

22 lege

- til alle på 6 år eller mere...



Ringkjøbing
Landbobank

HÆFTE 1

INDHOLD

Leg	Antal pers.	Redskaber	Plads	Side
Aberne i træerne	10-30	Ingen	Græsplæne, asfalt, fliser, fast grus eller stort gulv	3
Rødt lys stop	10-30	Ingen	Asfalt, fliser, fast grus eller stort gulv	4
To mand frem for en Enke	5-25	Ingen	En stor plads med asfalt, fliser, fast grus eller stort gulv	5
Ræv og ulv	10-30	Tørklæder	Græs eller en plads med asfalt	6
Firetræk	Hold á 4	Tyndt endeløst tov	Græs eller andet blødt underlag	7
Blindebuk	10-20	Et tørklæde	Græsplæne, asfalt, fliser, fast grus eller stort gulv	8
Antonius	10-30	Hoppebold	Fritliggende lav bygning med god plads på begge sider	9
Tovtrækning	10-mange	Tykt hamptov	Græs eller andet blødt underlag	11
Tyren i Det Røde Hav	10-20	Tykt endeløst tov	Græsplæne, asfalt, fliser, fast grus eller stort gulv	12
Nat og dag	10-30	Skive og kegler	Græsplæne, asfalt, fliser, fast grus eller stort gulv	13
Sjippe i bue	2-20	Sjippetov	Asfalt, fliser, fast grus eller stort gulv	14
Stanto	5-12	Gerne skumbold	Græsplæne, flisegård eller et stort gulv	16
Vigebold	12-20	Gerne skumbold	Græsplæne, flisegård eller et stort gulv	16
Narrebold	3-15	Lille bold eller skumbold	Asfalt, fliser, fast grus eller stort gulv	17
Langbold	4-25	Tennisbold, boldtræ og kegler	En bane der er 6-15 m bred og 25-50 m lang	18
Kædetik eller kædefanger	10-30	Ingen	En stor plads som afgrænses i enderne og til siden	20
Dåseskjul eller sparke dåse	6-20	En dåse	Et sted med mange gemmesteder	21
Sækkevædeløb	2-20	2 sække	Græs, fast grus eller stort gulv	22
Isbjørn og landbjørn	8-20	Ingen	Græsplæne, asfalt, fliser, fast grus eller stort gulv	23
Hinke	2-10	Hinkesten og kridt	Et område med asfalt eller fliser	24
Røve det gyldne skin	10-20	Et tørklæde	Græsplæne, asfalt, fliser, fast grus eller stort gulv	26



Aberne i træerne

Antal:	10 – 30 personer
Redskaber:	Ingen
Plads:	Græsplæne, asfaltplads, fliser, fast grus eller stort gulv

Legen:

Aberne i træerne leges på et afgrænset område af mange deltagere. Afhængig af deltagerantallet er der én eller flere fangere, som skal forsøge at fange de øvrige. Man fanges ved berøring og bliver herefter ny fanger. Man har helle, hvis man går sammen to og to som aberne i træerne. Den ene, træet, bliver stående, mens den anden, aben, klatrer op i træet og har benene løftet fra jorden. Det er kun tilladt at blive hængende i træet, indtil faren er drevet over.

OBS: Legen kan være hård ved ryggen, specielt for træerne, så pas på under klatringen.

Rødt lys stop!

Antal: 10 – 30 personer
Redskaber: Ingen
Plads: En plads med asfalt, fliser, fast grus eller et stort gulv

Legen:

Alle står bag en linje, undtagen Fangeren som står med ryggen til de andre.

Det gælder om at snige sig op og slå fangeren på ryggen. Men med mellemrum råber Fangeren: "Rødt lys stop!" og vender sig hurtigt om mod alle de andre som skal stå bomstille! Hvis fangeren ser den mindste bevægelse hos dem som har sneget sig frem, kan han sende dem retur til linjen. Den, som først når frem, skal være fanger i næste runde af legen.

Legen fik sit navn i byerne dengang man satte trafiklys op omkring 1930'erne. Børnene efterlignede trafikens rytme. Før hed legen rødt lyn stop da folketroen var at den som blev ramt af lyn blev forvandlet til en støtte.





To Mand frem for en enke

- Antal:** 5 – 25 personer
Redskaber: ingen
Plads: En stor plads med asfalt, fliser, fast grus eller et stort gulv

Legen:

En fangeleg hvor det gælder om at holde sin partner i hånden og undgå at være enken.

