

# En IDDIS

er en hermetikkboksetikett. Ordet iddis kommer av ordet etikett, som på barnespråk ble til iddekett, og deretter forkortet til iddis på stavangerdialekt.

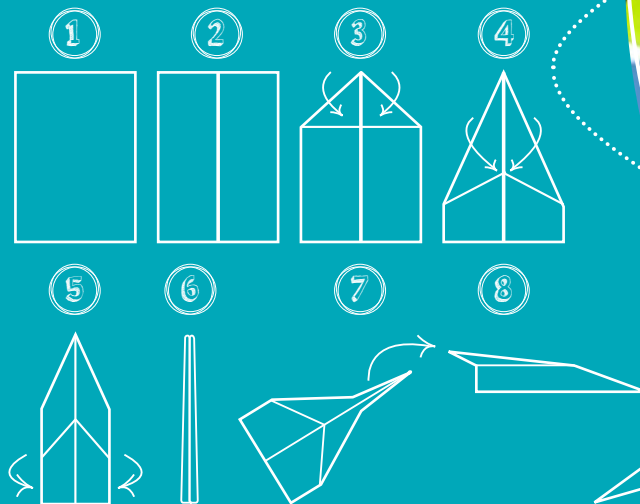
En iddis er en hermetikkboksetikett som ble limt på hermetikkboksene før de skulle selges i butikkene. Det var reklamen på boksene som fortalte hva som var oppi. I Stavanger var det mange hermetikkfabrikker, og det ble laget MANGÉ ulike iddisar. Men det var ikke alltid at motivet på boksen var det samme som innholdet. Se her for eksempel: en giraff! Da skjønner vi at hermetikkboksene fungerte som reklame. Kanskje folk kjøpte den boksen som hadde det fineste bildet? Unger i Stavanger samlet på iddisar og byttet med andre unger. De brukte iddisane som premier da de spilte MABLIS. Mablis er et klinkekulespill. Norsk hermetikkmuseum har rundt 40.000 iddisar i sine samlinger.



# En PILLE- FYGERT

er et papirfly brettet av iddisar.

Det er mange oppskrifter på pillerfygter. Her har du én.



# MABLIS

er et annet ord  
for klinkekule.

Å spille mablis var en populær aktivitet for mange barn. Visste du at klinkekulespill er kjent over hele verden? I Stavanger var det vanlig å bruke kuler av marmor. Andre steder var det vanlig å bruke kuler av keramikk og glass. Når våren kom og gatene ble tørre, var det mange som nesten ikke kunne vente med å starte å spille. I Stavanger var det vanlig å spille om iddisar.



## SPILLEREGLER FOR MABLIS



### Mablisbane

For å spille trenger du å lage et hull i bakken (du kan lage hull i bakken med hælen på skoene, for eksempel)

### Lag og spillet

Hvert lag består av 2 spillere. 2 lag spiller mot hverandre på samme bane. En kamp varer i 10 minutter.

### Iddisar

Hver spiller får 20 iddisar ved kampstart. Iddisane er betaling som du må gi til dem som treffer deg. Blir du truffet må du gi fra deg 2 iddisar. Blir du slått i hullet, må du gi fra deg 3 iddisar ekstra. Den som blir slått i hullet går ut av spillet, men kan komme inn igjen hvis det blir flere runder.

### Start

Først spilles det om startrekkefølgen. Hver spiller kaster sin kule mot hullet fra en strek som er fire meter fra hullet. Det spilleren som er nærmest hullet, får spille først. En skal da «knagge» kulen med bøyd pekefinger. Det er ikke lov til å føre eller knipse kulen.

### Røver

For å kunne «ta» de andre, må du først ha blitt røver. Du blir røver etter å ha slått deg selv ned i hullet (én gang). Hvis en spiller er en røver og går opp i hullet igjen, må han/hun gå ut av spillet. Hvis det blir en ny runde, kommer han/hun med i spillet igjen.

### Runde

Runden er slutt når begge spillerne på et lag er slått i hullet. I en kamp på 10 minutter, kan det derfor bli flere runder.

### Slutt

Kampen er slutt etter ti minutter. Det laget som har flest iddisar, har vunnet. Går du tom for iddisar underveis, er du ute av spillet.

### Uavgjort

Ved uavgjort fortsetter spillet til et av lagene treffer en av motparten.

