Printed by Sumfield & Day Ltd
Eastbourne, England
[15447]

JARLIBRO

1942

DUA PARTO

09A 098

Internacia Esperanto-Ligo

JARLIBRO
de la Internacia Esperanto-Ligo

1942
DUA PARTO

La enhavo de ĉi tiu Jarlibro ne povas esti represata, ĉu tute, ĉu parte, sen la permeso de I.E.L.

Copyright by Internacia Esperanto-Ligo, Heronsgate, Rickmansworth, Anglujo.

NUR POR UZO DE MEMBROJ

INTERNACIA ESPERANTO-LIGO
Heronsgate, Rickmansworth (Herts.), Anglujo

32936/2009
Dr. U-Lins
Dt. Esp. Bibl. AA
E 058"1942" DUA
09A 098

TERMINARO POR INFAN-LUDOJ

KLARIGO

Por faciligi la instruadon de Esperanto en la lernejoj, kaj speciale por ebligi interkorespondadon kaj internaciajn kunvenojn kaj vizitojn, la Societo de Britaj Esperantistaj Geinstruistoj (S.B.E.T.) decidis verki por junaj lernantoj vortaron laŭ fakoj, unu el kiuj estu *Ludoj kaj Ludiloj*. La preparo de la listo tuj starigis demandojn pri vortoj ne ĝis nun Esperantigitaj aŭ ne klare distingeblaj, do la laboro komplikiĝis kaj la komitato komencis studi la problemojn. Venis propono, ke S.B.E.T. preparu por la Jarlibro de I.E.L. ludliston kun diagramoj kaj priskriboj necesaj por montri la ludmanieron, en espero ke, post la milito, aliaj instruistaj societoj kunlaboros por riĉigi tian sperton, tiel ke ni, geinstruistoj en ĉiuj landoj, havu interkonsenton pri la terminoj uzotaj, kaj ankaŭ fidindan scion pri la ludoj kaj ludiloj de infanoj en la tuta mondo.

Ne estis facile decidi pri la aĝlimo, ĉar kiam infano atingas dek kvar jarojn, li aŭ ŝi jam komencas ludi la pli komplikajn ludojn de la plenaĝulo, precipe se la hejmo estas bonstata; ankaŭ ne estas multe da ŝanĝo ĝis la aĝo dek ses jaroj. Multaj gejunuloj restas en la lernejo ĝis la deksesa jaro kaj inter ili troviĝas tiuj, kiuj povos pli sperte uzi Esperanton kaj pli libere interŝanĝi vizitojn. La listo, do, celas kontentigi "infanojn" ĝis la laste nomita aĝo.

Ĉar ni ne povas labori, pro cirkonstancoj, kun niaj kolegoj en aliaj landoj, kaj ĉar, sen tia kunlaborado, ia provo pritrakti la tieajn ludojn estus nur supraĵa kaj senefika, ni nun enlistigas nur ludojn kaj ludilojn popularaj, laŭ nia scio, en Britujo. Oni ofte emas supozi ke ludoj laŭnome bone konataj estas ankoraŭ ŝatataj, sed fakte la modernaj infanoj ne ĉiam okupas sin sammaniere kiel la gepatroj en sia junaĝo. Ni celis enmeti ne tiujn amuzilojn, kiujn la infanoj devus laŭ niaj preferoj elekti, sed tiujn kiujn ili vere uzas, ĉar pri tiuj ili deziros paroli kaj skribi. Inter tiuj, sendube estas multaj tradiciaj ludoj, sed eĉ tiujn oni ofte ordigis laŭ interkonsentita reguloj kaj ne plu "libere" ludas. La forta influo de la fakinstruistoj pri ludoj, en la lernejoj kaj en la multaj porjunulaj kluboj, kiuj aranĝas ludkunvenojn kaj konkursojn, neeviteble donas ian similecon. La kluboj ankaŭ ebligas al multaj gejunuloj ludi per multkosta aparato, kiun oni ne povas aĉeti en ordinara hejmo.

La vortaro mem enhavas kelkajn novajn nomojn, ĉar estas manko de klareco en la ĝisnuna provizo kaj ofte oni akceptis la saman vorton por malsimilaj ludoj en la sama klaso, kun rezulto ke ne estas eble ilin distingi. Multaj ludiloj, kiuj estas etaj modeloj de aĵoj uzataj de plenkreskuloj (ekz. trajno, boato) aŭ bone konataj (ekz. pilko, pupo) ne estas enlistigitaj, kvankam tiuj estas inter la plej ŝatataj. Ni celis elekti trafajn terminojn, facile direblaj kaj mallongaj. En kelkaj bone konataj ludoj la listo de mankoj estas tiel granda, pro la fakto ke la terminaro estas speciala kaj nacia, ke ni devis prokrasti la laboron tiurilate, dezirante la konsilon de ludspertuloj en multaj fakoj, kaj ankaŭ por pli bone informiĝi pri la internacia praktiko. La nomoj *basbalo, futbalo, handbalo, netbalo, stulbalo* ne estas kunmetitaj vortoj, sed Esperantigitaj formoj de la anglaj nomoj; ordinare por ili ni aldonas alternativan Esperantan formon.

Ludoj preskaŭ neeviteble kunfandiĝas kun sportoj, do en ĉi tiun fakon ni iom entrudis. Kelkaj ludoj estas plejparte tiuj de la plenaĝuloj, sed la infanoj bone konas ilin pro rigardado kaj eĉ partoprenado. Nia celo estas, prezenti bildon sufiĉe ampleksan de la ludado de infanoj ĉe festetoj kun parencoj kaj amikoj; sole kaj individue; en la hejmo, en la lernejo, sur la strato kaj en la kampoj; ĉe la marbordo dum libertempo, kaj kun la kamaradoj sur la ludejoj; efektive, ĉie kie la ĝojplena, diligenta imagpovo kaj agema entuziasmo de la juneco sin montras.

Niajn dankojn ni esprimas al niaj multaj helpantoj; al la vortaroj *Edinburgh, Fulcher and Long*, kaj *Millidge*; kaj al *Plena Vortaro*.

La Komitato de S.B.E.T.

TERMINARO

** Ludoj markitaj per steleto estas pli detale pritraktotaj en estonta Terminaro.*

Abako—Kalkulilo konsistanta el framo kun dek stangoj, kaj dek bidoj (vidu sube) sur ĉiu stango.

Akvopilko—Ludo por naĝejoj, ludata de du kontraŭaj trupoj per ordinara futbala pilko. Oni celas kaj defendas golejojn.

Areno—Loko, ĉirkaŭata de sidlokoj, por ludoj kaj konkursoj.

Artfajraĵoj—Vidu sub **Piroteknikо.**

Aso—Ludkarto kun nur unu punkto.

Atuto—Gajniga serio en kartludo, aŭ iu karto en tiu serio.

Badmintono—Ludo simila al Teniso (vidu sube), sur speciala markita tereno. La vanda reto estas pli alta ol tiu uzata en teniso, kaj oni uzas volanon anstataŭ pilkon.

Balancilo—Ĝenerala nomo por ludiloj similaj al baskulo, svingilo, k.c.

Balanc-ĉevalo—Granda ligna ĉevalo, kiu balanciĝas sur ligna bazo. La infano rajdas sur ĝi.

Balanc-tabulo—Alternativa nomo por baskulo.

Balono—Malsolida, malpeza ludilo, farita el kaŭĉuko, diversa laŭ koloroj, kolbas- aŭ rondforma, kiun oni plenigas per la spiro kaj portas sur longa maldika ŝnureto.

Basbalo—Nacia ludo de Usono. Kvadrata ludejo, kun "bazo" ĉe ĉiu angulo. Ĵetanto ĵetas pilkon al batanto, kiu batas ĝin en iun ajn direkton kaj tuj kuras ĉirkaŭ la kvar bazojn.

Baskulo—Longa tabulo metita sur ŝtipon, tiel ke unu persono ĉe ĉiu ekstremo povu leviĝi kaj malleviĝi alterne.

Bazo—En ludoj, fiksita loko de aŭ al kiu oni moviĝas, ofte nomata *hejmo*.

Bido—Globeto kun malgranda truo, el ligno, vitro aŭ alia materialo. Kutime la infanoj kunigas ilin sur fadeno, kaj tiamaniere lernas kalkuli. Oni ankaŭ portas ilin orname.