Man står i par med sin partner i hånden, på række bag hinanden. Enken som er fangeren står foran det forreste par med ryggen til dem. Enken begynder legen ved at råbe: "To mand frem for en enke løb!"

Så slipper det bagerste par hinandens hænder og løber frem på hver sin side af rækken. Det gælder for parrene om at nå hinanden igen uden at enken fanger én af dem. Enken må begynde at løbe i det øjeblik parret kommer forbi enken.

Hvis det lykkes for enken at fange én, danner de to et nyt par og den tiloversblevne bliver den nye enke. Fanger enken ikke nogle, må man tage en runde til af legen.



Ræv og ulv

Antal:	10 – 30 personer
Redskaber:	Tørklæder
Plads:	Græs eller plads med asfalt

Legen:

En ræv og en ulv udstyres hver med et tørklæde i forskellig farve. Ræven og ulven skal forsøge at fange de øvrige deltagere ved at røre dem med tørklædet.

Man har helle for ræven, når man står to og to med armkrog, og helle for ulven, når man står tre og tre sammen. Det er kun tilladt at stå sammen, så længe der er fare på færde. Ræven og ulven kan med fordel forsøge at arbejde sammen.

Bliver man fanget, byttes der roller, og man bliver enten ræv eller ulv. Er man mange, kan der vælges flere ræve og ulve.



Firetræk

- Antal:** 4 om hvert tov
Redskaber: Tyndt endeløst hampetov
Plads: Græs eller andet blødt underlag

Legen:

Fire deltagere fatter et endeløst tov, så der er ca. 2 meters afstand mellem hver. Udfor hver deltager, ca. 1½ meter uden for rækkevidde anbringes en genstand, f.eks. en stok.

Det gælder nu om at snuppe stokken, samtidig med, at man gennem samarbejde med de øvrige deltagere forhindrer andre i at gøre det.



Blindebuk

- Antal:** 10 – 20 personer
Redskaber: Tørklæde
Plads: græs, asfalt, fliser, fast grus eller et stort gulv

Legen:

10-20 deltagere danner kreds. Blindebukken får bind for øjnene og forsynes med et klæde eller en sammenfoldet avis.

Hun anbringes midt i kredsen og snurres tre gange rundt. Nu skal blindebukken forsøge at ramme én med tørklædet. Man må ikke træde ud af kredsen, men kredsen må bevæge sig i cirkel, og man må forsøge at undvige. Hvis nogen rammes, skal han stå stille og blindebukken må med hænderne forsøge at identificere vedkommende. Gættes rigtigt, har vi en ny blindebuk!

Antonius – stikbold med gemmer

Antal:	10 – 30 personer
Redskaber:	Hoppebold
Plads:	Græs, asfalt, fliser, fast grus eller et stort gulv

Legen:

To hold tager opstilling på hver side af en fritliggende og lav bygning.

Det ene hold har bolden og én fra holdet kaster bolden over taget på bygningen, mens holdet råber: "Antonius!" det andet hold på den anden side af bygningen skal forsøge at gribe bolden, inden den rammer jorden. Gribes bolden, tæller man 1 point. Gribes bolden ikke får holdet ikke point. Så kaster holdet bolden over taget til de første hold, mens de råber: "Antonius!" sådan bliver man ved indtil et af holdene har opnået 3 point.

Når et hold har 3 point, må griberen, sammen med sit hold, snige sig rundt om bygningen. Når hjørnet på bygningen rundes råber holdet som angriber: "Antonius!" og det andet hold skal stå stille. Boldholderen må tage tre skridt og en spytklat frem mod én fra holdet og forsøge at ramme med bolden. Den som bliver ramt skal skifte hold.

Legen er blevet leget sådan i Karup, Vestjylland år 1912.





Tovtrækning

Antal: 10 – mange
Redskaber: Tykt hampetov
Plads: Græs eller andet blødt underlag

Legen:

To hold tager opstilling langs tovet med front mod hinanden. De store og stærke er bagest, de små nærmest midten. Midten af tovet markeres med et tørklæde. På tværs af tovet på jorden afsættes tre linjer. Den midterste ud for tørklædet de to andre på hver side i to-tre meters afstand. De to hold fatter om rebet, og på et givet signal trækker man. Det hold, som får trukket tørklædekuden over sin egen sidelinje, har vundet. Tovet må ikke vikles om kroppen eller lægges over skulderen.

