

Poste ĉiu diras laŭte, kion li devas fari, se li havus iun embarason; ekz: „Se mi estus dronanta, mi devus eltrinki kuleron da kastoroleo.“

10. Cendludo.

La ludantoj sidas ronde kaj tenas plate kunmetitajn manojn en la sino. La ludgvidanto staras en la mezo de la rondo kaj tenas siajn manojn sammaniere; metas ilin laŭvice inter la manojn de la sidantoj kaj diras:

„Unu cendon donas mi al vi —
Ne diru „jes“ kaj „ne“ al mi,
Neniam „nigra“ kaj ne „blanka“,
Ĉar kato farus vin nazmanka“.

Post kiam li donis al ĉiu po unu cendo, li demandas: „Ĉu vi aĉetis ion por la cendo?“ La demandito devas respondi per frazoj en kiuj mankas la vortoj jes, ne, nigra, blanka. La tasko de la ludgvidanto estas respondi la demanditojn tiel, ke ili ĉiam estas en tento de eraro. Kiu eraras, donas garantiaĵon.

11. Ĝemludo.

La ludantoj sidas ronde kaj ĝemas, ĉu komike aŭ malĝoje, kiel tio plaĉas al tiu aŭ alia el ili. Unu el la kunludantoj demandas iun el ili pri la kaŭzo de lia ĝemado. La demandito klarigas la kaŭzon. Post kiam ĉiuj jam esprimis siajn kaŭzojn povas finiĝi la ludo. Kiu ripetas aŭ scias diri neniun kaŭzon, donas garantiaĵon.

12. La kruela sep.

Unu el la ludantoj diras la numeron unu (1), lia maldekstra najbaro diras du (2), ties maldekstra diras tri (3) ktp. Malpermesite estas diri numeron sep (7), ĉiun nombron, en kiu troviĝas sep (7) kaj la nombrojn, kiuj estas divideblaj per 7. Anstataŭ tiuj nombroj oni devas diri „trr“. Kiu tamen diris unu el la malpermesitaj nombroj, tiu devas doni garantiaĵon kaj ekŝiĝi el la rondo. Post kiam iu ekŝiĝis el la rondo, oni komencas denove de numero unu (1) ĝis restas nur unu sola homo el la kunludintoj.

13. Ekzamenanto.

Unu el la ludantoj estas la ekzamenanto, la aliaj la ekzamenatoj. La ekzamen-

atoj respondas ĉiujn demandojn de la ekzamenanto, sed ili ne rajtas diri en la respondoj la vortojn „jes“ kaj „ne“. Kiu tion forgesas, donas garantiaĵon.

14. Parolantaj ŝrankoj.

Al ĉiu en la rondo sidanta kunludanto la ludgvidanto donas nomon de iu ŝranko; ekz.: Vestŝranko, pipŝranko, pupŝranko, libroŝranko, glasŝranko, florŝranko ktp. Ĉiu ludanto devas bone memori sian ŝrankonon. La ludgvidanto komencas proksimume per jenaj vortoj: „Mi leviĝis hodiaŭ matene tre frue kaj prenis mian novan kostumon el la“ La ludanto, kiu havas la nomon de vestŝranko, devas ekstari kaj diri „vestŝranko“. Post tio li residiĝas, sed la ludgvidanto daŭrigas: „Poste mi iris en la bibliotekon kaj prenis la biblion el la“. La koncerna kunludanto diras „libroŝranko“ kaj faras same, kiel la unua. — Ĝis oni esprimas la frazojn kompreneble — neniu eraras. Sed la ludgvidanto povas fari ankaŭ komplikajn frazojn por erarigi la ŝrankdirantojn; ekz.: „Reveninte el la urbo mi iris tuj al la . . .“. Nun oni ne scias al kiu ŝranko li intencas iri kaj la erarantoj donas garantiaĵon.

Krom tio la ludgvidanto povas diri: „Mi ordigas miajn ŝrankojn“, post kio ĉiuj kunludantoj ekstaras, turniĝas foje ĉirkaŭ si kaj residiĝas. Kiu ne atentis, donas garantiaĵon.

15. Malpermesita numero.

Malpermesite estas diri la numeron kvar (4). Unu el la kunludantoj demandas la alian: „Kiom estas duoble du?“ Ĉar oni ne rajtas diri 4, la demandito respondas: „Tio estas 3 kaj 1.“ La respondinto demandas nun siavice kaj tiel, ke en la respondo estu la malpermesita numero; ekz.: „Kiom estas kvaroble dek?“ Oni povas respondi: „Tio estas 31 kaj 9.“ Kiu diras la malpermesitan numeron, donas garantiaĵon.

16. Mirindaĵoj en Ameriko.

En la mezo de la rondo staras iu kunludanto kaj rakontas al la aliaj pri la plej interesaj mirindaĵoj, kiujn li vidis dum sia vojaĝo en Ameriko. Se li faras iajn gestojn aŭ diras iun vorton, antaŭ kiu li diras „en Ameriko“, ĉiu devas imiti tion, kion li faras aŭ diras. Se li diras: „En Ameriko homoj staras sur unu piedo“, ĉiuj devas

stari sur unu piedo. „En Ameriko homoj ronkas“, ĉiuj devas ronki. „Tie ĉiuj krias hura!“ Tiu, kiu nun diras „hura“, devas doni garantiaĵon, ĉar la ludgvidanto ne diris „en Ameriko“.

17. La feliĉo en la fadeno.

Oni tiras ŝnuron tra la ĉambro kaj al ĝi oni ligas per maldika fadeno malplenan korbeton. La ludantoj tenas en la mano provizon da ŝtonetoj, fingringoj, butonoj, moneroj ktp. Ili staras ronde ĉirkaŭ la korbo kaj ĵetas laŭvice la objektojn en la korbeton kun la plej granda singardemo, ĉe kio oni diras la sekvantan devizon:

„Ne disŝiriĝu fadeneto,
Disfalus mia feliĉeto.“

La ludanto, post kies ĵeto disŝiriĝas la fadeno, donas garantiaĵon.