***Bilardo**—Ludo kun tri eburaj pilkoj, du blankaj kaj unu ruĝa. Ludata sur speciala tablo el ardezo kovrita per ŝtofo. Laŭ la brita ludmaniero oni frapas la pilkon per pinto de longa bastono, celante aŭ karamboli aŭ enigi pilkon en "poŝon".

Biso—Kartludo ludata per ordinaraj kartoj aŭ per speciala kartaro kun dek diversaj bildoj ripetitaj kvinfoje (50 kartoj). Nedifinita nombro de ludantoj. Ĉiu tenas siajn kartojn, kun frontoj nevideblaj, kaj laŭvice la ludantoj rapide metas siajn kartojn unuope sur la tablon, ĉiun karton sur la antaŭan, kun la bildo videbla. Tuj kiam identaj bildoj estas metitaj ĉiu provas krii *Bis!* antaŭ ol la aliaj. Tiu, kiu unue sukcesas krii *Bis!* prenas ĉiujn metitajn kartojn. La celo de la ludo estas akapari ĉiujn kartojn. Se oni faras eraron, aŭ se du ludantoj krias sammomente, oni metas ties kartojn en la centron aŭ **pulon,** tiel ke nur unu karto montriĝas. Poste, iu ludanto metinte identan karton povas krii *Bis Pul'!* kaj preni la pulon. Ekzistas diversaj variaĵoj de la ludo.

Blindludo—Unu ludanto estas blindumita per tuko ĉirkaŭ la okuloj. Li devas kapti unu el la aliaj ludantoj kaj ekkoni ĉi tiun per palpado. Se li divenas la nomon de la kaptito, li demetas la tukon kaj metas ĝin sur la kaptiton, kiu prenas lian rolon.

Boksi—Pugnodueli. Batali per la pugnoj, portante dike remburitajn gantegojn, kutime en speciala kvadrata areno.

Briĝo—Kartludo por kvar ludantoj, apartenanta al la vista familio. Du formoj, aŭkcia kaj kontrakta. Plejparte ludata de plenaĝuloj.

Brikoj—Pecoj de ligno aŭ alia materialo, rektangulaj, triangulaj, kvadrataj, cilindraj, ofte koloritaj, el kiuj oni konstruas dometojn, turojn, k.t.p.

Bubo—La tria bildkarto en ludkartaro, t.e. tiu post la Reĝo kaj Damo.

Bul(rul)ado—Ĝarden- aŭ parkludo. La ludejo povas esti kvadrata razeno, ebena aŭ kun malgranda deklivo de la mezo al la randoj; aŭ longa, ebena razenparto, du metrojn larĝa. Oni rulas bulon (ligna pilko), t.e. la celbulo, trans aŭ laŭlonge de la rulejo. Vice oni celas ruli pli grandajn bulojn, du por ĉiu ludanto, kiel eble plej proksimen al tiu celbulo. La buloj, faritaj el malmolega ligno, ne estas perfekte sferformaj, havante iom platajn flankojn, similaj al la plataj polusoj de la globuso. Unu flanko estas pli peza ol la alia; pro tio, la vojo irata de la bulo estas kurba. Tiu, kies bulo troviĝas plej proksime al la celbulo, gajnas unu poenton por ĉiu bulo sia, kuŝanta pli proksime ol la plej proksima kontraŭula bulo. Plejparte ludata de plenaĝuloj.

Bulo—
(*a*) Peco de iu ajn materialo kun proksimuma formo de sfero, ekz. neĝbulo.
(*b*) Ligna pilko uzata en la ludo Bulrulado.

Celpilko—Alternativa nomo por **Stulbalo.**

Ĉampiono—
(*a*) Venkinto en sporta konkurso.
(*b*) Nevenkito en lertoprovoj.

Damo—
(*a*) Diskoparo en Damludo.
(*b*) Figuro de reĝino en ludkartaro.
(*c*) Reĝina figuro en Ŝako.

Damludo—Ludo per diskoj sur kvadratumita tabulo, kun 64 (8×8) aŭ 100 (10×10) kvadratoj, alterne nigraj kaj blankaj. Ĉiu ludanto havas difinitan nombron da diskoj (unu ludanto havas blankajn, la alia nigrajn), kiuj estas lokitaj sur la nigraj kvadratoj plej proksimaj al la uzonto. Viĉe oni movas siajn diskojn unuope en direkto al la kontraŭa flanko de la tabulo, ĉiam sur apudan nigran kvadraton. Se du diskoj malsamkoloraj staras sur kuntuŝaj kvadratoj, unu disko povas transsalti la alian en la sama direkto, se la kvadrato en kiun ĝi saltos ne estas jam okupita. Tiel oni "kaptas" diskojn, kaj forprenas ilin de la tabulo. Kiam disko atingas la lastan vicon de "malamikaj" kvadratoj, ĝi fariĝas **damo**, kaj povas moviĝi en iu ajn direkto laŭvole, sed nur sur nigraj kvadratoj kiel antaŭe. La celo de la ludo estas forigi de la tabulo ĉiujn diskojn de la kontraŭulo.

Disdoni—En kartludo, elmeti, laŭ specialaj reguloj, kartojn al ĉiu ludanto.

Domen(lud)o—Tabloludo por kelkaj ludantoj, ludata per 28 tabuletoj (**domenoj**), kutime nigraj kun blankaj punktoj, aŭ inverse. Ĉiu tabuleto portas du punktarojn. La punktoj estas arangitaj laŭ speciala maniero, malsimile sur ĉiu domeno. Troviĝas domeno por ĉiu ebla numeroparo inter nul kaj ses inkluzive. La simplan ludon oni faras jene: Disdonu ĉiujn domenojn al la ludantoj egalnombre. La ludanto kun la duobla seso komencas la ludon, metante tiun domenon meze sur la tablon. Lia maldekstra najbaro sekvas, metante iun domenon kun seso tuŝe al unu flanko de la ses-duoblo (ni diru, tri-seso). Ties maldekstra najbaro metas, siavice, iun ses-domenon al la ses-duoblo, aŭ iun tri-domenon al la trio. Tiel

oni daŭrigas la ludadon, ĝis unu ludanto seniĝas de ĉiuj domenoj kaj pro tio venkas. Se unu ludanto ne povas meti konforman domenon, li devas diri *Pasu min*, aŭ simple *Pason*. Multaj variaĵoj de la ludo ekzistas.

Ek !—Startvorto (vidu **Starti**).

Etapo—
(*a*) Difinita longo en kurkonkurso.
(*b*) Distanco de la kuro de unu kuristo en **Stafeto.**
(*c*) Unu rondiro sur kurejo, ĉirkaŭ kiu oni devas plurfoje kuri por kompletigi plenan konkursdistancon.

Fajvo—Pilkludo por du aŭ kvar ludantoj. La ludejo estas korto kun kvar muroj, 28 futojn longa kaj 18 futojn larĝa. La alto kutime estas 15 futoj. Laŭlonge de la "antaŭa" muro estas ligna tabulo, je alto 2½ futoj. La pilko, kiu estas malgranda, estas farita el korko kaj felto, kun leda kovraĵo. La unua ludanto ĵetas la pilkon mane kontraŭ la antaŭan muron, super la tabulo, tiel ke ĝi resaltas al flanka muro. Tiam la kontraŭa ludanto devas frapi ĝin, antaŭ ĝia dua resalto de la planko, kontraŭ la saman flankan muron al la antaŭa muro. Tiamaniere, la ludantoj alterne frapas (kun variaĵoj) ĝis unu malsukcesas. La unua ĵetanto staras proksime al la antaŭa muro, la kontraŭulo malproksime. Ĉiu portas ledajn gantojn, ĉar la pilko venas tre rapide, kaj ofte oni devas frapi ĝin rekte sen resalto. Nur la proksimulo povas kalkuli al si poentojn, kiujn oni gajnas kiam kontraŭulo frapas la pilkon malĝuste. Sed se la proksimulo malsukcesas, tiam la malproksimulo anstataŭas lin kaj iĝas proksimulo. Tiu, kiu gajnas 15 poentojn, venkas. Estas kelkaj variaĵoj de la ludo.

Faŭli—Kontraŭregule malhelpi kontraŭulon, ekz. per bato de la piedo aŭ pugno sur malpermesatan korpoparton, aŭ faligo de kontraŭludanto per hokea bastono, k.t.p.

