

# Dimmalimm

## Útileikur

Einn leikmaður er valinn sem Dimmalimm og kemur sér fyrir við vegg eða annan fyrirfram ákveðinn stað. Hinir leikmennirnir stilla sér upp í röð í nokkurri fjarlægð.

Leikurinn hefst þegar Dimmalimm grúfir sig upp við vegg, snýr baki að hópnum og segir hátt og skýrt: „Einn, tveir, þrír, fjórir, fimm, Dimmalimm“ og snýr sér snögglega við.

Á meðan Dimmalimm fer með þuluna reyna leikmennirnir að hlaupa í átt að Dimmalimm en verða að frjósa þegar hún snýr sér við.

Ef Dimmalimm sér einhvern hreyfa sig þarf sá leikmaður að fara aftur á byrjunarreit.

Leikurinn heldur áfram þar til allir leikmenn eru komnir að Dimmalimm. Þegar síðasti leikmaðurinn kemst að Dimmalimm klukkar hann hana.

Þá hefst eltingaleikur þar sem Dimmalimm reynir að klukka einhvern áður en leikmenn komast aftur á byrjunarreit. Sá leikmaður sem er klukkaður verður næsta Dimmalimm.



Frístundalæsi

# Dýragarðurinn

## Útileikur

Leikstjórnandi útbýr miða með myndum eða nöfnum af mismunandi dýrum þar sem hvert dýr kemur fyrir á að minnsta kosti tveimur miðum.

Hver leikmaður dregur einn miða án þess að sýna öðrum. Á miðanum er tiltekið dýr sem leikmaður á að leika með látbragði, hreyfingum og svipbrigðum.

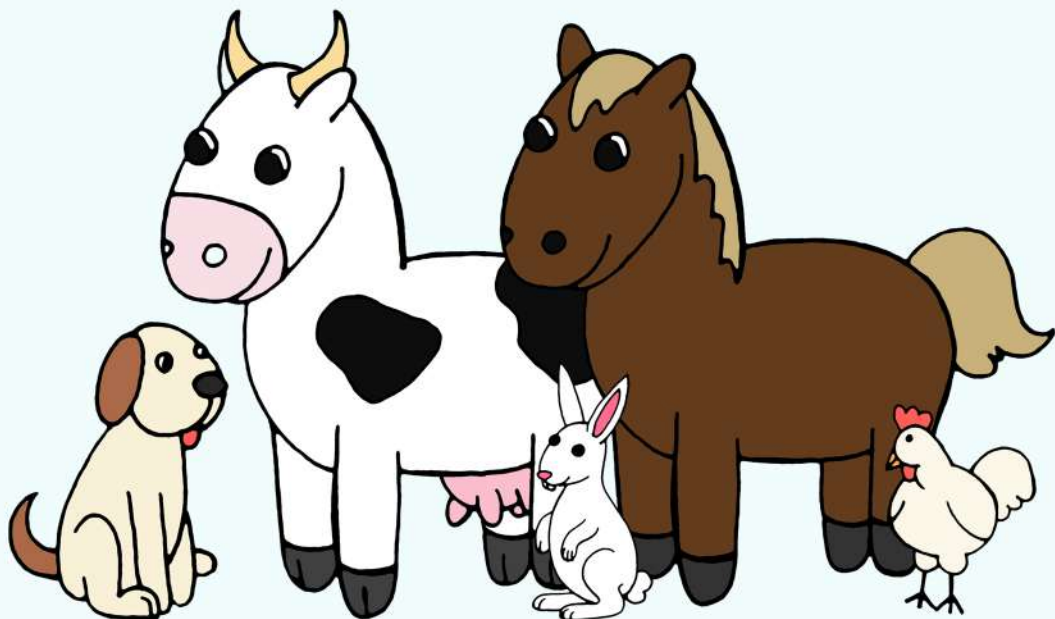
Leikmenn mega hvorki tala né gefa frá sér hljóð.

Leikurinn gengur út á að dýrin finni hvort annað.

Þegar leikmenn með sama dýr hafa fundið hvort annað mynda þau hóp og krækja saman höndum.

Þegar allir hafa myndað hópa segja leikmenn frá því hvaða dýr þeir voru.

Sá hópur sem fyrstur fann hvort annað og krækti sig saman vinnur leikinn.



Frístundalæsi

# Eina króna Útileikur

Leikmenn safnast saman fyrir framan einn ljósastaur eða annan fyrirfram ákveðinn stað. Einn leikmaður er valinn til að „vera hann“.

Sá byrjar að telja upp í ákveðna tölu sem er valin, t.d. 50. Allir aðrir hlaupa og fela sig.

