

## LEG GAMLE LEGE:

### HESTESKOKAST

Deltagerne stiller sig bag en linje i græsset.

Kast hestekoene, en hesteko ad gangen, så tæt som muligt på en lille pæl i græsset.

Rammer hestekoens pinden får du 1 point. Rammer hestekoens så den snurrer rundt om pinden og lægger sig rundt om pinden, får du 4 point. Den der får flest point vinder.

### STYLTER

Prøv at se om du kan gå på stylter.

Måske kan du også hoppe, gå sidelæns, baglæns eller noget helt tredje.

Stylter har været brugt som legetøj gennem mange århundreder og allerede i middelalderen var stylter meget populære.

### GÅ TIL ISLAND EFTER SILD

Stil sig jer ved en startlinje. En 'fisk' (træklods) placeres et stykke hen på den anden side af linjen.

Med en træklods i hver hånd skal man gå armgang så langt som man kan nå, placere en af sine klodser og tage den anden og 'fisken' med tilbage. Kroppen må ikke røre jorden og fødderne skal blive på den anden side af linjen.

Den gælder om at placere sin træklods længst væk fra linjen og stadig komme tilbage uden at røre jorden.

### SJIPPE ELLER HOPPE I BUE

Tag et sjippetov og se hvor mange gange du kan hoppe uden pause.

Man kan også tage et længere reb og hoppe i bue.

### TOVTRÆKNING

Del jer i to hold. Hvert hold tager fat i en ende af tovet og forsøger at trække det andet hold over en streg i græsset der er markeret med en træpind. Når bare én person fra et af holdene er trukket over på den anden side af strengen har det andet hold vundet.

### STIK SKOMAGERENS ØJE UD

Stil jer ryg mod ryg med træstokken mellem jeres ben. Når der bliver råbt start, skal der trækkes.

Træk i stokken og forsøg at vælte din egen træklods.

Den der vælter sin klods først, har vundet.

### SÆKKEVÆDDELØB

Stik benene ned i en sæk og træk den op til maven og hold fast i den med begge hænder.

To eller flere dyster I om at komme hurtigst frem til det afmærkede område.