Feliĉaj Familioj—Kartludo kun speciala kartaro. Oni kolektas "familiojn" laŭ la bildoj sur la kartoj. Oni disdonas la kartojn inter la ludantoj kaj komencas petante unu karton de iu ajn, kiu devas doni ĝin se eble. Se oni ricevas, oni rajtas denove peti ; se oni ne ricevas, la rifuzinto petas ; kaj tiel plu, ĝis ĉiu familio estas kompletigita. Tiam oni povas peti kompletajn familiojn, ĝis unu ludanto havas ĉiujn kartojn.

Floso—Tabulaĵo aŭ ia platforma objekto kuŝanta sur la surfaco de la akvo en naĝejo aŭ ĉe la marbordo, sur kiun oni grimpas el la akvo.

Floti—Resti sur la surfaco de la akvo kun la dorso malsupre, kvazaŭ kuŝante.

Flugdrako—Alternativa nomo por **Kajto.**

For—Kiam iu ludanto estas laŭregule forigita aŭ pro iu alia kialo devas forlasi la ludon, oni povas krii *For !* aŭ *Vi estas for !*

***Futbalo** (alinome **Piedpilko**)—Oni celas engolejigi pilkon. Ludata sur speciala tereno, de du kontraŭaj trupoj po dek unu ludantoj.

Gantpupo—Pupo tiel farita, ke oni povas enmeti la manon en la korpon kaj la fingrojn en la kapon kaj brakojn, por ilin movi.

Glitilo—Alternativa nomo por **Patino.**

Globetoj—Ludkugloj el diversaj materialoj. Uzataj de infanoj por diversaj ludoj. Oni ofte provas, rulante ilin, fari karambolojn aŭ kuntuŝojn, kaj unu ludanto tiel gajnas aŭ malgajnas globetojn de aliaj ludantoj.

Golf(lud)o—Ludo, kun specialaj diversspecaj bastonoj kaj malgranda malmola pilko, ludata sur kampa tereno havanta naŭ aŭ dek ok razenetojn, ĉiu kun truo. La ludanto, kiu sukcesas rondiri entruiginte la pilkon per la plej malgranda nombro da batoj, estas la venkinto. Plejparte por plenaĝuloj.

Golfeto—Ludo simila al la lasta stadio en Golfo. Ludata sur ebena herba tereno, kun dek ok truetoj (aŭ malpli) en kiujn oni laŭvice enigas la pilkon.

Golo—Sukceso en provo encelejigi pilkon, en futbalo, netbalo, akvopilko, handbalo, kaj similaj ludoj.

Halmo—Ludo sur tabulo kun 256 kvadratetoj, ludata per etaj konusoj.

Handbalo—Ludo iom simila al futbalo, sed ludata per la manoj anstataŭ per la piedoj. Nomebla ankaŭ **Manpilko.**

Hejmpilko—Alternativa nomo por **Rondkuro.**

***Hokeo**—Kampa ludo por du trupoj po dek unu ludantoj. Oni ludas per blanka malmola pilko kaj kurbaj bastonoj. Iom simila al Futbalo, en tio, ke oni celas al golejoj.

Hopi—Salt(ad)i sur unu piedo.

Hopludo—Alternativa nomo por **Marelo.**

Ĵetkubo—Kubeto el ligno aŭ alia materialo, kun punktetoj sur ĉiu faco. La punktetoj estas tiel aranĝitaj, ke ĉiu kontraŭparo de facoj havas kune sep punktojn. Oni *ĵetas* la kubon sur la tablon, kaj la nombro da punktoj sur la supra faco estas uzata por decidi pri la movo de iu ludanto, aŭ pri la sorto de ĵetinto en iuj ludoj de hazardo. Ofte mallongigita al **Kubo.**

Ĵigo—Dissegita bildo. Oni kunmetas la pecojn por refari la bildon, mesaĝon aŭ alian desegnon. **Ĵigbildo, Ĵigenigmo.**

Ĵokeo—Viro kiu rajdas vetkurajn ĉevalojn. Infano ofte *ĵokeas* sur la dorso aŭ ŝultroj de alia persono.

Kajto—Ludilo konsistanta el tre malpeza ligna aŭ simila framo, sur kiu estas streĉita papero aŭ delikata ŝtofo. Oni flugigas ĝin en la vento, tenante ĝin per longa forta fadeno.

Karamboli—En Bilardo, tuŝi per sia pilko la du aliajn : aŭ simila ago en aliaj ludoj.

Karoo—Serio en ludkartaro, kun ruĝaj lozanĝoj.

Karuselo—Amuzaĵo konsistanta el rondo de lignaj galopantaj ĉevaloj aŭ aliaj bestoj, kiu turniĝas ĉirkaŭ fiksita centro.

Kaŝludo—Ludo en kiu multaj ludantoj kaŝas sin kaj penas malvidebligi sin antaŭ serĉonto, kiu devos poste serĉi ilin. Kiam oni ludas ekstere, unu partio restas en la *hejmo*, kaj kalkulas ĝis fiksita numero, kun fermitaj okuloj : dume, la aliaj kaŝas sin en la ĉirkaŭaĵo. Kiam la serĉantoj trovas iun kaj tuŝas lin, ĉi tiu estas kaptita, sed se iu kaŝiĝinto sukcesas atingi la "hejmon" netuŝite, la tiamaj serĉantoj devas daŭre serĉi : sed se ĉiuj estas kaptitaj, la dua partio serĉas.

Katapulto—Ludilo konsistanta el Y-forma bastoneto, al kies du dentoj estas alligitaj la finoj de longa peco de elastaĵo. En la mezo de tiu elastaĵo estas poŝo por enhavi kuglon aŭ ŝtoneton. Kiam oni uzas la katapulton, oni tenas la bastoneton en unu mano kaj tiras la poŝon malantaŭen per la alia mano : oni celas objekton, kaj kiam la poŝo estas liberigita la ŝtono flugas tra la forko.

Katerina Rado—Artfajraĵo (vidu sub **Pirotekniko**).

Kato kaj Muso—Alternativa nomo por **Paroj.**

Keglo—Ligna koloneto, kutime botel- aŭ barelforma. Oni starigas naŭ tiajn kolonetojn en formo de kvadrato, kaj penas renversi ilin per ĵetado de lignaj pilkoj.

Kero—Serio en ludkartaro, kun ruĝaj korformoj.

Kio ĝi estas?—Ludantoj aranĝas sin ronde. Iu eliras. La aliaj konsentas pri tio kio estas divenota; ĝi povas esti objekto aŭ vivantaĵo. La eksterulo revenas, kaj per demandoj eltrovas la nomon. Ofte oni komencas:—*Ĉu ĝi estas animalo, vegetaĵo aŭ mineralo?*" Kiam estas granda nombro da ludantoj oni aranĝas sin grupe, kaj ĉiu grupo forsendas iun. La forsenditoj tiam interkonsentas pri la afero divenota kaj revenas, ĉiu al alia grupo: la grupanoj demandas, kaj la unua grupo kiu prave divenas gajnas poenton.

Konkerludo—Oni surfadenigas hipokaŝtanon post traboro, kaj celas dispecigi per fortaj batoj tiun de la kontraŭulo (ankaŭ surfadenigita kaj tenata tiel ke ĝi pendas libere). La knaboj nomas la kaŝtanojn **konkeroj.** La kaŝtanoj ricevas valoron laŭ la nombro de aliaj kaŝtanoj dispecigitaj.

Konkurso—
(*a*) Antaŭaranĝita batalo, ludado, aŭ alia preparita konkurado laŭ difinitaj reguloj, kun apartaj juĝantoj kaj premioj.
(*b*) Unu ludo aŭ batalo en Turniro.

En ludkonkurso kiam estas multaj partoprenantoj, oni aranĝas **antaŭkonkursojn** aŭ **provkonkursojn** laŭ difinita nombro (ordinare sesope), por ke montriĝu la plej bonaj konkursantoj el ĉiu aro. Poste, tiuj denove konkursas, ĝis venas la antaŭlastaj provoj kaj finfine la lasta konkurso.

Korbopilko—Alternativa nomo por **Netbalo.**

Krakilo—Artfajraĵo (vidu sub **Piroteкniko**).

Kribaĝo—Kartludo, plejofte por du ludantoj. Oni uzas ordinaran kartaron, po ses kartoj por ĉiu ludanto. Oni kalkulas poentojn laŭ la valoro de la kartoj kaj iliaj kuniĝoj, sur speciala tabulo.