18. Ĉion male.

Oni elektas la ludgvidanton, kiu staras en la mezo de la rondo aŭ antaŭ la kunludantoj, kie li prezentas la taskojn. Ĉion oni devas fari male, kion li diras aŭ faras. Se li diras: „Mi movas min“, — ĉiuj sidas tute senmove. „Mi silentas“, — ĉiuj inter-

babilas. „Mi levas la dekstran piedon“, — ĉiuj levas la maldekstran piedon. La ludgvidanto faras tiel, kiel li diras, sed la aliaj faras male. Kiu eraras, donas garantiaĵon. Se la ludgvidanto diras ion, kion oni ne povas fari male, li devas transdoni sian rolon al iu alia kunludanto.

19. Kiom da metroj?

La ludantoj sidas ronde. Ĉiuj estas tajloroj. En la mezo staras la vendanto. La vendanto iras al iu kunludanto kaj demandas: „Kiom da metroj da ŝtofo vi deziras?“ La demandito diras la nombron. „Kiam mi ricevos la monon?“ La demandito diras iun proksiman tempon — morgaŭ, postmorgaŭ, post du horoj ktp.

La vendanto demandas tiel ĉiujn kunludantojn. Se ĉiuj jam aĉetis la ŝtofon, la vendinto komencas postuli la monon.

„Sinjor(in)o, pagu al mi la ŝuldon!“

„Mi ne havas.“

„Sinjor(in)o, pagu al mi la monon!“

„Mi ne havas.“

Oni povas respondi per kiuj ajn vortoj aŭ frazoj, sed oni devas ripeti nur la samajn vortojn. Ripeti oni devas nur tiom-

foje, kiom da metroj la demandato aĉetis la ŝtofon.

Kiu respondis pli aŭ ĉiufoje alie, ripetas tion, kion iu alia kunludanto jam diris, donas garantiaĵon.

20. La nombroj.

Ĉiu ludanto havas nomon de iu nombro; ekz.: unu, du, tri ktp. La ludgvidanto rakontas ion, ĉe kio li citas ofte la nombrojn. Kiu aŭdas sian nombron, devas ekstari kaj residiĝi. Kiu malatentas, aŭ malfruas, donas garantiaĵon.

21. Kial — ĉar.

Ĉiu ludanto diras al sia dekstra najbaro flustre en la orelon unu frazon, kiu komenciĝas per la vorto „ĉar“. Nun la ludgvidanto demandas ĉiun kunludanton per ia frazo, kies unua vorto estas „kial“, kaj la demandito devas respondi al li per la ricevita frazo.

22. Petro, estingu la fajron!

La ludgvidanto diras: „Petro, estingu la fajron!“ La kunludantoj devas tion diri samtempe kun la ludgvidanto. Kiam la

ludgvidanto diras nur: „Petro, estingu!“ Se iu el la kunludantoj aldonas „la“ aŭ „fajro“, li devas doni garantiaĵon; same ankaŭ tiu, kiu dirante fruas aŭ malfruas.

23. Oni frajtas.

Oni elektas literon per kiu devas komenciĝi la respondoj. Iu el la ludantoj ĵetas ian objekton al unu el la kunludantoj, dirante: „Oni frajtas.“ Tiu ludanto al kiu oni ĵetis la objekton, demandas: „Kion?“ La ĵetinto devas diri unu vorton, kiu komenciĝas per la difinita litero; ekz.: Sapon ktp. Kiam la demando estas respondita, tiam la demandinto transĵetas tuj la objekton al iu alia kunludanto, dirante: „Oni frajtas“ ktp. Kiu ne sukcesas respondi dum la ludgvidanto kalkulas ĝis tri, diras iun antaŭe nomitan vorton, aŭ vorton, kiu komenciĝas per nedifinita litero, donas garantiaĵon.

24. Mi koleras al vi.

La ĵetinto de objekto diras al tiu, al kiu li ĝin ĵetis: „Mi koleras al vi!“ La ricevinto de la objekto demandas: „Kial?“ La ĵetinto diras ian sercan kaŭzon; ekz.:



„Ĉar vi estas tre ĉarma,“ „ĉar vi ne amas min“ aŭ kiel ajn.

Kiu longe pensas aŭ ripetas iun antaŭe diritan kaŭzon, donas garantiaĵon.

25. Mi vidas tion, kion vi ne vidas.

Ĉiu el la ludantoj elektas pense unu objekton kaj diras al sia dekstra najbaro: „Mi vidas ion, kion vi ne vidas.“ La najbaro devas nun diveni la objekton per tri demandoj: „Kian koloron ĝi havas? Por kio ĝi estas uzata? Kiu ĝin fabrikis?“ Ekz.: seĝo; la respondoj povus esti: Flava. Por sidado. Meblisto. Kiu ne sukcesas diveni la objekton, donas garantiaĵon.

26. Elementludo.

Iu ĵetas kunnoditan poŝtukon aŭ ganton al alia kunludanto kaj nomas samtempe unu el la kvar elementoj (fajro, akvo, aero, tero). Tiu, al kiu oni ĵetis la poŝtukon, devas senprokraste diri nomon de iu besto aŭ objekto, kiu ekzistas en la nomita elemento. Kiam oni vokas „fajro“, oni nomas iun instrumenton aŭ vazon, kiu havas rilaton kun fajro: forno, kamento, kamentubo, karbkesto, kuirpoto ktp., aŭ

iun brulmaterialon. Kiu eraras respondante, kiu nomas jam foje nomitan objekton aŭ prokrastas kun la respondo tiel longe, ke la ludgvidanto povas kalkuli ĝis tri, tiu donas garantiaĵon.

La ludon oni povas pli malfaciligi tiamaniere, ke oni nomas kun la elemento ankaŭ iun literon, per kiu devas komenci la respondo. Nun oni donas la penso-tempon tiom, kiom la ludgvidanto bezonas por kalkuli ĝis dek. Se la respondo dume ne sekvas, oni prenas la garantiaĵon. La garantiaĵdoninto havas rajton demandi la ĵetinton de la poŝtuko, kiun vorton li pensis. Se la lasta ne scias nomi la vorton, ankaŭ li devas doni la garantiaĵon.