NB: Brug aldrig et spinkelt tov og aldrig et nylontov. Det brænder i hænderne, og hvis det brister, slår det som en kæmpeelastik!





Tyren i det røde hav

Antal:	10 – 20 personer
Redskaber:	Tykt endeløst hampetov
Plads:	Græs, asfalt, fliser, fast grus eller et stort gulv

Legen:

Et kraftigt reb afpasses i længde efter deltagertallet, og en ring formes. Deltagerne stiller sig med front mod midten og holder rebet foran sig i hoftehøjde. En tyr lukkes ind i ringen og skal nu forsøge at stange (røre) én af de øvrige, som så bliver tyr. Deltagerne udenfor ringen må gerne slippe rebet for at undvige, men rebet må ikke falde til jorden. Sker det, bryder tyren ud og må fange hvem som helst. Er ringen stor, kan man have flere tyre.

NB: Det er vigtigt: - **ikke** at bruge nylonreb, som "svipper" og brænder!

- at holde rebet i hoftehøjde, så tyren ikke løber halsen imod!

- at tyren holder hænderne i hovedhøjde og altid stanger over rebet.

Nat og dag

Antal: 10 – 30 personer
Redskaber: Nat og dag skive, markeringskegler
Plads: Græs, asfalt, fliser, fast grus eller et stort gulv

Legen:

To hold, Nat og Dag. Hvert hold har en baglinje, bag hvilken, der er helle.

Holdene kaldes frem på midten af banen af en kamleder, som har en træskive, hvis ene side er sort (nat) og anden side er hvid (dag). Holdene fordeler sig nu på egen halvdel langs midten af banen. Kamlederen får skiven til at snurre på en træplade og fremsiger samtidig remsen: "Nu snurrer nat og dag, sig os, hvem der skal ta'" Lander skiven med dagsiden opad, må dagholdet forsøge at fange så mange fra natholdet som muligt, inden disse når i sikkerhed bag egen baglinje. De fangne går over på dagholdet, og så fremdeles.



Sjippe i bue / Hoppe i reb

Antal:	2 – 20 personer
Redskaber:	Et sjippetov eller tyndt reb
Plads:	En plads med asfalt, fliser, fast grus eller et stort gulv

Sjippe i bue:

To svinger et langt tyndt tov rundt i en bue. De andre stiller sig i kø til højre for den ene som svinger tovet. Man har aftalt, hvor mange hop man skal hoppe i tovbuen, hvorefter man skal ud til den anden side. Hvis man bliver ramt af tovet eller træder på tovet, skal man afløse en af dem, som svinger tovet. Er man kun to til at sjippe bue, kan den ene ende af tovet bindes fast til en stolpe, så kun én svinger tovet og den anden hopper.

Hoppe i reb:

Er man alene kan man øve sig i at hoppe i reb: Man holder en ende af rebet i hver hånd, lader rebet hænge ned bag sig og svinger det bagfra op over hovedet, når rebet er ud for fødderne hopper man over. Med lidt øvelse kan det gøres hurtigere og hurtigere.

Vi ved ikke, hvor gamle lege som Sjippe i bue og Hoppe i reb er. Men mon ikke børn lige siden, det første reb blev lavet, har prøvet at svinge og hoppe over rebet. Legen kendes over hele verden og mange synes, det er en rigtig pigeleg. Men i Europa var det i 1600-årene især drengene, som sjippede, lidt som i bokseklubberne i vore dage.



Vigebold

Antal:	12 – 20 personer
Redskaber:	Bold, gerne skumbold
Plads:	En græsplæne, flisegård eller et stort gulv

Legen:

En stikboldleg for 16 deltagere eller flere. Man tager opstilling i en stor kreds med 4 personer i midten.

Det gælder nu om for deltagerne i kredsen at stikke, dvs. ramme, de 4 i midten med bolden. Det er ikke tilladt at løbe med bolden, men man må gerne spille sammen. De 4 i midten skal på alle måder forsøge at undvige. Rammes de med bolden, går de ud i kredsen.

Når der er én deltager tilbage i kredsen, kåres vedkommende som Konge.

Herefter starter en ny runde med 4 nye i midten. Efter 4 runder kommer finalerunden, hvor de 4 konger kommer ind i midten. Den sidste, der er tilbage, er Kejser.