***Kriketo**—Kampludo kun batiloj, malmolega pilko, kaj celstangoj, por du trupoj po dek unu ludantoj. Populara precipe en britaj landoj.

Kroketo—Ludo kun longaj lignaj marteloj, lignaj pilkoj kaj metalaj arkoj; ludata sur ebena razeno. Oni frapas la pilkojn, tiel rulante ilin sub la arkojn.

Krucvortenigmo—Enigmo, konsistanta el desegno plenigita per kvadratoj, en kiuj oni skribas kruciĝantajn vortojn, tiel ke la literoj de vertikalaj vortoj taŭgas ankaŭ por horizontalaj vortoj. Kvadratoj sen literoj estas nigraj. Enigmaj indikiloj helpas al la elcerbumado de la ĝustaj vortoj.

Kubo—Alternativa nomo por **Ĵetkubo.**

Lakroso—Ludo simila al Hokeo, sed kun mola pilko kaj retoj sur la batiloj.

Lamludo—Alternativa nomo por **Marelo.**

Leksikono—Vortludo kun literaj kartoj (vidu **Vortfarado**).

Leterportisto—Ĉiu ludanto nomiĝas per numero. Unu el la aro iras ekster la ĉambron, frapas la pordon, kaj alvokas numeron. La alvokito (ordinare knabino) eliras, kaj ricevas kison. Tiam la "leterportisto" revenas, kaj alia persono (aŭ la alvokita knabino) anstataŭas lin.

Liberigo—Speco de tuŝludo. Grupo da ludantoj estas dividita en du partiojn. Oni decidas kiu partio estu "ekstere", kaj tiuj forkuras. La alia partio kalkulas ĝis dek, kaj tiam ĉasas la forkurintojn. Se iu el ĉi tiuj estas tuŝita, oni kondukas lin al la **Kaverno** (kaptitejo) kaj starigas gardistojn. Se eble sen kaptiĝo la "eksteruloj" devas kuri al la kaverno, kaj tuŝi la manon de iu kaptito, samtempe kriante **Liberigo!** La kamarado tiam povas forkuri. Kiam ĉiuj estas kaptitaj, la ĉasanta partio iĝas "eksteruloj".

Literad-konkurso.—Ludo por partioj. Vice la ludantoj penas senerare literumi malfacilajn vortojn elektitajn de la Gvidanto. Se oni sukcesas en difinita templimo (ekz. 20 ĝis 30 sekundoj) oni gajnas poenton por sia partio.

Ludo (specialaj signifoj)—
(*a*) En Teniso, ses ludoj faras serion.
(*b*) En Visto, tri ludoj faras serion; sed kiam oni ludas viston multnombre ĉe multaj tabloj kaj progresas de unu tablo al alia, antaŭdifinita nombro de ludoj (kutime 24) faras rondon aŭ serion.
(*c*) En iuj sportoj, unu trupo gajnas la ludon kiam ĝi atingas pli da goloj aŭ poentoj, en la difinita templimo, ol la kontraŭa trupo.

Maĉo—Ludo aŭ konkurso formale aranĝita inter du partioj aŭ trupoj.

Mano—La kartoj en la mano de ĉiu ludanto. La komenca nombro varias laŭ la koncerna ludo.

Manpilko—Alternativa nomo por **Handbalo.**

Marelo (alternativaj nomoj : **Hopludo, Lamludo**)—La ludanto staras ĉe la malsupro de desegno farita sur la pavimo (vidu diagramon N-ro 1) kun ligna kubo aŭ plata ŝtono en la mano, kaj ĵetas la kubon (aŭ ŝtonon) en la unuan kvadraton : tiam li hopas en tiun kvadraton kaj el ĝi en la duan, kaj tiel simile ĝis la lasta. Tiam li turnas sin kaj revenas al la unua. Kiam li atingas la unuan kvadraton, en kiu kuŝas la kubo (t.e. la kubejon), li per la surstarata piedo puŝas la kubon el la desegno. Tiam li saltas el la desegno kaj rekomencas, ĵetante la kubon en la duan kvadraton. Je sia revena saltado li devas puŝi la kubon el la dua kaj en la unuan kvadraton, kaj poste el la desegno. Post tio, el la tria en la duan, el la dua en la unuan, kaj fine el la desegno. Tiel daŭras la ludado, ĝis la lasta kvadrato estas atingita. La ludanto devas ĉiam puŝi, revenante, la kubon de kvadrato al kvadrato. Venkas la ludanto, kiu la unua sukcese kaj senmise revenas de la lasta kvadrato, aŭ de la "pudingo".

Variaĵoj povas esti aranĝataj laŭvole, kaj centoj jam ekzistas. Ekz., oni ne saltu en la kubejon ĝis la revena iro ; oni ne saltu en sian kubejon, kaj ne en la kubejon priludatan de kontraŭulo, k.s.

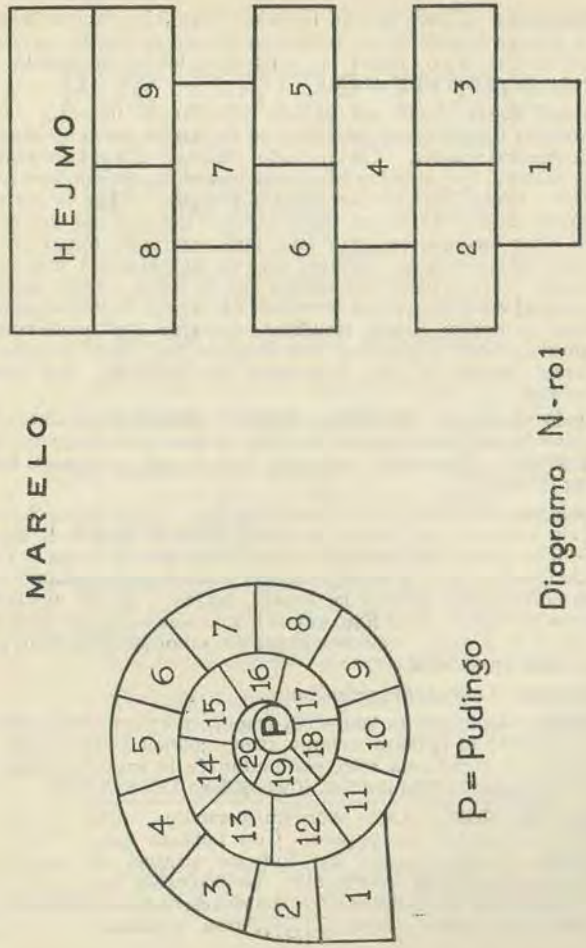
Kiam oni faras mison, oni cedas la vicon al kontraŭulo, kiu komencas same ĉe la unua kvadrato. Rekomencante la ludadon post miso de kontraŭulo, oni rekomencu ĉe la kvadrato atingita kiam okazis la lasta propra miso.

Misoj : Kiam ludanto maltrafas celatan kvadraton, aŭ forgese trafas malĝustan, aŭ lasas sian kubon sur linio : kiam ludanto hopas sur linion aŭ sur malĝustan kvadraton ; kiam ludanto puŝas la kubon en malĝustan kvadraton, aŭ lasas ĝin sur linio.

Marioneto—Pupo kun moveblaj membroj, kiujn oni movas de supre per fadenoj. Oni povas per marionetoj prezenti teatraĵojn sur malgranda scenejo.

Mekano (Mekanikaĵoj)—Mekanika ludilo konsistanta el apartaj traboj, radoj, platoj, dentradoj, aksoj, ŝraŭboj, k.t.p., ĉiuj el metalo, per kiuj oni konstruas arganojn, lokomotivojn, domojn, k.s.

Miksi—En kartludo, rearanĝi hazarde la kartojn per speciala manmovado, antaŭ ol disdoni.



MARELO

Diagramo N-ro 1

P = Pudingo

Miso—Erara aŭ fuŝa faro en iu ludo. Ekz. kiam oni maltrafas la celatan kvadraton en Teniso, metas eraran karton en Visto aŭ similaj ludoj, hopas en malĝustan lokon en Marelo, aŭ tuŝas la pilkon en Futbalo.

