

LEKER I GAMLE DAGER

Samla av Ingrid Røren og Arne Danielsen

*Håpet er at 10-åringene skal ta opp noen av disse lekene,
derfor er språket tilpassa denne gruppa.*

BLINDEBUKK

Først står vi i en ring. Så går en inn i ringen med et tørkle for øynene. Den med bind for øynene snurres rundt, og skal deretter «kjenne» på en av de som står i ringen. Hvis «blindebukken» sier rett navn, skal den hun/han tok være blindebukk.

SISTE PAR UT

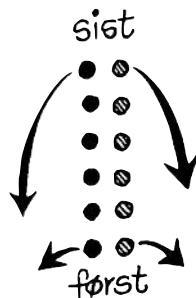
I denne leken må det være med minst fire personer, men det er enda gøyere med flere deltakere.

To og to står sammen i ei rekke. De som står først roper: «Siste par ut, spring ut!» – da må de som står bakerst i rekka springe ut. Den som står til høyre må springe til høyre, den som står til venstre må springe til venstre.

Da må de som står først prøve å fange de som springer ute.

De som springer ute må prøve å få tak i hverandre.

Når de har fått det, har ikke de andre to lov til å ta dem.



Så skal de som sto først stille seg sist, og de som sto sist stille seg først.

SLÅ BALL

Det dannes to lag. Det ene laget begynner, etter loddtrekning, som innelag. Mens det andre tar oppstilling, tilfeldig plassert på spillefeltet som ligger mellom «dødlinjene» to linjer trukket i hver sin ende av banen. Spillefeltets størrelse kan variere. (Bør være minst 30 m.) Deltakerne på innelaget skal så etter tur slå ballen så langt som mulig. Den som har slått legger fra seg ball-treet og løper gjennom spillefeltet ut til ytre «dødlinje» og tilbake igjen. Spillerne trenger ikke løpe på eget slag, men kan vente til det kommer et godt slag fra en av de andre innespillerne. Mens hun/han venter på å løpe, står spilleren i et «bo» ved indre dødlinje.

Når ballen skal slås, er det en fra utelaget som «gir opp». (Alternativt kan innespillerne «gi opp» til seg selv.)

Når innespilleren løper gjennom spillefeltet, skal utespillerne prøve å treffe vedkommende med ballen. Blir han «stukket», må lagene skifte plass.

Dersom en fra utelaget greier å ta ballen i luften før den treffer bakken, «ta poi», fører også dette til at lagene bytter plass. Spillet går ut på å «være inne» så lenge som mulig.

Når man slår bør det være så hardt som mulig av to grunner:

1. Den som skal løpe får bedre tid på seg.
2. Det er vanskeligere å «ta poi».

VIPPE JEPPE

En graver et hull i veien eller marka, legger deretter en pinne ca. 30 cm lang over hullet og vipper med en lengre pinne (stav).

En har to lag – inne- og utelag. Reglene for «Vippe jeppe»:

