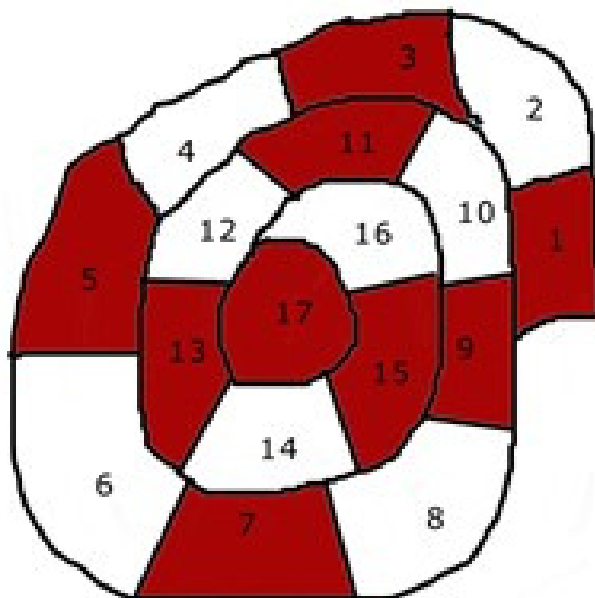


Sneglen

Hinke leg uden sten



Snegl

Startende fra midten, tegnes en halvcirkel. Den tegner man rundt om og videre rundt indtil man har en snegleform. Den indeles i felter.

I det første felt skrives start, i det sidste midterfelt skrives slut. Størrelsen og antallet af felter bestemmes af hvor skrappe deltagerne er til at hinke og hoppe.

Slutfeltet er hvilefelt, hvor man må stå på to ben og tage sig en pause. På ét ben skal man hoppe fra felt til felt, fra start til slut. Efter en pause i hvilefeltet, hinker man samme vej tilbage.

Klarer man banen igennem uden stop og uden at ramme stregerne, må man skrive sit forbogstav eller navn i et felt man selv vælger, hvorefter det er den næstes tur.

Felter med ens navn i, er ens personlige hvilefelter, som de andre deltagere skal hoppe over. Gør de ikke det, er det den næstes tur.

Det bliver sværere og sværere at gennemfører banen i takt med antallet af personlige hvilefelter. Vinderen er den som til sidst har flest hvilefelter med sit navn i.

Man kan også aftale, inden start, at vinderen er den sidste som gennemfører banen.

Hinke i mand

med hinkesten

Hinkeruden tegnes som en mand med krop, arme og hoved – og felterne nummereres med start fra foden og opefter.

Hinkestenen lægges uden for mandens fødder og skubbes med foden ind i ettern. Den der hinker, må ikke træde i det felt, hvor hinkestenen ligger. Man hopper altså ind i toeren og hinker gennem manden. I armene må man sætte begge fødder ned på samme tid. I hovedet vender man med et hop og hinker tilbage igen. Når man kommer tilbage til toeren, samles hinkestenen op og man hinker ud. Næste gang skydes hinkestenen ind i toeren osv.

Hinkeruden

med hinkesten

3	4	5
2	9	6
1	8	7

Man tegner et kvadrat med 9 felter. I de ni felter skrives tallene fra 1 -9. Man skal nu skiftevis prøve at hoppe hinkeruden i gennem ved at skubbe hinkestenen frem med et ben fra felt til felt. Det er naturligvis ikke tilladt at hvile sig undervejs eller stå på stregerne. Er der tale om mindre børn kan det være en fordel at lade dem bruge en hinkestav som de kan støtte sig ved og hvile sig op ad.

Jeg melder KRIG

Antal: 3-8 personer

Redskaber: Kridt

En stor cirkel på cirka 2 meter tegnes med kridt. Inden i midten tegnes en mindre cirkel på cirka 50 centimeter.

Cirklen deles op i lige store felter, som lagkagestykker, så hver deltager får ét felt hver...deresterritorie, deres land.

Deltagerne vælger hvilket land de vil være. Landenes navne skrives ud for hvert land. Det aftales hvem der først melder krig.

Krigsmeldereren stiller sig i midten af cirklen. Resten stiller sig med en fod i deres eget land, klar til at løbe væk.

Krigsmeldereren råber "Jeg melder krig mod....."land" Alle styrter væk fra cirklen, undtagen det land der er blevet meldt krig mod.

Modsat de andre, løber det angrebne land ind i cirkelens midte.

Så snart foden rammer den lille cirkel i midten, skal der råbes "STOOP".

Alle skal stoppe med det samme.

Personen i cirklen udser sig et fjendeland, for det meste den der står nærmest.

Herefter tages tre skridt og én spytklat i retning mod fjenden og stiller sig der hvor spytklatten har ramt.

Nu gælder det om at røre fjenden, og for fjenden at undgå at blive rørt.

Begge må bevæge sig som de vil, vride sig, lægge sig ned etc., så længe de beholder fødderne på samme sted.

Røres fjenden, må der tages et stykke af fjendes territorie og dermed er fjendeland erobret.

Undgår fjenden at blive rørt, meldes der krig på ny.

På ét ben stiller landeerobreren sig i den lille midtercirkel.

Har personen allerede erobret territorie fra det samme land før, må han/hun stille sig i det felt i stedet.

Med en kridtstreg tegnes et område så stort som muligt af det vundne land. Mistes balancen, fortsætter man den uafsluttede streg ind til den nærmest kant.