Stanto

Antal:	5 – 12 personer
Redskaber:	Bold, gerne skumbold
Plads:	En græsplæne, flisegård eller et stort gulv

Legen:

Alle tager opstilling omkring en boldholder. Stanto startes ved, at boldholderen kaster bolden højt op i luften og råber navnet på én af de øvrige. Alle løber nu væk så hurtigt som muligt. Den hvis navn er blevet råbt skal hurtigst muligt fange bolden og råbe: "stanto!", hvorefter alle stopper.

Boldholderen må nu tage tre skridt og en spytklat og herefter forsøge at ramme en af deltagerne med bolden. Bliver vedkommende ramt, får han et minus, hvis ikke får kasteren et minus.

Ved tre minusser er man dødsdømt og skal stenes. Dette foregår ved, at den dødsdømte stiller sig foroverbøjet foran de øvrige i en afstand af 8-10 m. Alle deltagere har ét forsøg til at ramme den dødsdømte bagi med bolden!

Stanto er blevet spillet mange steder i Danmark. Kilderne stammer fra begyndelsen af det tyvende århundrede, men legen er formentlig ældre.

Narrebold

Antal: 3 – 15 personer
Redskaber: Lille bold eller skumbold
Plads: En plads med asfalt, fliser, fast grus eller et stort gulv

Legen:

Alle på nær én, boldholderen, stiller op i en halvkreds med hænderne på ryggen.

Boldholderen står foran med en afstand på 4-5 m og kaster på skift til dem i halvkredsen.

Det gælder om for boldholderen at narre de andre, så de enten ikke griber bolden eller bevæger armene uden at boldholderen har kastet. Hvis én fra halvkredsen bliver narret bytter man plads med boldholderen. Hvis én fra halvkredsen griber bolden, skal boldholderen forsætte i midten. Boldholderen må ikke kaste bolden lavere end knæhøjde.

Man kan gøre lege til en konkurrence: Alle i halvkredsen, som bliver narret af boldholderen, går ud af legen. Hvis boldholderen gribes ud af én fra halvkredsen, går boldholderen ud af legen. Den sidste spiller, som er tilbage, har vundet og skal være den første boldholder i en ny runde af legen.

Legen er bl.a. blevet leget i Sorø 1908.



Langbold

- Antal:** 4 – 25 personer
- Redskaber:** Bold af gummi eller en tennisbold + boldtræ, samt markeringskegler
- Plads:** En græsplæne, asfaltgård eller et stort gulv, før i tiden spillede man på vejen. ca. 25 -50 m. langt og 6 - 15 m. bredt, kegler markerer for-, bag- og sidelinjer

Legen:

1. Deltagerene deles i to hold: Udeholdet og indeholdet.
2. Udeholdet fordeler sig i ude i marken.
3. Indeholdet stiller på en række bag forlinjen, i den ene ende af spillearealet.
4. Udeholdet vælger en opgiver som stiller sig frontalt mod indeholdet ca. 2 m væk.
5. Opgiveren kaster bolden i en blød bue i retning mod den første spiller på indeholdet, Opgiveren sigter mod spilleres højre skulder.
6. Spilleren fra indeholdet skal med boldtræet forsøge at slår bolden ud i marken. Bolden skal lande inden for sidelinierne. Ellers er den ude og spilleren er død.
7. Spilleren kan bruge op til 3 forsøg på at ramme bolden, men må løbe når som helst i forsøg på at komme ned bag baglinjen. Under løbet skal spilleren undgå at blive stukket af udeholdet med bolden. Bliver spilleren ramt er han død.



8. Spilleren skal til bage igen bag opgiverlinien før indeholdet kan score ét point. Også på tilbagevejen skal spilleren undgå at blive stukket af udeholdet.
9. Spilleren dør hvis han bliver stukket eller bliver grebet ud.
10. Hvis spilleren dør, går han bagerst i rækken og venter på sin tur.
11. Når indeholdet har 3 døde, skifter holdene plads, så udeholdet kommer ind og indeholdet går ud i marken.
12. Der spilles på tid eller på et antal aftalte runder.

Udfordringen i spillet ligger i en god undvigelsestaktik hvis man spiller på indeholdet. Samt evnen til at "løbe" på det rigtige tidspunkt. For udeholdet at finde en taktik så løberen med stor sandsynlighed kan rammes.

Variation:

Spillet kan også spilles uden boldtræ, hvor bolden kastes ud, hermed bliver der mulighed for at spille med en blød bold, som det ikke gør ondt at blive stukket med.