27. Kompletiga vorto.

Iu en la societo ĵetas poŝtukon al alia kunludanto, nomante ĉe tio iun simplan objekton. Tiu, al kiu oni ĵetis la poŝtukon, devas senprokraste diri alian vorton, kiu konformiĝas kun la antaŭe dirita vorto; ekz.: tablo — tuko, akvo — glaso, fingro — ringo ktp. Oni povas ankaŭ diri vortojn kun adjektiva finaĵo; ekz.: blanka — pano, nigra — inko, fenestra — kurteno ktp.

Malfruanto respondante aŭ diranta kompletigan vorton nekonformiĝantan al la donita vorto, estas punata per garantiaĵo.

28. Embaraso kaj elturniĝo.

Unu el la ludgvidantoj diras al ĉiu flustre ian embarason; ekz.: vi iris al la bazaro, sed forgesis la monujon hejme; vi volas edziĝi, sed ne trovas por vi la fianĉinon; vi volas kuiri, sed mankas la kuirot-aĵo. La dua ludgvidanto diras ian elturniĝeblecon. Poste ĉiuj kunludantoj diras laŭvice, kiajn embarasojn ili havas kaj kiel ili devas elturniĝi el ili.

29. Advokato.

Societo sidas runde. La ludgvidanto en la rondo iradas tien kaj reen, penante komenci interparoladon foje kun unu, foje kun alia partoprenanto; li demandas, ŝercas ktp. Tiu, kun kiu oni parolas, ne rajtas mem respondi; se li tion faras, li estas devigata doni garantiaĵon. Li havas kiel advokaton, sian maldekstran najbaron, kiu devas respondi anstataŭ li, kiun oni punas same per garantiaĵo, se li ne plenumas siajn devojn tiurilate.

Tiu ludo povas fari multan plezuron, se la ludgvidanto konstante demandas, informiĝas, ŝercas, vokas foje unu, foje alian laŭnome, akuzante lin per diversaj ŝercaj kulpoj, koncize: li penas ĉiamaniere lin respondi al si.

30. Labordisdonado.

Tri partoprenantoj rondiras kaj diras al ĉiu kunludanto en la orelon: la unua — iun laboron, dua — iun laborilon kaj tria — iun laborlokon. Post kiam ĉiu partoprenanto ricevis la tri aferojn, tiam ĉiu el ili diras laŭvice kiun laboron oni donis al li, per kiu instrumento kaj kie li devas tion plenumi.

31. Vojaĝo al London.

Unu el la partoprenantoj prezentas la rolon de sinjoro (mastro), dua tiun de la servisto. La sinjoro intencas vojaĝi al London kaj li nomas ĉiujn objektojn, kiujn li bezonas dum la vojaĝo, montrante ĉe tio al unu aŭ al alia partoprenanto, kiu estos la nomita objekto (valizo, ĉapelo, botoj, bastono, gantoj, aŭtomobilo ktp.). La ludo komenciĝas per dialogo inter la

sinjoro kaj servisto pri la vojaĝo, pri diversaj akcidentoj kaj katastrofoj dum la vojaĝo ktp. En la dialogo oni devas ofte menci la antaŭe nomitajn objektojn. Kiam la sinjoro nomas iun objekton, ekzemple bastonon, tiam devas tiu, kiu ricevis la vorton „bastono“, leviĝi kaj foje turniĝi ĉirkaŭ si; se li tion ne faris, li donas garantiaĵon. Kiam la sinjoro uzas la vorton London, tiam ĉiuj kunludantoj devas leviĝi kaj foje sin turni ĉirkaŭ si. Tiu, kiu restas sidanta, donas garantiaĵon. Tion, pri kio la servisto rakontas, neniu atentigas; sekve tiu donas garantiaĵon, kiu leviĝas tiam, kiam la servisto diras „bastono“, London ktp.

32. Superuloj kaj malsuperuloj.

La ludantoj sidas en du vicoj; sinjoroj en la unua kaj sinjorinoj en la dua vico — vid-al-vide. En komenco de la ludo oni titolas ĉiun partoprenanton. Komence de la unua vico sidas la reĝo, en la dua — kontraŭ li — la reĝino; ilin sekvas: kronprinco kun la kronprincino, princo kun la princino, generalo kun sia edzino, kapitano kun la edzino, kaporalo kun sia edzino kaj fine tamburisto kun sia edzino.

La reguloj:

1) Reĝo diras al ĉiuj ci, sidas ĉiam kaj diras neniam mi, sed ni.

2) Kiam oni parolas kun iu pli altrangulo aŭ se altrangulo sin turnas al iu kun demando, kiu havas malpli altan rangon, ol la demandinto, tiam la demandito devas stari, en mala okazo li devas sidi.

3) Kiam iu ekparolas kun la reĝo, li devas diri: „Via reĝa moŝto“.

4) Se iu agas kontraŭ la reguloj, oni lin degradas kaj li fariĝas tamburisto, krom tio li devas doni garantiaĵon. Samtempe ĉiuj aliaj partoprenantoj, kiuj havis malpli altan rangon ol li, ne nur lia proksima najbaro, ricevas promocion je unu grado (rango) kunkalkulante ĝisnunan tamburiston, kiu estos de nun kaporalo.

La reĝo komencas la ludon, dirante ekzemple: „Kapitano, kie ci estis hieraŭ?“ La kapitano leviĝas kaj respondas: „Via reĝa moŝto, mi partoprenis la manovrojn.“ „Vivu bone, kapitano.“ — „Vi same, reĝa moŝto.“ Nun devas la kapitano siavice alparoli iun; se tiu, kiun li alparolas, estas pli altranga, tiam li restas stari, se male — li sidiĝas.

Rimarko: La sorto de ĉies ludantino aŭ ludanto dependas de la kunludanto. Se ekzemple la kapitano eraras, oni degradas ne nur lin, sed ankaŭ lian edzinon, kaj kontraŭe.

