

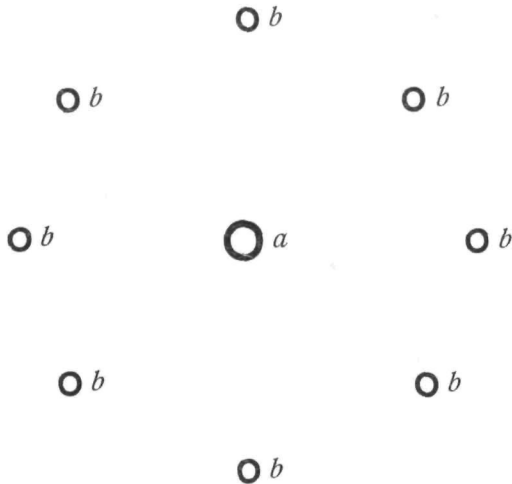
Igrišče.

Priobčuje *I. B.*

3. Svinjko pasti.



Igrišče za to igro naj bo raven prostor brez drevja. V sredi igrišča je večja jamica (*a*), okrog te pa v razdalji po kake 3 *m* po dva do tri korake narazen toliko manjših jamic (*b*), kolikor je igralcev — manj ena. Vsak igralec (igra jih lahko 6 do 12) ima 1 *m* dolgo močno palico. Vsi držijo palice v srednji veliki jamici, kjer je tudi žoga.*) Na klic 1, 2, 3! vržejo igralci žogo s palicami kvišku in vsak si kakor hitro mogoče poišče eno izmed manjših jamic in vtakne svojo palico vanjo. Oni, ki ne dobi svoje jamice, je pastir. Ta goni žogo s palico v srednjo jamico, vsi drugi igralci pa izkušajo žogo odbiti in pastirja ovirati, da bi ne prignal žoge v središče, seveda le s palico.



Pravila. 1.) Žogo smeš le s palicami odbijati, z nogo je ne smeš suvati. 2.) Pastir varuje žogo s tem, da postavi palico pred žogo, da je drugi ne morejo odbiti. 3.) Pastirja ne smeš suvati, tudi če je v krogu, le žogo mu smeš odbijati. 4.) Pastir sme vsak čas zasesti eno izmed malih jamic, če je prosta, to se pravi, če nihče ne drži svoje palice v nji. Potem je pastir oni, čigar jamico je zasedel prejšnji pastir. Nihče pa ne sme stati z nogo na jamici. 5.) Igralci morajo pri odbijanju paziti, da ne zadenejo s palico kakega soigralca. 6.) Ko prižene pastir žogo v srednjo jamico, se prične nova igra. Ali: vsi igralci morajo hitro zamenjati jamice, pastir medtem vtakne svojo palico v kako prosto jamico, oni pa, ki ostane brez jamice, je novi pastir. 7.) Če je mnogo igralcev, so lahko dva ali trije pastirji, seveda morajo imeti dve ali tri žoge in morata biti dve, oziroma 3 jamice manj kakor je igralcev.

*) Žoga za to igro je najboljša, če je trdo natlačena, za perišče velika in obšita z usnjem.