

### **Rundbold:**

5 stk. markeringskegler

1 stk. rundt boldtræ

1 stk. fladt boldtræ

1 stk. tennisbold

### **Regler for rundbold:**

Lav en firkantet bane ved at opstille en markerings kegle i hvert hjørne. Marker også opgiverpladsen med en kegle i midten af den ene banelinje. Herefter opdeles spillerne i 2 hold, hvor det ene starter som udehold og det andet som indehold. Udeholdet spreder sig ud på banen (man må også gerne stå bag baglinjen), mens inderholdet stiller op på en række. Udeholdet vælger en boldopgiver, der skal stå ved opgiverpladsen.

**Spillet:** Nu kan spillet gå i gang. Inderholdet skiftes til at slå til bolden, og prøve at slå den så langt væk som muligt. Opgiveren skal give bolden op, og deltageren fra inderholdet skal nu forsøge at slå bolden ud på banen. Man har 3 forsøg og hvis man misser alle sine forsøg, går man videre til keglen i højre hjørne. Når man har slået bolden ud på banen, har man mulighed for at bevæge sig mellem baserne mod urets retning. Det gælder for inderholdets deltagere om at nå hele vejen rundt om banen, og hvis man formår dette uden at blive "grebet ud" får man et point. Man må løbe mellem baserne så længe at bolden er "ude", men lige så snart at bolden er blevet returneret til opgiveren og denne står på sin base og råber "Stop" må deltagerne fra inderholdet ikke bevæge sig mere. Hvis man er i færd med at løbe mellem to baser, når bolden gribes, er man blevet "grebet ud". Når 3 deltagere fra holdet er blevet grebet ud, skal holdene bytte plads således at inderholdet er udeholdet nu og omvendt. Hvis man bliver grebet ud, går man bag køen.



### **Stikbold:**

1-3 stk. stikbolde

4 stk. markeringskegler

### **Regler for stikbold:**

Marker først den ønskede bane med de 4 markerings kegler.

**Spillet:** En bold kastes op i luften og når den rammer jorden, gælder det om at få fat i den. Den deltager, der får fat i bolden, skal nu stå stille og med et kast forsøge at ramme en af de øvrige deltagere med bolden. Gribes bolden, er den der kastede bolden "død". Rammer bolden en deltager, er deltageren der blev ramt "død". Rammer bolden jorden er den nu "fri" og alle må nu tage bolden og skyde efter hinanden.

Når man er "død", står man stille. Hvis man får fat på bolden, er man med i legen igen.

Der kan tilføjes flere bolde, for at ændre sværhedsgraden.



## Plante spillet

1 sæt plante spil (12 stk.)

### **Regler for Plante spillet:**

Find et sted hvor deltagere kan stå, med et bord eller lignende, kan også gøres på græs.

Hver brik har et billede af en dansk plante, som vikingerne har brugt, enten til at spise (grøn), til plantefarvning (gul) eller planter der var giftige (røde).

**Spillet:** Der deles 2 hold. Hvert hold skiftes nu til at se om de kan gætte planterne. En "dommer" holder en plante brik op. Hvert hold får nu muligheden for at gætte den plante som er på brikken. Man skifter, indtil end af holdene har gættet planten. "Dommeren" må gerne hjælpe, der kan nævnes om det er en spiselig plante, farveplante eller giftig plante.

Det hold der får gættet flest planter, vinder legen.



# Vikingerne fup eller fakta:

1 sæt fup eller fakta spil (20 stk.)

**Spillet:** Underviseren læser spørgsmålene højt for deltagerne. Nu har deltagerne mulighed for at svare på de spørgsmål som bliver stillet.



### **Tovtrækning:**

1 stk. 10m tovtrækningsreb

3 stk. markeringskegler

Marker først banen med 3 kegler. En i hver ende af rebets længde og en i midten af rebet.

**Spillet:** Der deles 2 hold, hvert hold skal nu tage fat i hver ende af rebet. Det hold som hiver midten af rebet over midterste kegle, vinder legen. Hvis nogen falder, mens der trækkes i rebet, råbes der stop, så der ikke sker ulykker.



## Kongespil:

1 sæt kongespil

**Regler for Kongespil:** Kongespil kan spilles af 2 til 12 spillere, hvert hold består af 1 til 6 deltagere. Spillet spilles på et areal på 5 x 8 meter.

