



ler seg opp i en ring - ikke for nær hverandre. Alle lager seg et hull i jorda, passelig til å få staven ned i – unntatt han som skal gjete – han skal ikke ha noe hull, men en ball som

skal ligge på marka. Han skal prøve å slå ballen med staven slik at ballen treffer bena på en av de andre. De har da lov å ta staven opp av hullet og slå etter ballen, men da har gjeteren lov å ta hans hull hvis han når det først med sin stav.

Hvis han treffer bena på en eller får tatt hullet fra en, da er det den andres tur til å gjete.



RÅDE EGG

Denne leken heter råde egg (råttentegg). Hvor mange som helst kan være med på denne leken. Så begynner leken: Mange barn skal stå i ring, og en skal springe rundt denne ringen. Den som springer rundt ringen skal ha en klut (knyttet i hard knute) i handa, og han skal slippe kluten bak et av de barna som står i ringen. Når det barnet oppdager at kluten ligger bak ham, skal han springe etter han som la kluten bak ham, og kaste kluten på den personen. Hvis han treffer, så er den som blir truffet «råde egg». Han skal stille seg inne i ringen.

Hvis kluten ligger bak en person, og han ikke merker det før den som la kluten der har løpt en runde og dunket ham i ryggen, da er han et råde egg.

Å SLÅ KJEMPE

Dette er en gammel og mye brukt sommerlek. Deltakerne må først gå en tur og plukke kjempe (eller groblad som det står i floraen). Alle har like mange når de begynner, og de sitter eller står i en rekke.

Alle holder fram en med høyre hand. Første mann velger ut den største og seigeste kjempa og går fra deltaker til deltaker og prøver å slå hodet av kjempene deres

med ett slag.

Lykkes det ikke, går han videre til neste.

Dersom hans kjempe mister hodet, tar han en ny til å slå med, og holder på til han har gitt ett slag til hver deltaker.

Slik gjør hver deltaker sine «slag-runder» etter tur.

Den som mister alle kjempene først, har tapt - og den som har igjen den siste kjempa har vunnet leken.



«HOPPA-BUKK» – STAFETT

To lag. Deltakerne står på rekke med så lang avstand som plassen tillater.

«Banen» må være dobbelt så lang som rekka.

Alle, unntatt de som skal løpe først, inntar bukkestilling (hodet godt inn mot knærne). På Klar, ferdig, gå! løper de bakerste på hver rekke fram, hopper bukk over alle på sitt lag og stiller seg forrest i bukkestilling.

De som nå står bakerst, løper med en gang lagkameraen er kommet på plass foran. Det kan være lurt å ha dommere som vinker og roper klar når nestemann kan begynne. Slik fortsetter de til alle har hoppet over bukkelaget sitt en gang.

JAKOB OG JAKOBINE

En gutt og ei jente får bind for øynene. De skal være Jakob og Jakobine.

Jakobine får ei kubjelle eller noe annet å ringle med. De andre som er med på leken, stiller seg i en ring rundt Jakob og Jakobine.

Jakob blir snurret rundt noen ganger så han blir passelig «hovegalen».

Nå skal Jakob fange Jakobine. Han roper på Jakobine, og hun svarer med et lite «pling» i bjella samtidig som hun prøver å rømme unna. (Hun må prøve å være så lydløs som mulig). Etter en liten stund kan Jakob rope på Jakobine igjen, og Jakobine svarer med bjella.

Når Jakob greier å fange Jakobine, kan Jakob få bjella, og Jakobine kan fange ham.

De som nå skal være Jakob og Jakobine kan velges på to måter.

1. Både Jakob og Jakobine får bind for øynene rundt og blir snurret rundt inni ringen. Den første de tar på blir den nye Jakob og Jakobine. (Ulempen med denne måten å velge på er at det kan bli to gutter eller to jenter de «velger ut», – og det er jo ikke så spennende).

2. Jakob og Jakobine velger et nytt par, – uten bind for øynene.