

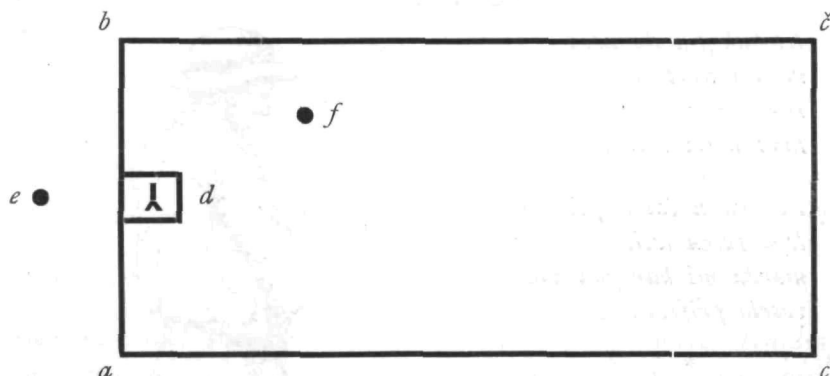
Igrišče.

Priobčuje I. B.

4. Koza.



grišče odmeriš na ravnem prostoru, ki je 15 do 20 korakov dolgo in 10 korakov široko (glej $a b c \check{c}$). V sredo ozke črte četverkotnika postaviš kozo (d). Kos lesa, ki ima tri noge, ali veja s tremi izrastki, tudi trije kameni, drug vrh drugega, ali sicer kak predmet, ki se lahko prevrne, naj predstavlja kozo.



Igralci se vstopijo na nasprotno stran igrišča ($c \check{c}$), le eden, ki je določen za čuvaja, stopi v bližino kozе, vendar tako, da ga igralci ne zadenejo. Naloga igralcev je, da prevrnejo kozo, čuvajeva pa, da prevrnjeno kozo takoj zopet postavi. Da igralci kozo lahko prevrnejo, imajo po pol metra dolge palice — dobri so tudi ploščati kameni ali lesene plošče — ki jih lučajo v kozo.

Čuvaj je od začetka oni, ki se sam oglasi, če ne, ga pa izžrebajo izmed igralcev. Vrsta, v kateri igralci od početka izkušajo kozo prevrniti, je poljubna; pozneje pa mečejo v istem redu na kozo, kakor dohajajo nazaj na prostor ($c \check{c}$). Igra se po naslednjih pravilih:

1. Ko je igralec vrgel palico v kozo, mora iti zopet po palico; najlažje stori to tedaj, če je eden za njim kozo podrl. Če leži palica onstran črte $a b$, n. pr. pri točki e , tedaj teče igralec, ko je palico pobral, takoj nazaj na črto $c \check{c}$ in ima pravico zopet metati na kozo. Če pa je obležala palica tostran črte $a b$, na pr. pri točki f , tedaj mora igralec, ko je palico pobral, najprej do črte $a b$ in odtam šele nazaj na črto $c \check{c}$.

2. Kogar čuvaj na prostoru $a b c \check{c}$ z roko ali tepežko udari, ko nese palico nazaj na $c \check{c}$, ta stopi na mesto čuvaja, čuvaj pa vzame njegovo palico in ima pravico metati na kozo. Vendar pa mora kozo pri tem udarcu stati na nogah, če ne, udarec ni veljaven, in čuvaj mora ostati še na svojem mestu. Ravno tako ne velja udarec, če se kozo sama prevrne.

3. Onstran črte *a b* sme igralec ostati le toliko časa, dokler ne vidi priložnosti, da lahko teče nazaj na prostor *c č*. Mora pa med tem imeti palico v roki ali pa se je mora z nogo dotikati, če ne, ga čuvaj lahko udari.

4. Če prevrne igralec med tekom tja in nazaj kozo ali če prestopi meje igrišča, postane čuvaj.

5. Če so že vsi igralci vrgli palice in ni nihče zadel koze, torej ni nikogar na črti *c č*, morajo igralci čuvaja toliko časa motiti s tekanjem, da se enemu posreči, priti s palico nazaj na črto *c č*, da potem zopet lahko luča na kozo.

Lenuh.

*Klobuk tja do ušes,
na tla uprt obraz,
roke potisnem v žep —
tako ubijam čas.*

*Po zraku časih ptič
lepó pečen leti,
morda mi kar pod zob
veselo prifrči ...*

* * *

*Roke potiska v žep,
upira k tlom oči.
Nikoli in nikjer
pečene ptičke ni!*

E. Gangl.



Naša pot.

*Fuhej, čez plan
gre naša pot,
in naša radost
je povsod.*

*Po žilah kri
nam vre, kipi,
do solnca srce
koprni.*

*Brez znoja in
lahkotnih nog:
čez drn in strn, čez
gozd in log.*

*Čez hrib in plan,
čez širni svet —
vsi mladih srčec,
nežnih let!*

Sokolov.