33. Kion opinias pri tio publiko?

La ludantoj skribas aparte sur sian paperfolieton:

- 1) nomon de sinjorino,
- 2) nomon de sinjoro,
- 3) kie ili renkontiĝas,
- 4) kiam,
- 5) kion ili faras,
- 6) rezultato de la ago kaj
- 7) kion opinias pri tio publiko.

Ĉiu ludanto havas paperfolieton, sur kiun li skribas respondon al la unua demando. Poste ĉiu transdonas ĝin al sia dekstre sidanta najbaro faldinte la paperon tiel, ke oni ne povas legi la respondon de la unua skribinto. La dua respondas al la dua demando, la tria respondas la trian ktp. Ĝis ĉiuj demandoj estas responditaj. Fine oni kolektas la paperetojn kaj unu el la ludantoj antaŭlegas laŭte la enhavojn de la kolektivaj kombinaĵoj.

34. Kredo, amo, ŝato, espero.

Ĉiu kunludanto demandas sian dekstran najbaron: „Kion mi kredas“?, la maldekstran najbaron: „Kiun mi amas kaj kion mi ŝatas“? kaj fine li demandas kiun ajn el la kunludantoj: „Kion mi esperas“? Post la tri demandoj devas ĉiu demandito respondi laŭvice, kion la demandinto kredas, amas, ŝatas kaj esperas; ekz.: „Li kredas, ke ĉiu bastono havas du finojn, amas Matildo'n, ŝatas ĉokoladon kaj esperas, ke ĉiuj konsentas pri tio.“

35. Kiu estas via najbaro?

Oni sidas ronde. Ĉiu ludanto demandas unue sian dekstran kaj poste la maldekstran najbar(in)on pri iliaj baptokaj familinomoj. La ludgvidanto demandas foje tiun, foje iun alian el la kunludantoj: „Kiel estas nomata (la nomo de) via dekstra (aŭ maldekstra) najbar(in)o?“ Se la demandito eraras aŭ ne respondas senprokraste, li donas garantiaĵon. La ludantoj povas ankaŭ interŝanĝi la sidlokojn.

36. Birdoj flugas.

Oni sidas ronde. Se la ludgvidanto, kiu staras en la mezo de la rondo, levas

siajn manojn kaj nomas iun flugantan estaĵon, ĉiuj sidantoj devas samtempe kun li levi ankaŭ siajn manojn; ekz.: „Birdo flugas!“ Ĉiuj devas levi la manojn, sed, se la gvidanto nomas iun neflugantan estaĵon kaj levas la manojn — la aliaj kunludantoj ne rajtas levi la siajn. Kiu ne levas siajn manojn samtempe kun la ludgvidanto, kiam li nomas iun birdon aŭ se iu levas la manojn ĉe nomo de iu nefluganta estaĵo, oni donas garantiaĵon.

LUDOJ POR EKSKURSO.

37. La lasta paro elkuru.

La ludantoj staras po du la unuj malantaŭ la aliaj. Unu el la ludantoj ne havas kunulon, staras antaŭ la vico kaj vokas: „Unu, du, tri, la lasta paro elkuru!“ Post la vorto „tri“ la paro elkuras — unu dekstren, alia maldekstren kaj penas repariĝi antaŭ la vico de la kunludantoj. La elvokinto havas la taskon kapti unu el ili, por kio sufiĉas bati la kaptatan foje per la manplato. Se tio sukcesas al li, tiam li formas novan paron kun la kaptito, iras kun li antaŭ la vicon kaj atendos ĝis ili estos la lastaj. Ne sukcesinte kapti unu el la kurintoj, la ĝisnuna paro iras antaŭ la parvicon, sed la antaŭa elvokinto devas voki alian lastan paron, ĝis li fine sukcesas kapti unu el la kurantoj. La elvokanto ne rajtas turni sin al la paroj kaj li ne devas scii, en kiu flanko kuros la sinjorino aŭ sinjoro. La lasta paro povas ankaŭ ŝanĝi la lokon kun iu alia paro antaŭ la

elkuro, se la elvokanto strabe rigardinte rimarkis la konsistmanieron de la paro.

38. Lupo en arbaro.

Sur la ludplaco oni faras malgrandan cirkon, en kiu staras la kunludanto, kiu estas, laŭ la difino de la aliaj kunludantoj, la lupo en arbaro. La aliaj staras ronde ĉirkaŭ la lupo — ĉu vizaĝe aŭ dorse al li. La ĉirkaŭantoj deklamas aŭ kantas la sekvantan versaĵon:

„Lupo, lupo en arbaro,
Nin ne mordu per dentaro,
Ĉar alie ni vin batos
Ĝis vi nin plu eĉ ne flatos.“

Ĉe la vorto „flatos“ la ĉirkaŭstarantoj diskuras. La lupo devas kapti unu el ili, kiu fariĝos nun siavice la lupo.

39. Nigrulo.

En ambaŭ finoj de la ludplaco estas rifuĝejoj. Unu el la ludantoj, kiu estas elektita „nigrulo“, staras en unu el la rifuĝejoj, la aliaj en la dua. La nigrulo kuras renkonte al la aliaj kaj diras: „Kiu timas la nigrulon?“ La aliaj respondas: „Neniu!“ Samtempe ankaŭ ili elkuras kaj penas atingi la rifuĝejon, kie staris antaŭe

la nigrulo. La nigrulo havas la taskon kapti unu aŭ kelkajn el la renkontantoj. Ĉiu kunludanto, kiun la nigrulo sukcesis kapti, estos ankaŭ nigrulo kaj helpas al la ĝisnuna nigrulo kapti la aliajn dum la proksima kurado. La nigrulo ne rajtas sin returni nek rekuri. La nekaptitaj kunludantoj povas libere rapidi al kiu ajn direkto sur la ludplaco. La ludo daŭros ĝis ĉiuj ludantoj estos nigruligitaj. Tiu kunludanto, kiun oni kaptis plej laste, estos nigrulo por la nova ludo.

