

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
koprne.*

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

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

Sokolov.