I det nyvundneterritorie skriver erobreren sit eget lands navn. Nu er det erobrerenes tur til at "Jeg melder krig mod...."

Den, der får erobret mest land fra de andre, vinder.

Stikke Palles øje ud

Remedier: Trækstok: En lang lige gren på 6 til 8 fod, og 1" til 1½" tyk. En hasselkæp er fortrinlig. Til "øjer" bruges grene på en fod i længden og 2" til 3" tyk. De skal kunne stå selv. Til "øjer" kan evt. bruges den øverste krans fra et grantræ, hvor kransen danner foden, når den bliver vendt modsat vokseretningen. En askekvist kan også bruges, den deler sig oftest symmetrisk i en trefod. Et øje som et tændt stearinlys vil give nye dimensioner.

Legen: En dystleg for to personer, hvor det gælder om at besejre modstanderen ved at trække ham eller hende baglæns. Man tager opstilling ryg mod ryg med en trækstok mellem benene. På et givent signal starter kampen, og deltagerne skal trække til og forsøge at vælte det opstillede "Palles øje". Hold godt fast om stokken, stem fødderne i jorden og træk af alle kræfter! Det er vigtigt, at man ikke slipper grebet om stokken under legen.



Patøk

Remedie: Patøkestok: Stokken skal måle fra jorden til knæskallen og være ca. 1½" tyk. En hård træsort er bedst: Tjørn og hassel er godt. Den ene ende spidses og hærdes over gløder uden at brænde. Stokken dekoreres så den bliver personlig.

Legen: Patøk er en kæmpleg, hvor man kæmper mod hinanden to og to. Alle forsynes med en groft udskåret stok tilspidset i den ene ende, og man finder et sted, hvor underlaget er tilpas blødt, gerne lidt sumpet.

Når to vil udfordre hinanden siger den ene: "Hak i lort?" og den anden svarer "Hak I!"

Patøkestaven holdes med begge hænder over hovedet og drives i jorden med et kraftigt hug, omtrent som når man med en økse hugger brænde. Stå med godt spredte ben og hold sikker afstand til øvrige deltagere.

De to modstandere skiftes til at hugge deres stav i jorden. Det gælder om at hugge sin egen stav i jorden så den bliver stående, mens man vælter modpartens.

Når legen starter, har alle titel af "lort". Herefter er det muligt at avancere til bonde, herremand, baron, greve, konge, kejser og pave.

Hvis man vinder en omgang, rykker man et trin op i hierarkiet, mens man rykker to ned hvis man taber! Deltagerne udfordrer hinanden og bevæger sig op og ned i patøkhierakiet



To patøk-spillere med stave.
Tegning: Eva Wulff

Gå til Island efter sild

Redskaber:

- 2 træklodser der er 5 tommer høje og 2 tommer tykke - pr. mand. Træklodserne fremstilles af et firkløvet stykke træ, og bearbejdes så de er håndvenlige i den ene ende og dekoreret så de er personlige.



Sådan går man til Island efter sild
Tegning: Eva Wulff

Legen:

Deltagerne starter med begge fødder bag en afmærket linie, derfra skal de forsøge at gå med hænderne på klodserne 'til Island efter sild'.

Den ene træklods skal placeres så langt ud som han/hun kan nå, når fødderne stadig skal være bag linjen. Det er nu tilladt at tage en andens klods som står tættere på, og bruge den til 'at gå hjem' på. Ingen del af kroppen må røre jorden på den anden side af linien.

Den som kan placere sin træklods længst væk fra linien - og stadig komme tilbage uden at røre jorden - er vinder.

Kan leges med sodavands dåser ☺

TRÆKKE OKSE

4 PERSONER

- To personer, okserne, står på alle fire med fødderne mod hinanden.
- Kammeraterne ligger på ryggen af dem, ansigt til ansigt, og holder om en pind med hænderne.
- Okserne kravler i hver sin retning og forsøger at trække modstanderen med sig.
- Den som trækker modstanderen ned har vundet.
- Man kan også vinde ved at modstanderen slipper pinden.



TRÆKKE STOK

2 PERSONER

- Sid med fodsålerne mod hinanden.
- Hold en rundstok mellem jer med begge hænder.
- Den, som trækker modstanderen op fra jorden eller trækker stokken til sig, har vundet.
- Dysten kan afgøres i en enkelt omgang eller bedst af tre omgange.



Gamle lege med bolde

Alfabetremsen.

Spilles med to bolde op ad en mur. Hvis man taber bolden eller går i stå i remsen, er det den næstes tur. Eller med en lidt større bold i gulvet. Hver gang man siger navnet på mand, sig selv, sted og spiseligt svinger man benet over bolden. Dribles.

Min mand hedder Anders
og jeg selv hedder Anna
Vi bor i Amerika
og spiser ananas hver dag

Min mand hedder Bent
og jeg selv hedder Bente
Vi bor i Belgien
og spiser bananer hver dag

o.s.v. indtil man har været alfabetet igennem.

Her er en anden drible leg

Man studser en mellemstor bold, der hopper godt - under det ene ben, imens man siger forskellige ting i forskellige kategorier - efterfulgt af "roulade"

kategorierne man bestemmer, man skal igennem, kan være:

tal fra 1-10

tal fra 10-20

pigenavne

drengenavne

efternavne

lande

frugter

man kan selv finde på flere.

det gælder om at komme igennem så mange af kategorierne som muligt - fejlfri - altså uden at bolden kommer ud af spil.