40. Birdkomercisto.

Inter la kunludantoj estas unu vendanto de la birdoj kaj dua estas la aĉetanto. La aliaj ludantoj estas la birdoj, kiujn ofertas la vendanto. La ludantoj estas vicigitaj en unu fino de la ludplaco kaj la vendanto donas al ĉiu el ili nomon de iu birdo. Nun la birdoj komencas pepi, kanti, ĉirpi kaj trili — ĉiu laŭeble tiel, kiel blekas la birdo ordinare, kies nomon li havas. Post tio venas la birdaĉetanto, salutas la vendanton kaj demandas lin, ĉu li havas birdojn por vendado. La vendanto jesas kaj demandas, kiun birdon li deziras aĉeti. La aĉetanto nomas iun birdon. Se

li nomas birdon, kiu ne troviĝas inter la ofertataj, tiam la birdoj ekridas kaj diras:

„Malsaĝa komercisto vi,
La birdo mankas tie ĉi!“

Sed trafinte nomon de iu ekzistanta birdo, la komercistoj interkonsentas post mallonga marĉandado pri la prezo kaj la aĉetanto pagas (batas tiomfoje sur la manplaton de la vendanto, kiom da monunuoj li konsentis pagi) por la birdo. Dume la vendinto elvokas la birdon proksimume jene:

„Korvo elflugu,
Baldaŭ refugu!“

La birdo devas flugi ĝis iu difinita celo kaj peni reflugi al la vendinto.

La aĉetinto devas kapti la birdon. Sukcesinte kapti la birdon, ĝi apartenas tuj al la aĉetinto, kiu kondukos ĝin al la kaĝo, troviĝanta en la dua fino de la ludplaco. Reveninte li komencas aĉeti kaj marĉandi pri iu alia birdo. La ludo daŭros ĝis ĉiuj birdoj estas aĉetitaj.

41. Reĝo kaj reĝino.

El la ludantaro oni elektas unu reĝinon kaj unu reĝon. Komence la reĝino vokas iun el la kunludantoj laŭnome kaj diras: „Numero unu“, poste la reĝo vokas iun

alian kaj diras: „Numero du“. La reĝino elektas „nro 3“, la reĝo „nro 4“ ktp. La elektitoj de la reĝino havas ĉiuj neparajn numerojn, sed tiuj de la reĝo nur la parajn. Ĉiu ludanto devas bone memori sian numeron. kiam la numeroj estas distribuitaj, tiam la reĝo kaj reĝino paŝas brako en brako antaŭ siaj sekvantaroj al la loko, kie devas komenciĝi la ludo. Kiel la reĝino, tiel ankaŭ la reĝo starigas la ludantojn en du paralelajn vicojn vid-al-vide. Nun komenciĝas la efektiva ludo. En la komenco la reĝino vokas unu el la neparaj numeroj de sia sekvantaro kaj la reĝo vokas iun parnumeron el la siaj. La elvokito de la reĝino devas ĉirkaŭkuri la ludantaron kaj veni al la reĝino, sed la parnumero, elvokita de la reĝo, havas la celon kapti la neparan numeron de la reĝino. Se la elvokito de la reĝino estos kaptita, tiam la sekvantaro de la reĝino malgrandiĝis je unu persono. Duafoje vokas la reĝo unue kaj la reĝino poste; nun la nepara numero de la reĝino, penas kapti la paran numeron de la reĝo. Tiel daŭras la ludo ĝis unu el ambaŭ (la reĝino aŭ reĝo) havas neniun plu en sia sekvantaro, pro kio li aŭ ŝi malgajnis la ludon.

42. Kato kaj muso.

La ludantoj elektas el-inter si unu muson kaj unu katon. La aliaj ludantoj formas rondon, tenante unu la alian per la manoj. Laŭ la nombro de la kunludantoj oni lasas en la rondo du aŭ pli da trairejoj, kie la najbaroj ne tenas unu la alian per la manoj. La tasko de la kato estas kapti la muson. La kunludantoj devas tralasi la muson ĉie kaj ĉimaniere helpi al ĝi forkuri de la kato. La kato povas libere trairi nur la certajn trairejojn, sed li rajtas per ruzo trairi la rondon ankaŭ en iu alia loko, se la kunludantoj ne atentigas bone kaj ne malhelpas lin, kvankam ilia devo estas ne tralasi la katon el-sub siaj brakoj, sed plidensigi la rondon en la lokoj, kien proksimiĝas la kato. Kiam la kato sukcesis kapti la muson, tiam anstataŭos ilin iu alia paro; se la ludo daŭros tro longe, tiel longe, ke la kato kaj la muso jam estas lacaj, sed la kato ne sukcesis kapti la muson, tiam la muso gajnis la ludon.

43. Azeno.

La ludantoj formas duoncirklo — starante unu de la alia en distanco de du paŝoj.

Du ludantoj staras proksimume en la mezo de la duoncirklo. Unu el ili prezentas la rolon de sinjoro, la alia tiun de azeno. Ili interparolas.

Sinjoro: „Azeno, kie vi estis tiel longe?“

Azeno: „Mi estis en bela muelejo.“

Sinjoro: „Kion vi faris tie?“

Azeno: „Mi portis belajn sakojn.“

Sinjoro: „Kio estis en la belaj sakoj?“

Azeno: „Belaj libroj.“

Sinjoro: „Kio estis en la belaj libroj?“

Azeno: „Belaj kantoj.“

Sinjoro: „Azeno, kantu al mi unu belan kanton.“

Azeno: „Ho, sinjoro, mi ne scipovas.“

Sinjoro al unu kunludanto: „Alportu al mi la longan vipon!“

La kunludanto: „Por kio sinjoro bezonas la vipon?“

Sinjoro: „Por vipi la azenon.“

La azeno ekkuras kaj la aliaj kunludantoj penas lin bati. Kiu sukcesis, estos azeno kaj la ludo komenciĝos denove.