I 1800-tallet var det at spille bold mange steder synonymt med LANGBOLD, som formentligt var det mest almindelige slagboldspil i Danmark. Det kan i den beskrevne form føres tilbage til 1700-tallet, men det stammer i øvrigt fra middelalderen eller endnu tidligere.

Den fortrukne årstid var foråret og den tidlige sommer: påsken, pinsen og høhøsten. Det blev som regel spillet sent på dagen, i skumringen, til mørket afbrød spillet, men hvis arbejdet tillod det, også på andre tider.

Fra midten 1800-tallet havde man langbold på programmet på kostskolerne i Sorø og Herlufsholm. Københavns Boldklub som stiftedes 1876 som en af landets første boldklubber, havde oprindeligt som formål "at opøve ungdommen i det gamle nationale spil Langbold".

Datidens idrætspædagoger var fulde af lovord overfor Langbold "Ved den vaagende sans for legemsøvelser er det at ønske, at man især vil tage fat på Langbold; thi det fordre mere liv, smidighed og hurtighed end nogen anden leg. (Lauritzen 1866).

Langboldformer var vidt udbredt over Europa men mangler på De britiske Øer.



Kædetik eller Kædefanger

Antal:	10 – 30 personer
Redskaber:	Ingen
Plads:	En stor plads med asfalt, fliser, grus, halgulv som afgrænses i enderne og til siden

Legen:

Alle står i den ene ende af pladsen, på helle. Der er to ude på pladsen, de er fangere og danner kæden ved at holde hinanden i hænderne. Nu må de tælle til 10. Herefter har man ikke helle i den ene ende, hvis der ikke også står nogle i den anden ende af pladsen. Man er altså tvunget til at løbe over pladsen, hvis man her bliver fanget af kæden, skal man gå ind i kæden, så den får flere led. Det er de to oprindelige fanger som hele tiden danner de to yderste led. Det er svært at være fanger når kæden bliver lang, derfor må pladsen ikke være alt for bred. Så snart der kun står nogle på helle i den éne ende må kæden begynde at tælle dem ud: 1 – 10.

En variation er at kæden må dele sig hver gang den består af et lige antal personer: 4, 6, 8. etc.

Er man mange som vil lege kan man begynde med flere fanger i par.

Husk at afgrænse den plads hvor I leger tydeligt, er pladsen alt for stor er legen ikke så sjov!
En tommelfingerregel for størrelsen: Små børn 10 x 15 m.
Store børn 20 x 25 m. Unge 30 x 50 m

Dåseskjul / Sparke Dåse

Antal: 6 – 20 personer
Redskaber: En dåse
Plads: Et sted med mange gemmesteder

Legen:

Dåseskjul / sparke til dåsen er en leg hvor alle gemmer sig, på nær én som er fangeren.

Fangeren skal stå ved dåsen og tælle højt til 100 med lukkede øjne. Herefter skal fangeren gå ud og lede efter dem som har gemt sig. Når fangeren ser én der har gemt sig skal han skynde sig tilbage til dåsen og råbe navnet på den gemte. Så er vedkommen i dåsen.

Men det kan blive til et kapløb mellem Fangeren og den gemte, hvis denne opdager at han er set. Hvis den gemte kan nå først frem til dåsen og sparke til den mens han råber sit navn, er han fri og kan gemme sig igen. Har fangeren allerede fanget nogle, kan den gemte befri disse ved at sparke til dåsen og råbe: "Alle ud fra dåsen!"

De gemte kan også løbe frem og befri alle i Dåsen, selv om Fangeren slet ikke har fået øje på én.

Når dåsen er sparket omkuld skal fangeren rejse den op og tælle forfra til 100 med lukkede øjne og alle de andre gemmer sig igen.

Når man har været i dåsen tre gange skal man afløse fangeren.





Sækkevædeløb og –stafet

- Antal:** 2 – 20 personer
Redskaber: 2 sække
Plads: En plads med græs, grus eller et stort gulv

Legen:

Man kan lege sækkevæddeløb bare man er to. Er man flere kan man lave to hold som står bag en startlinje. På start signal stikker én fra hvert hold benene i sækken, trækker den op om livet med den ene hånd og begynder at hoppe om kap med den fra det andet hold. Man har på forhånd aftalt hvor langt man skal hoppe om kap, f.eks. ud til og rundt om et træ og retur til startlinjen.

Legen bliver endnu sjovere hvis den leges som stafet, for så skal man jo ud af sækken i en fart og den næste fra sit hold skal stikke benene i den i en fart.