Muzikaj Seĝoj—Ludo por granda nombro da ludantoj. Oni aranĝas longan vicon da seĝoj, aŭ dorson ĉe dorso aŭ alterne dorsen kaj fronten. Ĉiuj ludantoj sidiĝas. Kiam komenciĝas la muziko, ĉiuj stariĝas kaj ĉirkaŭmarŝas la seĝvicon unu post alia. Dume, la estro forprenas unu seĝon. Kiam la muziko subite ĉesas, ĉiu devas trovi seĝon: sed unu ne sukcesos. Li estas forigita, kaj kiam unu plua seĝo estas forprenita la ludo rekomenciĝas. Finfine, nur du ludantoj kaj unu seĝo restas. Tiu venkas, kiu sidiĝas sur la seĝon. Estas multaj variaĵoj de la ludo: ekz. anstataŭ uzi seĝojn, la knaboj staras kun la brakoj kurbe etenditaj, dekstren kaj maldekstren alterne, dum la knabinoj ĉirkaŭmarŝas kaj, kiam la muziko ĉesas, prenas la plej proksiman knabbrakon; kaj poste inverse.

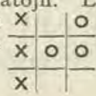
Naĝado (Ĝeneralaj Terminoj)—**Naĝilo**: Balono aŭ veziko kiu, restante sur la surfaco de la akvo, helpas al la naĝlernanto. **Naĝstiloj**: Brustnaĝi, flanknaĝi, floti, plonĝi, rampnaĝi, treti sur la akvo.

Napoleono—Kartludo kun ordinara kartaro. Ĉiu ludanto ricevas kvin kartojn, kaj siavice deklaras kiom da **prenoj** li celas. Se li ne povas fari deklaron li diras *Pasu min* aŭ *Pason*. Tiu, kiu deklaras la plej altan nombron komencas la ludadon, kaj lia unua karto decidas la atutan serion. Se iu deklaras kvin prenojn li krias **Nap**, kaj se li sukcesas li ricevas duoblan pagon de la aliaj. Oni ofte pagas per faboj aŭ nuksoj, aŭ per specialaj pagdiskoj.

Neĝbatalo—Ludbatalo per neĝbuloj.

***Netbalo**—Ludo por du kontraŭaj trupoj, en kiu oni ĵetas pilkon de ludanto al ludanto, celante atingi golejon konsistantan el korbo aŭ korbforma reto, pendantan ĉe la supro de fosto 3 metrojn alta. Ofte nomata **Korbopilko**.

Nuloj kaj Krucoj—Ludo por du personoj. Oni faras desegnon sur papero. Unu ludanto uzas nulojn, la alia krucojn, kaj, ludante alterne, ili krajone markas la kvadratojn. La celo estas, fari rektan linion de 3 nuloj aŭ 3 krucoj en iu ajn direkto. Tiu, kiu unue faras tion, venkas.



POR DISTRA HORO

la plej taŭgaj libroj en Esperanto estas

la "EPOKO" libroj

La libroj enhavas interesajn, malenuigajn romanojn.
Ĉiu libro enhavas 192 paĝojn.
Preso klara—bindo kartona—papero bonkvalita

1. **MURDO EN LA ORIENTA EKSPRESO.** Agatha Christie. El la angla originalo tradukis "Etulo."
2. **LA KNABOJ DE PAŬLO-STRATO.** F. Molnár. El la hungara originalo tradukis L. Spierer.
3. **LA PRINCO KAJ BETTY.** P. G. Wodehouse. El la angla originalo tradukis G. Badash.
4. **LA TEMPO-MAŜINO.** H. G. Wells. El la angla originalo tradukis E. W. Amos.
5. **PRINCINO DE MARSO.** Edgar Rice Burroughs. El la usona originalo tradukis K. R. C. Stufmer.
6. **COLOMBA.** Prosper Mérimée. El la franca originalo tradukis Prof. J. Beau.

Prezo de ĉiu libro 1ŝ. 6p., afranko 2p.
La ses libroj kune por 7ŝ. 6p., afranko 6p.

Eldonitaj de

THE ESPERANTO PUBLISHING COMPANY, LTD., ANGLUJO.

Mendu ĉe

INTERNACIA ESPERANTO-LIGO
Heronsgate, Rickmansworth, Herts., Anglujo.

Orpluvo—Artfajraĵo (vidu sub **Piroteikniko**).

Pacienco—Kartludo por unu aŭ du ludantoj, kun unu aŭ du kartaroj. Oni surtabligas la kartojn laŭ specialaj reguloj kaj poste provas reordigi ilin laŭregule. Estas multaj variaĵoj.

Paroj (alternative, **Kato kaj Muso**)—Kurludo por para nombro da ludantoj. Ĉiuj staras pare, unu parulo malantaŭ la alia. Ĉasanto (aŭ Kato) kaj Fuĝanto (aŭ Muso) estas elektitaj. La Ĉasanto penas kapti la Fuĝanton, kiu forkuras ien ajn en la ludejo. Por savi sin, la Fuĝanto staras antaŭ unu paro. Tuj kiam li faras tion, la malantaŭa parulo fariĝas Fuĝanto, kaj tiu kiu estis Fuĝanto fariĝas antaŭa parulo. Se la Ĉasanto kaptas la Fuĝanton, iliaj pozicioj inversiĝas; la Fuĝanto fariĝas Ĉasanto, kaj la Ĉasanto fariĝas Fuĝanto kaj penas eviti la novan Ĉasanton. Tiel oni povas daŭrigi la ludon ĝislace.

Patino (alternative **Glitilo**)—Speco de sandalo (kutime el ligno aŭ ŝtalo) kun ŝtala glitilo sube, kiun oni portas por glitiri sur glacio. **Patini.** Oni povas ankaŭ **Rulpatini,** sur ordinara planko aŭ sur pavimo, uzante **Rulpatinojn** kun radoj anstataŭ glitiloj.

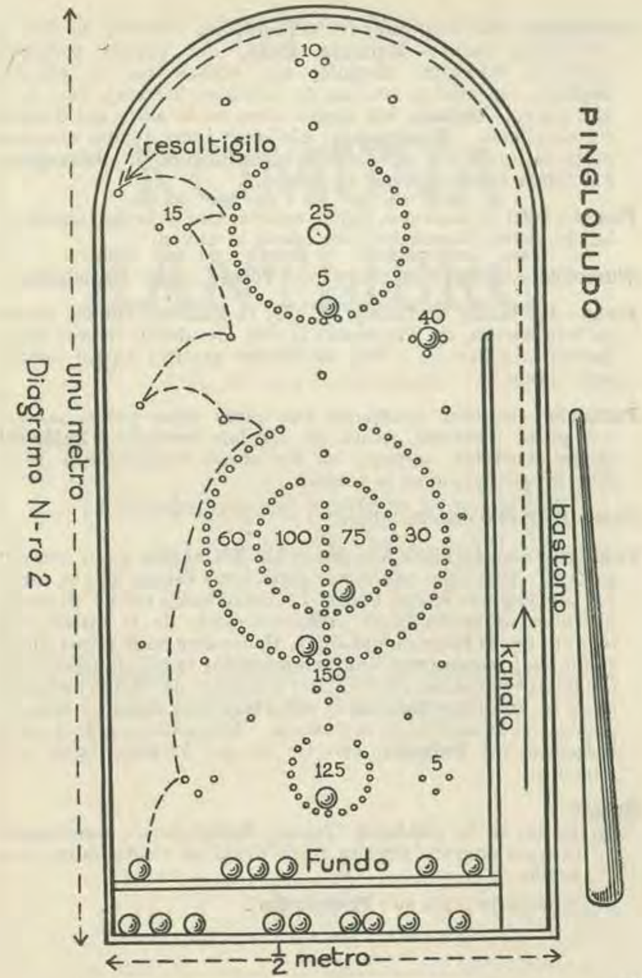
Pendolo—Pendolsimila svingilo kun sidloko por infano. Ofte nomata **Svingilo.**

Pentalito—Ludo surplanka por individuo, ludata per kvin ŝtonoj, aŭ similmaterialaj kuboj. Oni ĵetas, prenas, metas, ŝanĝas k.s. la ŝtonojn laŭ diversaj kaj komplikaj variaĵoj. La ludo estas provo de mana kaj okula lerteco.

Piedpilko—Alternativa nomo por *Futbalo.*

Piko—Serio en ludkartaro, kun nigraj folisimilaj formoj aŭ formoj de inversigitaj koroj, kun stangetoj.