44. Kaptantoj kaj liberuloj.

La tuta ludantaro estas dividata en tri egalnombrajn grupojn. Unu triono el ili estas „kaptantoj“; la kaptantoj estas re-

koneblaj per la poŝtuko, ligita ĉirkaŭ la brako, aŭ per iu alia rekonilo. La aliaj du trionoj estas „liberuloj“ aŭ poste „kaptitoj“. Oni cirkelas rondon sur la ludplaco, kies duoniganto havas proksimume tiom da paŝoj, kiom estas da kaptantoj. En la mezo de la rondo oni cirkelas malpli grandan rondon; ĝi estas la kaptitejo. Per lotumado oni difinas tri personojn el-inter la liberuloj, kiuj devas esti kaptitoj en la kaptitejo. La kaptantoj disdividas sin en la granda rondo ĉirkaŭ la kaptitejo kaj ili ne rajtas transiri nek unu nek alian el la du limoj. Ekster la rondoj estas la liberuloj. Ilia tasko estas proksimiĝi al la kaptitoj kaj liberigi ilin per du batoj. Kiu en la granda rondo, ĉu survoje al la kaptitejo aŭ reire de ĝi, ricevas baton de iu kaptanto, estas mem kaptita. La ludo finiĝas, kiam ĉiuj kaptitoj estas liberigitaj aŭ ĉiuj liberuloj kaptitaj.

45. Jakobeno.

Sur la pinton de staranta paliso oni metas ruĝan ĉapon. La ludantoj sidas ronde tiel, ke ĉiu el ili estas disigita de la alia je unu braklongo. Tre malproksime de la sidantoj oni signas limon. Trans-

kurinte la limon oni trovas sin en la rifuĝejo, kie la jakobeno ne havas rajton tuŝi la transkurinton. Kiam la preparoj finiĝis, komenciĝas la ceremonio por elekto de la jakobeno. La sidantoj ĵetadas seninterrompe kunnoditan poŝtukon al sia dekstra najbaro, ĉe kio oni trakantas trifoj la sekvantajn vortojn:

„Estontan jakobenon jen
Ni tre volonte vidos,
Ĉar vole aŭ nevole lin
Ni ja treege timos“.

Kiel melodion por la kanto oni prenas la melodion de la unuaj linioj de la kanto „Abio vi, abio vi“. Tiu kunludanto, kiu havas la poŝtukon en sia mano, kiam finiĝis la kantado, estas la jakobeno. Li prenas la ruĝan ĉapon de-sur la pinto de la paliso, stariĝas apud ĝi kaj aplaŭdas, post kio ĉiuj sidintoj forkuras de tie kaj penas transkuri la limon. Se la jakobeno sukcesas kapti iun el la kurantoj kaj surkapigi al li la ĉapon, tiam la kaptito estos siavice la jakobeno, kiu, se li estas rapidkura, povas kapti kaj jakobenigi eĉ iun trian kuranton antaŭ ol li sukcesas transkuri la limon. La plej lasta jakobeno, kiu portas la ruĝan ĉapon, rei-

ras al la paliso kaj la aliaj ridos laŭte pri li ĝis la ludo komenciĝas denove.

46. Rabistoj kaj ĝendarmoj.

Por tiu ludo taŭgas plej bone arbareta aŭ montetara loko, kie la rabistoj sin kaŝos en arbeto aŭ en intermontaj kaŝejoj. La limoj de la ludplaco estu kiel eble pli malproksime signataj. Tri kunludantoj estas nomataj ĝendarmoj, la aliaj ludantoj estas rabistoj, kiuj penas iom post iom elveni el siaj embuskoj. La ĝendarmoj, kiuj diferencas de la aliaj kunludantoj per la tuko ĉirkaŭ la brako, havas la taskon elserĉi la rabistojn kaj ilin kapti. Kiu el la rabistoj estas kaptita, devas ankaŭ ludi la rolon de ĝendarmo kaj helpi al ili serĉi kaj kapti la aliajn ekskamaradojn. La plej laste kaptita estas la ĉefrabisto aŭ rabistestro. Ju pli arbeto aŭ montetara estas la ludejo, des pli interesa estas la ludo.

47. Pasbirdoj.

La ludo bezonas longan ludplacon. En unu fino de la ludplaco komenciĝas la ludo kaj en la dua estas la varma Afriko, kien celas la birdoj. Unu el la ludantoj

estas „ventego“; unu kvarono el la ludantoj estas nomata „pasbirdoj“; la granda resto estas „nubo“. La pasbirdoj starigas sin unu post la alia kaj tenas sin per la manoj. La unua birdo en la vico esats la gvidanto.

La birdaro havas la celon atingi la varman Afriko, kiu atendas en la dua fino de la ludplaco. La birdoj ekkuras al la celo. Sed nun venas la ventego de la flanko, kiu per la krucigitaj brakoj penas disigi la vicon de la pasbirdoj. Se la ventego sukcesas disigi la birdvicon, tiam la birdoj devas reiri al la elirejo kaj tie sin denove envicigi. Nur en tuta ĉeno la birdoj povas atingi Afriko'n. Se la ventego ne sukcesas disigi la birdvicon, tiam la granda nuboj atakas ĝin siavice. La kunludantoj, kiuj formas la nubon, tenas ankaŭ unu la alian per la manoj kaj penas ĉirkaŭvolvi la pasbirdojn per sia nubĉeno. Se la nubĉeno sukcesas formi fermitan rondon ĉirkaŭ la birdaro kaj la birdaro ne sukcesas trapenetri la nubon, tiam la birdoj malgajnis la ludon. La pasbirdoj devas esti tre fervoraj kaj atentaj, forte kuntiri la vicon, kiam ilin atakas la ventego, kaj ĉiamaniere peni trapenetri

la nubon, se ĝi sukcesis tiri sian fermitan ĉenon ĉirkaŭ la birdvico.

48. Ĉasisto kaj serpento.