Skal det være rigtigt svært kan man lægge ting som man skal springe over eller krybe under på vejen f.eks. en gren, et stykke snor, et kosteskaf m.v.



Isbjørn og landbjørn

Antal børn: 8-20
Type leg: Fangeleg med befrielse og helle
Plads: En plads med græs, grus eller et stort gulv

Legen:

I Isbjørn og landbjørn er to bjørne ude at jage børnene på hvert deres territorium. Hvis man bliver fanget skal man stå helt stille eller lave gymnastik!

Legeområdet deles ind i to - et område til hver bjørn. Et barn vælges til isbjørn og et andet til landbjørn. De må hver især kun jage på deres eget område. De andre børn må løbe frit over hele området.

Bjørnene skal fange børnene og råbe: "stå". Så må de tilfangetagne ikke bevæge sig. De kan dog blive befriet, hvis et af de andre børn rører ved dem og råber: "fri".

Legen fortsætter, til alle er taget.

Er der mange børn, kan der være to-tre bjørne af hver slags.



At Hinke

Antal: 2 – 10 personer.
Redskaber: Hinkesten og kridt.
Plads: Et område med asfalt eller fliser.

Legen:

Når børn begynder at hinke er det et sikkert tegn på forår. Der tegnes et mønster på jorden som består af opdelinger i rum. Det er hinkeruden, se neden for.

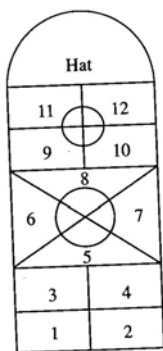
I skal hoppe på et ben fra rum til rum i en bestemt rækkefølge f.eks. fra rum nr. 1 til rum nr. 2 indtil man når til målet i det sidste rum. Man må ikke hinke på de streger som opdeler hinkerudens rum, gør man det er man "død" og skal begynde forfra.

For at gøre det sværere kan man skubbe en sten, hinkestenen, foran sig med foden. Hinkestene må ikke glide ud af det rum i hinkeruden som man er ved at hinke ind i, gør hinkestenen det er man død og skal begynde forfra.

Hvis I er nybegyndere kan I bruge en stok til at støtte jer til. Neden for kan du se eksempler på hinkeruder som børn tegnede dem for mange år siden.

Vidste du at det kun er i Danmark at man har brugt særlige hinkesten af glas, i andre lande måtte børn nøjes med en flad sten. Det var Holmegård Glasværk som lavede de smukke hinkesten med motiver fra H. C. Andersens eventyr. Nu er Holmegård holdt op, men spørg din mor eller Bedstemor om ikke hun har gemt en hinkesten til dig...

Århus 1837.



Paradis.



Hopskok.

Røve det gyldne skind

Antal:	10-20
Redskab:	Et tørklæde
Plads:	En plads med græs, grus eller et stort gulv

Legen:

To hold tager opstilling på række bag hver sin baglinje. Midt mellem holdene kastes et tørklæde (det gyldne skind) På et givent tegn (når tørklædet slipper instruktørens hånd) starter den første i hver række på hvert sit hold. De to skal forsøge enten at snuppe klædet og nå hjem i sikkerhed eller at fange modparten, når denne snupper klædet. Bliver man fanget eller får modparten held med at røve skindet, må man følge med over på modpartens hold og være aktivt med dér. Det gælder om at vinde alle modstandere over på eget hold.

Det er dårlig taktik at løbe direkte ud for at få fat i klædet, da man i så fald er alt for let at fange for modparten. Man må i stedet prøve at finte og nøje afvente det øjeblik, hvor modpartens koncentration svigter, og man har chancen for at nå hjem uden at blive slået, efter at man har snuppet tørklædet.

I denne leg gælder det altså ikke kun om at være hurtig, men også om at være snu og listig.

Hvis den der giver tegn kan se at det vil blive en ulig kamp ex. Mellem meget stor dreng vs. lille pige kan tørklædet kastes nærmere eller længere væk.

”Leg er glædens
redskab”



Rygsækkens indhold



1 Endeløst tov

2 Tykt hamptov

3 Seks kegler

4 Fire hoppebolde

5 En dåse

6 Skumbold

7 Sjippetov

8 Nat og dag skive

9 Hinkesten og kridt

10 To sække

11 Fire tørklæder

12 Tennisbold og boldtræ



Ringkjøbing

Landbobank