Pingloludo—Ludo kun 20 kugloj kaj speciala tabulo nomata **pinglotabulo** (vidu Diagramon N-ro 2). Oni puŝas la kuglojn antaŭen en la kanalo laŭ la direkto montrata per la sago. Tuŝinte malgrandan fiksitan risorton (resaltigilo) ili sekvas linion similan al tiu de la streketa linio, ĝis ili aŭ atingas la fundon, kie ili estas "perditaj", aŭ trovas lokon en unu el la faketoj gardataj de najletoj. Puŝinte la 20 kuglojn oni sumigas la poentojn (asignitajn al ĉiu faketo) gajnitajn per ĉiuj kugloj. Multaj variaĵoj de la ludo estas eblaj, kaj oni povas ludi individue aŭ partie.



Piroteikniko—La arto prepari artfajraĵojn. Nomoj de kelkaj artfajraĵoj estas:—**Katerina Rado,** kiu rapide turniĝas, elĵetante fajrerojn. **Krakilo,** kiu krakas sur la planko. **Orpluvo,** kiu elĵetas amason da orkoloraj fajreroj, kiuj falas kiel pluvo. **Raketo,** kiu flugas alten en la aero, kaj kutime tie eksplodas. **Romkandelo,** kiu dum ioma tempo elsendas orajn fajrerojn kaj fine brilajn kolorajn bulojn. **Saltkrakilo,** kiu saltas kaj krakas sur la planko.

Plonĝi—Salti en la akvon, kapon antaŭe, kun la brakoj etenditaj kaj la manoj kunmetitaj por tranĉi la akvon.

Plumpilko—Alternativa nomo por **Volano** (vidu **Badmintono**).

Preno—En kelkaj kartludoj, en kiuj la ludantoj laŭvice metas po unu karton, tiu kiu metas la plej altvaloran ricevas ĉiujn ĵusmetitajn kartojn. Tiaj samtempe gajnitaj kartoj estiĝas unu "preno".

Pulĉinelo—Groteska gantpupo kun pinta ĝibo, pinta nazego, kaj pinta mentono, uzata en speciala teatraĵo. **Pulĉinela teatro**—Portebla scenejo, en kiu staras funkciiganto de la diversaj gantpupoj en la teatraĵo.

Pulo—Komuna kaso ĉe ludoj.

Puŝdisko—Metala disko kun diametro 3 cm., tre glata ambaŭ-surface. Oni ludas per ĝi sur glata ligna tabulo 30 cm. larĝa kaj proksimume 50 cm. longa. La disko kuŝas tiel ke parto de ĝi trudas sin preter la pli proksima rando de la tabulo, kaj ludanto devas frape manpuŝi ĝin tiamaniere ke ĝi glitas sur la tabulo kaj restas inter linioj transirantaj la tabulon laŭlarge. Ĉiu ludanto puŝas ses diskojn, kaj la nombro de diskoj kuŝantaj inter la linioj (ne kalkulataj estas tiuj, kiuj tuŝas la liniojn) sumiĝas al la kredito de la puŝinto. Alternativaj nomoj estas **Puŝpenco** kaj **Puŝsoldo,** pro tio ke oni kelkfoje ludas per moneroj.

Raketo—

(*a*) Batilo en iuj pilkludoj (Teniso, Badmintono), konsistanta el forta ŝnuraro streĉita trans ovala aŭ ronda kadro kun tenilo.

(*b*) Artfajraĵo (vidu sub **Piroteikniko**).

KOMUNA KANTLIBRO

Redaktita de

H. W. KAJ N. HOLMES

★

La ĉie-bezonata kantaro kun vortoj kaj muziko de 33 kantoj

★

64 paĝoj. Prezo: 1ŝ. 2p. aŭ 5 internaciaj respondkuponoj, afrankite

★

Mendu ĉe I.E.L.

Rampnaĝi—Speciala maniero de naĝado, en kiu oni uzas ambaŭ brakojn alterne, samtempe rapide movante la krurojn alterne supren kaj malsupren.

Ransaltado—Unu ludanto staras klinite, kun la manoj sur siaj rekte tenataj genuoj. La sekvantaj ludantoj supersaltas lin, apogante sin sur lia dorso per siaj manoj; tiam ili kliniĝas en simila maniero por ke la unua kaj ĉiuj aliaj supersaltu ilin.

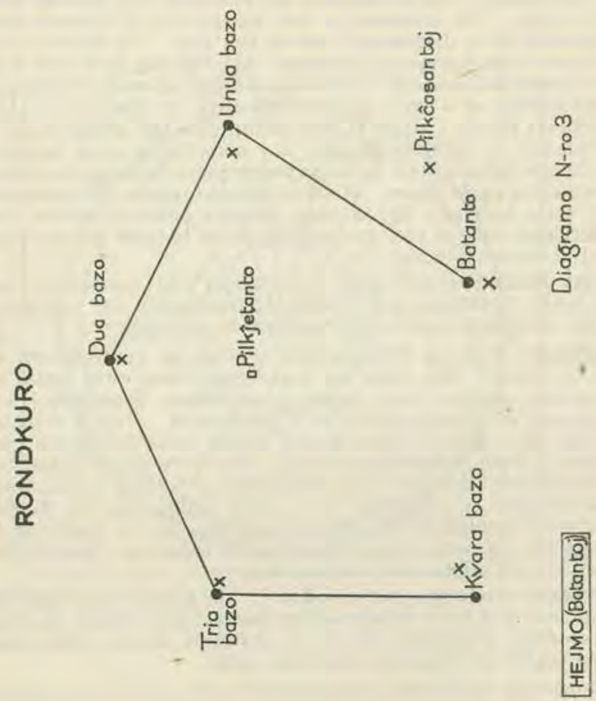
Rezultoj—Skribludo por aro da ludantoj. Ĉiu havas paperfolion. Oni skribas laŭ serio de ordonoj; post ĉiu ordono, ĉiu ludanto faldas la paperon kaj pasigas ĝin al sia maldekstrulo. (La lasta skribita ero estas "La rezulto estis . . . ."). Finfine oni malfermas la paperojn kaj laŭtlegas la tiel kunmetitajn ridindajn historietojn.

Rimenoj—Ledaj aŭ aliaj gvidiloj, surmetataj sur junajn infanojn por ke ĉi tiuj ludu kvazaŭ ili estus ĉevaloj.

Romkandelo—Artfajraĵo (vidu sub **Piroteikniko**).

Rondkuro—Ludo por du trupoj, kun ligna batilo aŭ bastoneto kaj tenisa aŭ alia pilko. La tereno estas aranĝita laŭ Diagramo N-ro 3, kun "hejmo" kaj kvar bazoj, kiuj estas markitaj per stangetoj, per blankaj cirkloj, aŭ alimaniere. Unu trupo batas la pilkon vice; la alia, krom unu ludanto, pilkoĉasas. La batontoj staras rektlinie apud la "hejmo". Unu el la kontraŭa trupo pilksendas de fiksita linio aŭ punkto. La batanto, starante en la "hejmo", provas bati la pilkon malproksimen kaj, sukcesinte, kuras al la unua bazo, kaj, se eble, sen halto al la aliaj, tiel farante "rondkuron". Se li fine ne povas fari la tutan rondon, li devas halti ĉe la plej proksima bazo. Dum li kuras, iu pilkĉasanto povas forigi lin, atingante la bazon unue kun la pilko. La aliaj batantoj sekvas, unu post alia. Ne estas permesate ke du ludantoj staru kune ĉe la sama bazo, do oni ĉiam kuras de unu al alia. Oni kalkulas poentojn laŭ rondkuroj, kaj tiu trupo venkas, kiu gajnas la plej grandan nombron. Se iu ĉasanto mankaptas la pilkon antaŭ ol ĝi tuŝas la teron, tio forigas la batanton. Estas juĝantoj por la ludo, kaj la terminoj estas tiuj de Kriketo. La reguloj varias. Oni povas ludi en simpla maniero per mano kaj pilko, kaj uzante vestojn kiel bazojn.

***Rugbeo**—Speco de Futbalo, ludata sur speciala markita kampo, de du trupoj, ĉiu kun dek kvin ludantoj. Oni ludas per granda ovalforma pilko, kaj kun golfostoj sen reto, kiuj estas multe pli altaj ol tiuj de la kutima futbalo. Laŭ reguloj oni portas la pilkon kaj ĵetas ĝin mane.



Rulringo—Granda malpeza ringo el fero aŭ ligno, kiun oni rulas, kurante flanke de ĝi kaj frapante ĝin per bastoneto tenata en la mano.

