

sila je miška nekajkrat, da bi jim ušla, a stara mačka je to vselej preprečila.

Vsa preplašena in napol še živa je naposled miška boječe uprla v mačko oči ter jo je zaprosila: »Nikar me. vendar tako ne trpinči! Osvobodi me!«

»Kaj, da bi te jaz izpustila — mačka miško? Ko se bodo mladi naveličali igrati se s teboj, potem te bom pojedla!«

Miška se je zgenila. »Mar nimam pravice do svobode kakor vse, kar leze in hodi?«

»Vse? Nikakor ne! Pravico do svobode imajo samo pametni, ki znajo svobodo prav rabiti. Ti si pa sama pritekla meni v kremplje.«



J. E. Bogomil:

## Prijetna zabava.

### 2. Lovimo se!

Kaj ne, da že pogledujete skozi okna, kdaj pride pomlad? — Ni več daleč. Skoro boste poleteli ven na trato. In lovili se boste, da vam bo teklo od čela. Lovimo se — to je prijetna zabava.

Postavite se v dve vrsti. Druga proti drugi naj bo obrnjena s hrbti. Vsaka vrsta si izbere svojo barvo — na primer belo in črno (ali pa belo in rdečo), kakor se prej dogovorite. V sredi med obema vrstama je par metrov praznega prostora. Na tem prostoru stoji deček. V rokah ima primerno okroglo

ploščo in jo vrže v zrak. Plošča je različno pobarvana. (Če ni barve, si lahko barvo samo s črkami zaznamujete!) Nihče se pa ne sme ozirati nazaj. To je strogo prepovedano! — Plošča pade na tla. Deček, ki jo je vrgel v zrak, pove, katera barva je na vrhu. Reče na primer: »Bela!« Na to pa tisti, ki imajo črno barvo, stekó, belí jih pa lové. Kdor je ujet, ne sme več teči. Kdor je pa utrujen, sme iti na počivališče. Počivališče črnih je kakih 15 do 20 korakov za vrsto belih; belí imajo pa počivališče na nasprotni strani, ravnotako 15 do 20 korakov proč od tam, kjer je stala vrsta črnih. Pregarjani mora priti torej pregarjavcu za hrbet, če hoče počiti. Ko so vsi črni ujeti, je igra končana. Potem je pa treba spet od kraja začeti. In spet loví barva, ki je poklicana.

### 3. Zajček v grmu.

To je tudi prav prijetna igra. Štirje otroci zadostujejo. Napravijo krog. V krogu stojita dva otroka. Roke držita kvišku. Obrnjena sta z obrazoma proti središču kroga. Druga dva dečka sta pa lovec in zajček. Ona dva, ki stojita, sta pa grm. Lovec lovi zajčka. Zajček se izkuša rešiti. Rešen je, če pride v grm, to je, če prime enega izmed dečkov za roko. Kogar je prijel, ta postane potem zajec. Zato mora steči in gledati, da bo pribežal h grmu. Če pa lovec zajca prej ujame, preden se je rešil, pa oba vlogo zamenjata: zajec mora biti lovec, prejšnji lovec pa zajec.

