

KATTEPINN

et gammelt "gatespill" fra Bergen

Kattepinn er et spill som har gamle tradisjoner i Bergen. Det var en lek som i første rekke hørte våren til, men den kunne spilles hele året. Regiene for kattepinn kunne variere fra strøk til strøk, men pinnen av tre var den samme. Du tegner en startstrek i passende avstand fra den (ca. 10 m) en ring med en diameter på en halv til en meter. Pinnen skal kastes fra startstreken og inn i ringen. Faller den ned inne i ringen med X opp, får kasteren 50 poeng. Treffer den ikke ringen, er det nestemann sin tur.

Hvis tegnet II, IV eller VI kommer opp, skal kasteren vippe pinnen opp med foten (derfor de spisse endene) og sparker den bort fra ringen så mange ganger som tegnet viser - to, fire eller seks ganger. Hvert forsøk på å vippe opp pinnen regnes som "en gang". Når en spiller er ferdig med sin "tur" skal motspilleren gjette hvor mange skritt eller hopp han trenger for å nå tilbake til ringen fra der kattepinnen ligger.

Hvis han gjetter riktig får han like mange poeng som det antall skritt eller hopp han har gjettet. (Hoppene eller skrittene må være like lange, ellers er det juks.) Gjetter han feil, får han ingen poeng. Men uansett om han gjetter riktig eller ikke, er det hans tur til å kaste neste gang.

Du kan også bruke balltre for å vippe og sparke med foten. Du kan kaste kattepinnen ned utenfor sirkelen å få så mange forsøk på å slå den inn som pinnen viser, og så får du ti ganger så mange poeng som vist på kattepinnen når den ligger i sirkelen. Du kan slå pinnen om igjen så lenge du treffer inne i sirkelen. Hvis du treffer streken, får du bare halvparten så mange poeng og det er nestemann sin tur. Hvis du ikke treffer sirkelen, så har du så mange forsøk på å slå den vekk som pinnen viser. Deretter gjetter du selv hvor mange skritt det er fra sirkelen til pinnen, og hvis nestemann klarer avstanden med akkurat de skrittene, får han like mange poeng som skritt. Hvis ikke får du de poengene, men det er nestemann sin tur til å spille.