Rulpatino—Vidu sub **Patino.**

Rumio—Oni ludas per du kartaroj, kune kun la **ŝercistoj** (entute 106 kartoj). Estas almenaŭ du ludantoj, kaj kutime kvar aŭ kvin. Oni disdonas po dek kartoj, sed la ludanto maldekstre de la disdonanto ricevas dek unu. Ĉiu ludanto vice prenas unu karton el la restaĵo kaj forĵetas unu, tiel konservante dek kartojn. Oni celas kolekti (*a*) arojn de almenaŭ tri kartojn el la sama serio kaj (*b*) arojn de almenaŭ tri samvaloraj kartoj. Kiam la dek kartoj estas tiel aranĝitaj de iu ludanto, li anoncas **Rumio,** kaj surtabligas siajn kartojn. Ĉiu alia ludanto tiam kalkulas poentojn laŭ la nearigitaj kartoj restantaj en sia mano. Kiam iu ludanto atingas 100 poentojn, li estas forigita; kaj la laste restanta persono venkas. La **ŝercistoj** estas la plej gravaj kartoj, ĉar ludanto povas asigni al ili ian ajn valoron.

Rusaj Montoj—Rondvojaĝo ĉe amuzejoj. Oni veturas en malgrandaj benkĉaroj, sur relvojo kiu iras supren kaj malsupren sur artefaritaj montoj kaj tra diversaj pejzaĝoj.

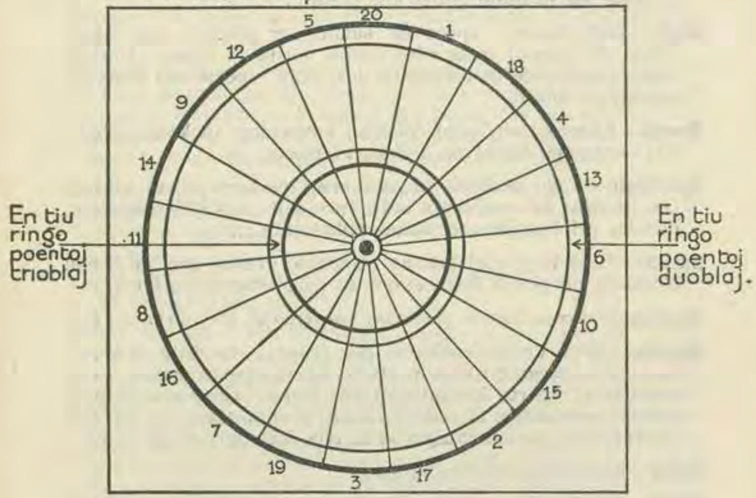
Sagĵetado—Endoma ludo, por iu nombro de kontraŭantoj aŭ por partioj. Oni ludas per mansagetoj, kiuj estas lignaj aŭ metalaj pezaĵoj, kun longaj pingloformaj antaŭpintoj kaj paperaj aŭ plumaj gvidiloj ĉe la posta parto. Vice la ludantoj ĵetas la sagetojn al rondforma tabulo speciale markita per dratoj (vidu Diagramon N-ro 4). Por komenci la ludon oni devas trafi unue iun el la duoblavaloraj faketoj, de tiu trafo kalkulante la poentojn. Oni devas simile fini per duobla cifero. Sumigante la poentojn gajnitajn per la trafoj de la sagetoj, oni penas atingi antaŭfiksitan nombron; kutime 101 aŭ 301. Ekzistas aliaj ludmanieroj.

Saltdiskoj—Ludo per eburaj disketoj. Ĉiu ludanto uzas apartan koloron, kaj ludas laŭvice. Per disketo, oni saltigas pli malgrandajn, premante ilin ĉe la ekstrema rando. Oni celas saltigi ilin en vinglason aŭ similan ujon.

Saltomortali—Salti tiel, ke oni kvazaŭ saltas super sian propran kapon.

Serio—Kompleta aro de unu speco en iuj ludoj k.s. Ekz., en Teniso, ses ludoj faras serion; en Visto, difinita nombro de ludoj (kutime 3) estas serio; en ludkartaro, ĉiuj 13 keroj (pikoj, trefoj aŭ karooj) estas unu serio; en Biso, unu kompleta kolekto de identaj bildoj.

TABULO por SAGĴETADO



Diagramo N-ro 4

Skio—Speco de longa, plata glitilo kiun oni ligas al la piedoj, kaj per kiu oni glitiras sur neĝo, puŝante sin per stangoj. **Skii.**

Skipi—Vidu **Ŝnursalti.**

Skuti—Iradi per **Skutilo.** Skutilo estas simila al malgranda biciklo, sed havas du malgrandajn radojn, unu antaŭe kaj unu malantaŭe, ĉe horizontala tabulo ; vertikala stango, kun mantenilo ĉe la supro, ebligas gvidi la skutilon. La rajdanto staras unupiede sur la horizontala tabulo, kaj irigas la skutilon puŝante sur la teron per la alia piedo.

Sledo—Glitveturilo ; speco de sidejo sur glitiloj. La formo uzata de infanoj estas ofte simple farita el ligno. Kutime uzata por rapide malsupreniri deklivojn ; poste oni tiras ĝin supren per ŝnuro.

Sporto—Ekzercoj aŭ ludoj celantaj amuzadon aŭ konkursadon kaj samtempe disvolvon de korpa lerteco.

Sportfesto—Tago dediĉita al konkursoj ĉe lernejoj aŭ kluboj. Oni aranĝas diversspecajn lud-, kur-, salt-, kaj jetkonkursojn, decidas pri ĉampioneco, donas pokalojn k.t.p.

Sprinti—Kuradi je plej granda rapideco, kutime por mallonga distanco, aŭ por la lasta etapo de longdistanca kurkonkurso.

Stadiumo—Areno kun la specialaj konstruaĵoj kiuj ĉirkaŭas ĝin.

Stafeto—Speco de kurkonkurso por trupoj. La tuta distanco estas dividita en tri-kvar partojn, kaj ĉiu parto (etapo) estas asignita al aparta kuranto en ĉiu trupo. Ĉiu unua-etapulo portas bastoneton aŭ tukon, kiun li enmanigas al sia dua samtrupano, kiu enmanigas al la tria, kaj tiel plu ĝis la fino.

Starti—Ekiri en sporta konkurso.

Stilzo—Marŝstango : longa stango kun ŝtupeto aŭ piedingo kelkan distancon de la malsupro. Starante sur la ŝtupetoj de du stilzoj, oni povas fari grandajn paŝojn.

Stulbalo—Ludo simila al kriketo, sed anstataŭ al stangoj oni celas al kvadrata tabulo sur fosto 1½ metrojn alta. Alternative **Celpilko.**

Svingilo—Alternativa nomo por **Pendolo.**

***Ŝako**—Ludo kun specialaj figuroj kaj movoj, ludata sur kvadratumita tabulo kun 64 kvadratoj. Oni celas ataki kaj senpovigi la reĝfiguron de la kontraŭulo. La figuroj nomiĝas : **Peono, Ĉevalo, Kuriero, Turo, Damo** kaj **Reĝo.**

Ŝarado—Enigmo-teatraĵo. Oni prezentas, enigme, kelksilaban vorton ; ĉiu silabo estas prezentata en aparta sceno aŭ akto. La lasta sceno aŭ akto prezentas la tutan vorton. La rigardantoj devas diveni la vorton. Oni ankaŭ povas ludi **Mutŝaradon,** en simila maniero sed senparole. Variaĵo de Mutŝarado estas elekti vorton kun finaĵo samsona kiel la finaĵoj de multaj aliaj vortoj ; unu partio iras eksteren, ricevas unu el la samsonaj vortoj, kaj devas ludi senparole ĉiun rimantan vorton ĝis ili trafas la ĝustan.

Ŝercisto—Bildkarto en ludkartaro ; la 53a karto, ne apartenanta al iu serio.

Ŝnursalti (alternative **Skipi**)—Du helpantoj tenas inter si longan ŝnuron kaj svingas ĝin ronde, tiel ke ĝi superiras la kapon de saltanto staranta en la mezo, kaj poste iras sub ties levitajn piedojn. Oni povas ludi unuope, svingante la ŝnuron por si mem. (Vidu **Rimkantojn** ĉe la fino de la Terminaro).

Ŝutejo—Dekliva tabulo kun malaltaj flankmuroj, tre glata kaj glitiga, sur kiu la ludantoj sidas kaj glitas (aŭ ŝutiĝas) en la akvon de naĝejo, aŭ sur molan sablaĵon, k.s.