Ved spillets start måles banen op i to banehalvdele adskilt af en midterlinje. Hjørnepinde placeres. De 10 bønder opstilles med 5 på hver af de to baglinjer placeret med lige store mellemrum. Kongen placeres i centrum på midterlinjen. Holdene stiller sig bag baglinjen. Et kast mod kongen afgør, hvilket hold der begynder. Det hold, der placerer en kastepind nærmest kongen, uden- at vælte denne, begynder. Spillet går ud på først at vælte det andet holds bønder med kastepindene og slutteligt at vælte kongen. Væltet kongen inden samtlige bønder er væltet, tabes spillet. Begge hold bruger de samme kastepinde. Hold A deler de 6 kastepinde mellem sig og starter spillet ved at kastepindene mod modstanderens (hold B's) bønder og forsøge at vælte disse. Har hold A væltet nogle af hold B's bønder, skal hold B kaste de væltede bønder over på hold A's banehalvdel. Hold A skal nu rejse bønderne op dér, hvor de lander. Det kan med fordel forsøges at kaste bønderne så tæt på hinanden som muligt. Hvis det lykkes at ramme en af de tidligere udkastede bønder, skal de stables oven på hinanden - så de danner et tårn. De kan så senere væltes med én og samme kastepind. Man har to forsøg til at placere de væltede bønder. Hvis bønderne lander ud over baglinjen, trækkes bonden vinkelret tilbage på baglinjen. Lander bonden i holdets egen banehalvdel eller uden for sidelinjerne, må der kastes igen. Hvis det andet forsøg ligeledes mislykkes, og bonden lander uden for hold A's felt, må hold A placere bonden på et valgfrit sted - gerne bag kongen. Afstanden til kongen skal minimum svare til længden på en kastepind. Hold B skal nu, med de 6 kastepinde, vælte de bønder, som netop er smidt ud. Har de flere pinde tilbage, må de derefter forsøge at vælte de bønder, der står ved hold A's baglinje. De bønder, som hold B vælter, skal hold A kaste over på hold B's banehalvdel, hvorefter hold B nu skal rejse bønderne op dér, hvor de lander. Fra 3. runde gælder, at såfremt det ikke lykkes for det ene hold at vælte alle banebønderne, må modstanderen rykke frem til den forreste ikke væltede bonde og kaste herfra. Man må ikke vælte den sidste bonde med den sidste kastepind, da der skal være en kastepind til at vælte kongen med. Det hold, der først vælter alle modstanderens bønder og derefter kongen har vundet



### **Ringkast:**

1 sæt ringkast

**Regler for Ringkast:** spillets lange pinde samles i et kryds. En pind med skrue, sættes i hvert hjørne.

Nu kan legen begynde. Ringene skal nu kastes efter pindene. De forskellige pinde giver enten 5, 10, 15, 20 eller 25 point per ring. Det gælder ikke om at ramme pindene, men at få ringene til at side rundt om pindene.



## Matematikspil:

36 stk. ærteposer med tal og prikker

**Regler for matematik spillet:** Hver pose viser en antal prikker, med tal og tallet på engelsk. Ærteposerne kan bruges til at regne med. Underviseren spørger ” hvad er 3+4?”. Deltagerne skal nu finde den rigtige pose (posen med 7 prikker) og kaste den til underviseren.





### Runespil:

185 stk. rune brikker

**Regler for runespil:** Der dannes to hold, og en der laver ord "Ordstyren" danner det første ord, med runer. Holdene skal nu oversætte ordet korrekt og komme med svaret med bogstaver. Det første hold der oversætter og kommer med de rigtige svar, vinder et point.



## Vikingernes rejser

1 stk. "net"

16 stk. metal pløkker

2 stk. ruteliste

Nettet sættes på jorden og holdes fast med pløkker.

**Regler for Vikingernes Rejser:** Vikingernes rejser er en leg der går på tur. Hvert hold får udleveret en rute som de skal guide deres viking igennem, men pas på, der lurder mange fare på sådan en rejse.

**Spillet:** Der deles 2 hold. Hvert hold får udleveret enten Rute 1 eller Rute 2. Holdene har nu 1 minut til at huske hele ruten i hovedet. Når 1 minut er gået, indsamler underviseren begge ruter.

Holdene skal udvælge en fra deres hold, som er deres "skibsbesætning". Resten af holdet guider nu "skibsbesætningen" igennem der farefulde rute, hele vejen til mål. Undervejs på ruten, vil der være forhindringer, hvis man husker forkert. En stor sten, en storm, mangel på mad mm. Kan ændre spillets gang for det pågældende hold. Holdene guider på tur, det vil sige, at hold 1 må rykke et felt ad gangen, og så skifter det til hold 2. Det hold der kommer først i mål, vinder legen. Underviseren, må ikke hjælpe holdene, men skal være den der fortæller om de rammer en forhindring og hvad den forhindring gør.