De la grandeco de la ludplaco kaj nombro de la ludantoj dependas grandiozeco de la ludo. Unu el la plej viglaj ludantoj estas nomata la kapo de la serpento. La ludantoj tenas unu la alian per la manoj kaj formas tiel longan serpenton, kies lasta kunludanto estas la vosto. En unu fino de la ludplaco estas la kaŝtruo de la serpento. Ĝi estas limita per streko. Tien povas rifuĝi la serpento, kiam ĝin minacas danĝero. La ĉasisto ne povas tuŝi la kapon de la serpento, ĉar tiam li estos mortinta. Li volas nur kapti la voston; tial li penas bati la plej lastan kunludanton per sia manplato. Se li sukcesis fari tion, la ludanto estas lia propraĵo kaj ĉaskamarado. La kapo de la serpento penas defendi la voston kaj faras ĉe tio diversajn strangajn kurbiĝojn. Ĝis la ĉasisto estas sola, la serpento ne povas lin mordi, sed kiam li ricevis jam helpanton, la serpento povas tion fari, batante la helpanton trifoje per sia manplato. La ĉasisto restos viva ĝis li ne tuŝas la

kapon de la serpento. La helpĉasistoj, kiujn tuŝis la kapo de la serpento trifoje, ne kunludos plu, ĉar ili estas mortmorditaj de la serpento. La ludo finiĝas, kiam la ĉasisto estas mortigita aŭ kiam de la serpento restis nur la kapo.

49. Kokino kaj akcipitro.

Unu el la plej viglaj ludantoj estas elektata kokino, kiu staras kun etenditaj brakoj kontraŭ alia ludanto, kiu estas elektita akcipitro. Malantaŭ la kokino staras en longa vico la kokidoj, kiuj metis siajn manojn sur la ŝultrojn de la antaŭstarantoj; tiel el ili formiĝis kvazaŭ ĉeno. La akcipitro volas tre volonte kapti unu el la kokidoj, sed la kokino atentigas fervore ĉiujn liajn movojn kaj defendas la kokidojn per siaj etenditaj brakoj. Kiam la akcipitro sukcesis kuri al la kokidoj kaj tuŝi unu el ili, tiam la tuŝita kokido estas kaptaĵo de la akcipitro kaj devas eliri el la ĉeno. Li ne povas plu partopreni la ludon. La ludo daŭros ĝis la akcipitro kaptis ĉiujn kokidojn. La plej laste kaptita kokido estos akcipitro en la nova ludo.

50. Promocio.

Oni starigas florpoton sur iu objekto. Laŭ alteco de la loko aŭ grandeco de la poto oni difinas la distancon inter la poto kaj la ĵetanto. En komenco de la ludo estas ĉiuj ludantoj ne pli altrangaj ol simplaj rekrutoj. Ili provizas sin per kelkaj malgrandaj ŝtonoj, glanoj, strobiloj ktp. Starante ĉirkaŭ la poto oni ĵetas laŭvice la objektojn al la poto por enpotigi ilin. Se iu sukcesis foje ĵeti la ŝtonon en la poton — li estas promociita serĝento, dufoje — leŭtenanto, trifoje — kapitano, kvarfoje — majoro; atinginte jam tiun rangon, li devas malproksimiĝi de la poto je unu paŝo pli ol li staris ĝis nun. Se eĉ de tiu distanco li sukcesis enpotigi la ŝtonon, li estas promociita generalo kaj ricevas la antaŭe promesitan premion. La ĵetado okazas serioze laŭvice kaj oni faras mallongajn paŭzojn por kolekti la ŝtonojn. Se la ludantoj estas tre multnombraj, oni povas starigi du potojn en unu rondo, por ke la ludantoj ne atendu tro longe sian vicon. Oni povas ankaŭ difini la distancon de la ĵetado tiel, ke ĉiu, kiu trafis unufoje la celon, devas stari unu paŝon pli malproksime de la ĵetcelo, leŭtenanto du

paŝojn, kapitano tri paŝojn kaj majoro kvar paŝojn. Ĉe tiu ludo estas tre interese vidi, kiu plej bone aŭ malplej bone trafas la celon. La ludo daŭras ĝis unu el la kunludantoj estos atinginta la rangon de generalo.

Liberigo al la garantiaĵoj.

La doninto de la garantiaĵo devas:

1. Akcepti de ĉiu kunludanto admonon aŭ mallaŭdon dankante kaj riverencante.
2. Aŭguri al tiu kunludanto lian estontecon, kiu metas sian fingron sur lian kapon.
3. Ĉirkaŭiradi kaj fari al ĉiu kunludanto ĉu afablan aŭ malafablan mienon.
4. Diri admonan parolon al si mem.
5. Alporti la ŝmiraĵon de glitveturilo.
6. Diri al ĉiu iun flataĵon.
7. Diri la alfabeton de Esperanto.
8. Diri frazojn en kiuj mankas litero „r“.
9. Diri frazojn en kiuj estas uzata la prepozicio „de“.
10. Diri frazojn kun la participo aktiva.
11. Diri frazojn kun la participo pasiva.
12. Diri frazojn kun la prefikso „bo“.
13. Diri frazojn kun la prefikso „ge“.
14. Diri iun gravan inventaĵon kaj ĝin klarigi.

15. Danci.
16. Diri frazojn kun la sufikso „ig“.
17. Diri frazojn kun la sufikso „iĝ“.
18. Diri la preferojn, kiujn havas viroj antaŭ la virinoj (se la demandito estas virino, tiam preferojn de la virinoj).
19. Diri, kion li donacus al ĉiu kunludanto, se li estus riĉa.
20. Diri proverbojn.
21. Diri ion bonan pri ĉies kostumo.
22. Diri kelkajn verojn kaj malverojn.
23. Deklami.
24. Doni bonan konsilon al ĉiu kunludanto.
25. Esti monumento, kies pozon ĉiu povas aliigi estante mem parto de ĝi.
26. Etendi kvar piedojn al la ĉielo.
27. Fajfi konatan melodion.
28. Fajfi senride.
29. El tri ĝis ses vortoj plekti rakonteton.
30. Imiti blekadon de brutoj.
31. Imiti ĉies movojn kaj dirojn (esti spegulo).
32. Esprimi al iu sian amon pervorte.
33. Kalkuli de 30 ĝis 2 kaj forlasi ĉe tio la neparajn nombrojn.
34. Kanti.
35. Klarigi, kio estas amo.
36. Kompari ĉiun kun iu aŭ io.

