

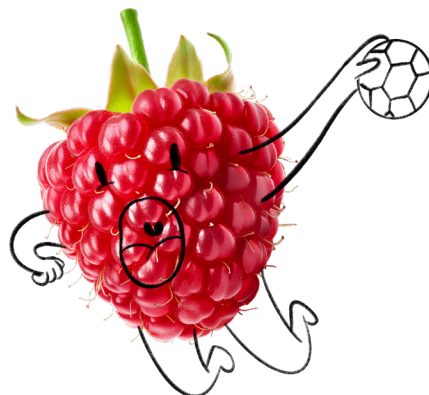
Komdu út að leika!

Skemmtilegir **boltaleikir**
fyrir alla

Asni



Spilarar skiptast á að kasta bolta í körfu eða sparka honum í vegg. Ef einhver hittir ekki fær hann einn staf úr orðinu **ASNI**. Sá sem safnar öllum stöfunum er úr leik.



Yfir



Tvö lið eru sitt hvorum megin við lítið hús eða skúr og skiptast á að kasta boltanum yfir. Ef annað liðið grípur boltann kallar það „**Gripið!**” og hleypur öðru hvorum megin við húsið til að reyna að hitta í spilara í hinu liðinu með boltanum. Takist það færist sá spilara yfir í þeirra lið. Það lið vinnur sem endar með flesta spilara. Aðeins má kasta einu sinni.



Allir hlaupa



Spilarar skiptast á að kasta boltanum hátt upp í loftið. Um leið og boltanum er kastað hlaupa hinir í burtu. Kastarinn grípur eða sækir boltann og kallar „**Stopp!**“. Þá verða allir að stoppa og standa kyrrir. Kastarinn velur einn spilara og reynir að hitta hann með boltanum. Ef hann hittir fær sá spilara boltann og byrjar næstu umferð. Ef hann hittir ekki byrjar kastarinn aftur.



Verpa eggjum



Spilarar standa í röð við vegg og skiptast á að kasta boltanum í vegginn. Sá sem kastar hoppar klofvega yfir boltann þegar hann skoppar til baka og næsti spilara grípur boltann áður en hann kastar svo sjálfur.



Skotbolti



Spilarar keppa á afmörkuðu svæði og reyna að hitta hvor annan. Sá sem verður fyrir boltanum er úr leik, en ef boltinn er gripinn er sá sem kastaði úr leik. Ekki má hlaupa með boltann. Sá vinnur sem stendur einn eftir í lokin.



Skalla / grípa



Spilarar skiptast á að kasta bolta sín á milli. Sá sem kastar segir annað hvort „**Skalla!**” eða „**Grípa!**” en hinn spilarinn á að gera öfugt. Ef sagt er „**Skalla!**” á að grípa boltann og öfugt. Ef spilara gerir það sama og sagt er, skipta spilarar um hlutverk.



Skannaðu QR-kóðann
fyrir fleiri leiki



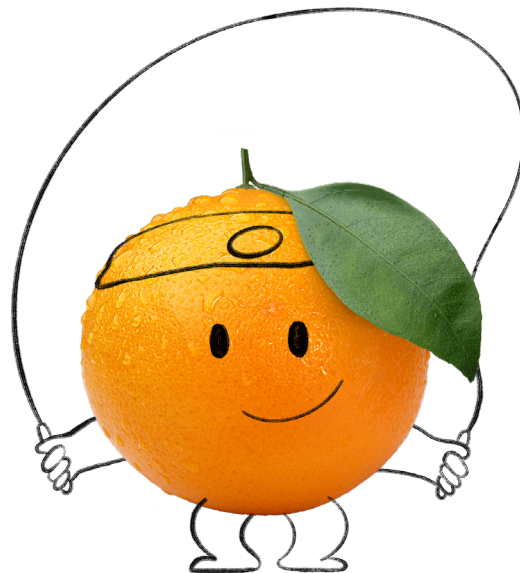
Komdu út að leika!

Skemmtilegir **sippubandsleikir**
fyrir alla

Á flugi!



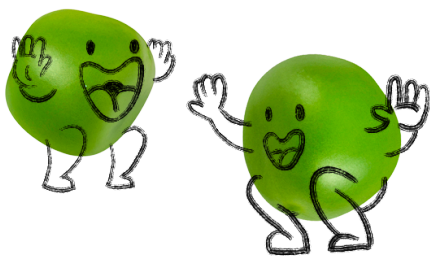
Hver spilari reynir að hoppa eins hátt og hann getur og snúa sippubandinu í eins marga hringi og mögulegt er í einu hoppi.



Þyrlla



Spilari snýr sippubandinu lágt eftir jörðinni og hinir hoppa þegar bandið kemur að þeim.



Hermileikur



Spilari sýnir mismunandi sippuhopp og hinir herma eftir. Hægt er að byrja á einu hoppi og bæta við einu nýju í hverri umferð.



Sipp



Hver spilari reynir að hoppa eins oft og hann getur án þess að fípast.



Snú-snú



Tveir spilarar snúa snú-snú bandinu á meðan einn eða fleiri hoppa inn og út úr því.



Skannaðu QR-kóðann
fyrir fleiri leiki



Komdu út að leika!

Fullt af fjöri og þú þarft **ekkert**
nema **góða skapið**

Prins póló



Tvær línur eru dregnar, einn aðalspilari er á annarri línunni og hinir standa saman á hinni.

Aðalspilariinn biður alla um að hugsa sér ákveðna tegund, til dæmis dýr, og nefnir svo mismunandi dýr. Ef hann nefnir rétt hleypur sá spilari fram og til baka á milli línanna á móti aðalspilaranum og kalla „Prins!“ og „Póló!“ þegar þau snerta línurnar.

Sá sem kemur á undan verður aðalspilari í næstu umferð.



Dimmalimm



Tvær línur eru dregnar. Aðalspilari stendur á annarri línunni og hinir saman á hinni.

Aðalspilariinn snýr baki í hópinn og telur „1, 2, 3, 4, 5, Dimmalimm!“ og snýr sér við. Ef hann sér einhvern hreyfa sig þarf sá að fara aftur á byrjunarlínuna.

Markmiðið er að komast að aðalspilaranum og klukka hann. Þá hlaupa allir til baka og aðalspilariinn reynir að klukka einhvern áður en þeir ná upphafslínunni.



Gólfíð er hraun!



Spilarar hreyfa sig um afmarkað svæði. Þegar einhver kallar „Gólfíð er hraun!“ hafa allir fimm sekúndur til að komast af jörðinni.



Ávaxtasalat



Spilarar standa eða sitja í hring og velja sér ávöxt í huganum. Þegar einhver kallar nafn á ávexti skipta allir sem völdu þann ávöxt um stað. Spilarar skiptast á að kalla upp ávextina.



Ein króna



Aðalspilari telur upp á tuttugu við stöng á meðan hinir fela sig. Síðan reynir hann að finna þá. Allir spilarar keppast um að verða fyrstir til að snert stönga. Sá sem snertir stöngina fyrst kallar annaðhvort „Ein króna fyrir mér, 1, 2 og 3!“ eða „Ein króna fyrir [nafn] 1, 2 og 3!“ Sá sem verður seinni til verður aðalspilari í næstu umferð.



Skannaðu QR-kóðann
fyrir fleiri leiki