Tablo-Teniso—Formo de teniso kun specialaj reguloj, ludata sur tablo per lignaj batiloj anstataŭ raketoj, kaj celuloida pilketo. Oni ludas ĝis 21 poentoj.

Telero-turnado—Oni sidas en rondo. Ĉiu ludanto havas numeron, aŭ nomon de urbo aŭ besto, k.t.p. Iu, starante en la mezo, rotaciigas lignan aŭ metalan teleron, kaj ekkrias nomon aŭ numeron. La alvokito devas kuri al la telero kaj kapti ĝin antaŭ ol ĝi falas teren, rotaciigi ĝin denove, ekkriante alian nomon aŭ numeron, kaj reiri al la seĝo. Se oni ne kaptas la turniĝantan teleron antaŭ ol ĝi ripoziĝas, oni devas aŭ anstataŭi la centrulon aŭ punpagi, laŭ antaŭfarita decido.

***Teniso**—Ludo sur speciale markita tereno, en kiu oni batas pilkon per raketoj de unu flanko al alia de vanda reto.

Tereno—Tiu parto de ludejo, kie okazas la ludado mem.

Timpo—Malgranda ligna stango, dika ĉe la mezo kaj kun pintoj. Oni frapas per bastoneto unu pinton, tiel saltigante la timpon sufiĉe alten por ebligi bategi ĝin kiel eble plej malproksimen. Oni celas atingi la plej longan distancon.

Tranĉi—
(*a*) Dividi kartaron.
(*b*) Je la komenco de kartludo, ĉiu ludanto *tranĉas*, t.e. forprenas per unu movo parton de la kartaro (dum la

kartoj restas frontmalsupre sur la tablo) kaj rigardas la malsupran karton de la forprenita parto, por decidi kiu disdonu, kiu kunludu, aŭ por aliaj kialoj. Kutime tiu, kiu tranĉas la plej malaltan karton, disdonas la kartojn.

Trefo—Serio en ludkartaro, kun nigraj trifolioj.

Triktrako—Ludo kutime por du personoj. Speciala tabulo, markita per longaj triangulaj formoj, alterne nigraj kaj ruĝaj. Oni ludas per diskoj kaj ĵetkuboj, celante formovi la diskojn de la tabulo. La movado de la diskoj dependas de la rezultoj de la kubĵetado. Ekzistas variaĵoj por pli ol du ludantoj.

Trofeo—Pokalo aŭ ŝildo, aŭ alia honoriga objekto, donata al la venkinto aŭ venkinta trupo en iu sporta turniro. Kutime oni konkursas je difinitaj periodoj por gajni ĝin.

Trupo—Ludantaro, kun difinita nombro de ludantoj.

Turbo—Ronda ligna bloketo kun pinta bazo, sur kiu estas metala ekstremo. Oni batas ĝin per vipo por rotaciigi ĝin rapide sur la metala pinto. Oni trovas ankaŭ metalajn turbojn, turbojn kiuj zumas, k.t.p.

Turniro—Organizita konkursado kun definitiva celo. Kutime turniro konsistas el serio de ludoj aŭ konkursoj, en kiuj la venkintoj de la fruaj konkursoj konkuras inter si por trovi la ĉampionan ludantaron aŭ individuon. Oni ofte premias per trofeo. Vistrondo estas speco de turniro.

Tuŝludo—Ludo de ĉasado, en kiu oni penas transdoni al alia ludanto ian imagan objekton nomatan "ĝi". Tiu, kiu havas "ĝin", devas nur tuŝi iun ajn alian ludanton por tiel transdoni "ĝin" al la tuŝito, kiu simile penas seniĝi de "ĝi" kiel eble plej rapide per transdono al alia ludanto. Ĉiu ludanto kiu ne havas "ĝin" penas eviti ricevon de "ĝi". Estas multaj variaĵoj de la ludo.

Vadi—Paŝi en akvo.

Venki—Superi siajn kontraŭulojn per gajno de pli multe da poentoj, aŭ per pruvo de pli granda lerteco aŭ rapideco.

Vico—

(*a*) Linio aŭ serio.

(*b*) Unu loko en linio. En ĉi tiu senco, unu loko aŭ ludrajto en rondo. Inter du ludantoj, ĉiu alterno de la ludo estas vico de tiu al kiu la ludo alternas. Oni demandas kaj respondas :—"Kies vico nun ?" "La vico estas al vi" : aŭ "Estas nun la vico de Johano" : k.s.

Vipo—Bastoneto, al kiu estas fiksita ŝnuro aŭ maldika rimeno, per kiu oni batas turbon aŭ alian objekton.

Visto—Kartludo por kvar ludantoj en du paroj. Oni celas akiri pli multe da poentoj (aŭ prenoj) per meto de karto pli altvalora ol tiuj de la alia paro.

Vistrondo (alternative **Vist-turniro** aŭ **Progresa Visto**)—Ludo por multaj ludantoj, ĉe iu oportuna nombro de tabloj. Oni samtempe faras unu ludon de visto ĉe ĉiu tablo, post kio ĉiu ludanto registras siajn prenojn sur speciala (kutime presita) kalkul-listo : la venkintoj "progresas" al aliaj tabloj laŭ specialaj reguloj, kaj oni denove ludas. Post difinita nombro de ludoj oni sumigas la poentojn, kaj la finvenkintoj (t.e. tiuj kun plej multaj poentoj) ricevas premiojn, kies kosto kutime venas el la mono ricevita de ĉiuj ludantoj kiel enirpago. Kutime oni premias sinjorojn kaj sinjorinojn aparte. Por ŝerco oni ofte premias ankaŭ la ludantojn kun la plej malaltaj poentaroj, per tiel-nomataj **stultulo-premioj.**

Volano (alternative **Plumpilko**)—Korka pilko kun plumoj orde fiksitaj ronde en la supro. Uzata en Badmintono.

Vortfarado—Ĝenerala nomo por literaj kartludoj, kiel ekzemple Leksikono kaj Kan-U-go. La celo estas formi kiel eble plej multajn vortojn.

RIMKANTOJ

Ĉi tiuj estas adaptaĵoj de rimkantoj uzataj de infanoj.

A. Por Skipado—

Por la skipantaj infanoj la aliaj ofte kantas, laŭ simplaj arioj, kantetojn por kalkuli la saltojn kun ŝnuro. Ordinare oni faras tion jene : Por la unua (kursiva) parto oni turnas la ŝnuron malrapide kaj saltas unufoje por ĉiu akcentita silabo. Atinginte la duan parton, oni duobligas la rapidon de la turnado kaj saltado. Kiam la saltanto akcidente haltigas la ŝnuron (faras "mison") la vorto tiusekunde dirata estas la respondo al la demando kursive presita (en la tria ekzemplo, la litero estas la komenca litero de la "amata nomo").

(1) *Kian jaron mi atingos,*
Kiom aĝa estos mi ?
1, 2, 3, 4, . . . k.t.p. ĝis miso.

(2) *Kiam mia edzo petos,*
Kia kuko por li pretos ?
Dolĉa, sala, frukta, gala,
Riza, pana, ova, flana,
Mola, ŝtala, nigra, pala,
Granda, nana, sveda, dana. (Ripetu ĝis miso).

(3) *Kiu amas min hodiaŭ,*
Kiun amas mia kor' ?
A, B, C, Ĉ, D, . . . k.t.p., ripetante ĝis miso.

(4) *El kio fari novan jakon,*
Novan robon, novan frakon ?
Silk', atlas', drelik', koton',
Lan', velur', muslin', ĉifon'. (Ripetu ĝis miso).

B. Por elekto de ludanto—

Kiam el kelkaj ludontoj oni volas elekti hazarde unu por esti gvidanto, ĉasanto, unua vicanto, k.s., oni povas kanti aŭ deklami la jenajn versojn, direktante la fingron al la ludantoj laŭvice por ĉiu silabo ĉi tie akcentata.

(*a*) **Fru**gi**le**go **est**as **gran**da
Mul**te pli** ol **ka**nari',
Sed en **nia tu**ta **lan**do
Plej bon**sor**ta est**as VI**.

(*b*) **Dio est**as **ĉi**am **bo**na **kon**traŭ **ĉiu**,
Tamen **Li** plej **bo**ne **a**gas **kon**traŭ **TI**U.

Proponoj pri estontaj fakterminaroj estos bonvenoj.