37. Konfesado. Li genufleksas antaŭ iu, kiu diras kelkajn pekojn kaj demandas: „Kiomfoje vi faris tion?”
38. Kompari ĉiun kunludanton kun iu vegetaĵo, motivante la komparon.
39. Nomi siajn plej gravajn dezirojn,
40. Nutri kolombojn.
41. Oscedi trifoje.
42. Prezenti ebriulon.
43. Pruvi sian fizikan forton.
44. Rakonti novaĵon.
45. Salti tra la ĉambro sur unu piedo.
46. Senride rigardi en la okulojn de iu kunludanto ĝis li ekridos.
47. Sidiĝi sur la plankon sen helpo de la manoj kaj same releviĝi.
48. Stari sur unu piedo kaj riverenci al ĉiu kunludanto.
49. Unufoje terni, dufoje oscedi, trifoje kokorii kaj kvarfoje ridi.
50. Rakonti ion ŝercan aŭ teruran.



Enhavo.

	Paĝo.
Antaŭparolo	3
LUDOJ POR HEJMO.	
1. Numerludo	5
2. Ĉu la ŝuisto estas hejme	5
3. Mi amas kore	6
4. Frazludo	6
5. Kia estas via edzo?	7
6. Kion faras via amiko?	8
7. Fiŝisto	8
8. Kial, tial	9
9. Kion vi farus?	9
10. Cendludo	10
11. Ĉemludo	11
12. La kruela sep	11
13. Ekzamenanto	11
14. Parolantaj ŝrankoj	12
15. Malpermesita numero	13
16. Mirindaĵoj en Ameriko	13
17. La feliĉo en la fadeno	14
18. Ĉion male	14
19. Kiom da metroj?	15
20. La nombroj	16
21. Kial — ĉar	16
22. Petro, estingu la fajron!	16
23. Oni frajtas	17
24. Mi koleras al vi	17
25. Mi vidas tion, kion vi ne vidas	18
26. Elementludo	18
27. Kompletiga vorto	19
28. Embaraso kaj elturniĝo	20
29. Advokato	20

	Page.
30. Labordisdonado	21
31. Vojaĝo al London	21
32. Superuloj kaj malsuperuloj	22
33. Kion opinias pri tio publiko?	24
34. Kredo, amo, ŝato, espero.	25
35. Kiu estas via najbaro?	25
36. Birdoj flugas.	25

LUDOJ POR EKSURSO.

37. La lasta paro elkuru	27
38. Lupo en arbaro	28
39. Nigrulo	28
40. Birdkomercisto	29
41. Reĝo kaj reĝino	30
42. Kato kaj muso	32
43. Azeno	32
44. Kaptantoj kaj liberuloj	33
45. Jakobeno	34
46. Rabistoj kaj ĝendarmoj	36
47. Pasbirdoj	36
48. Ĉasisto kaj serpento	38
49. Kokino kaj akcipitro	39
50. Promocio	40
Liberigo al la garantiaĵoj	42

Verkaro de J. Rosenberg.

Esperantaj Legaĵoj (1911)	Elĉerpita
Esperanto-Eesti Sõnastik (1912)	"
Estona Stelo (propaganda kajero — 1913)	"
Eesti-Esperanto Sõnastik (1923)	"
Esperanta Legaĵaro — por estonoj (1931)	Sv. fr. 1.50
Intima Frazludo (64 kartoĵoj — 1932)	" " 1 —
Societa Ludaro (1933)	" " — 60

La eldonoj estas mendeblaj ĉe la aŭtoro:
Jakob Rosenberg, Hollandi 11—4, Tallinn (Estonio).

AĈETU!

Estonajn Esperantajn glumarkojn kaj poŝtkartojn po 1 cendo por ekzempl.

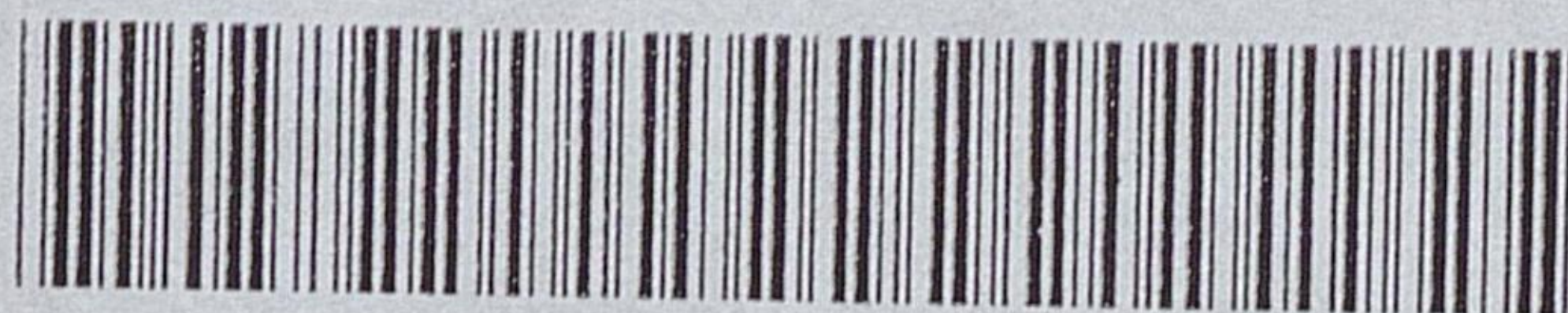


Eldonis Esperanta Turista Komisiono
Tallinn, poŝtk. 6.

Ĉefdeponejo: Tallinn, Kaupmehe 6—1.



Książnica Podlaska
im. Ł. Górnickiego w Białymstoku



KP-F14-0002197