Þegar sá sem „er hann“ finnur einhvern í felum eiga báðir aðilar að hlaupa eins hratt og þeir geta að staurnum og segja eina króna fyrir mér/nafnið á einstaklingnum einn, tveir og þrír.

Ef sá sem „er hann“ er á undan að staurnum tapar sá sem var að fela sig.

Ef sá sem er að fela sig er á undan er sá leikmaður kominn í mark.

Leikurinn gengur áfram þar til allir eru fundnir eða komnir upp að ljósastaurnum. Sá sem fannst fyrst „er hann“ í næsta leik.



Frístundalæsi

# Eitur í flösku

## Útileikur

Einn eða fleiri leikmenn eru valdir til þess að „vera hann“.

Aðrir leikmenn leiksins safnast í kringum um þann leikmann sem „er hann“ og halda í viðkomandi.

Leikurinn hefst á því að sá leikmaður sem „er hann“ kallar upp:

„Eitur í...“ og bætir við ýmsum orðum til að skapa spennu.

Þegar hann loks kallar:

„Eitur í flösku“ sleppa allir leikmenn takinu og hlaupa í allar áttir til að forðast að vera klukkaðir af þeim sem „er hann“.

Þeir sem hann klukkar standa með aðra hendi upp í loft og setja fætur sundur.

Til þess að frelsa hann þarf leikmaður sem ekki er búið að ná að skríða á milli fóta þess sem búið er að ná.

Leikurinn heldur áfram þar til sá sem „er hann“ hefur náð að klukka alla hina leikmennina.



# Fram fram fylking

## Útileikur

Tveir leikmenn eru valdir sem ræningjar og ákveða sitt einkenni, t.d. epli og banani, án þess að aðrir leikmenn viti hvor valdi hvað.

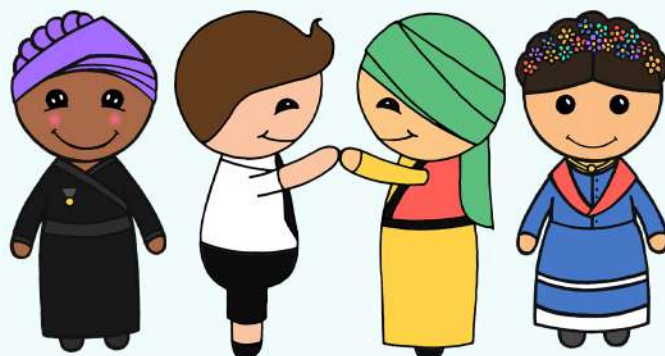
Leikurinn hefst á því að ræningjarnir mynda hlið með því að standa á móti hvor öðrum, haldast í hendur og lyfta þeim upp. Hinir leikmennirnir ganga í halarófu í gegnum hliðið á meðan þeir syngja lagið:

*„Fram, fram fylking, forðum okkur hættu frá því ræningjar oss vilja ráðast á. Sýnum nú hug, djörfung og dug. Vakið, vakið vaskir menn því voða ber að höndum. Sá er okkar síðast fer mun sveipast hörðum böndum“.*

Þegar síðasta línan er sungin láta ræningjarnir hendur síga og fanga þann sem er að fara í gegnum hliðið. Fanginn er tekinn afsíðis og látinn velja á milli sitthvors einkennis ræningjanna. Fanginn fer aftur fyrir þann ræningja sem hann valdi og stendur þar uns leiknum lýkur.

Leikurinn heldur svo áfram þar til allir hafa verið fangaðir og myndast hafa raðir fyrir aftan ræningjana tvo.

Í lokin keppa hóparnir í reipitogi. Ef ekkert reipi er til, má toga með því að halda utan um mitti þess sem stendur fyrir framan. Sá hópur sem fellur til jarðar tapar en sá sem stendur uppi sigrar.



**Frístundalæsi**

# Hlaupa í skarðið

## Útileikur

Leikmenn mynda hring og haldast í hendur.

Einn leikmaður byrjar fyrir utan hringinn og fær það hlutverk að hlaupa í skarðið.

Leikmaðurinn hleypur utan með hringnum og slær einhvern í bakið. Sá leikmaður hleypur í gagnstæða átt.

Þeir keppast um hvor þeirra kemst á undan í skarðið sem myndaðist þegar sá fyrsti yfirgaf hringinn.

Sá sem verður seinni í skarðið fer nú sjálfur fyrir utan hringinn og leikurinn heldur áfram á sama hátt.

Leikmenn sem hafa þegar tekið þátt snúa baki inn í hringinn til að sýna að þeir eru ekki lengur með í leiknum.

Leikurinn klárast þegar allir leikmenn hafa hlaupið í skarðið og snúið sér við.



# Hvísluleikur

## Útileikur

Leikmenn koma sér fyrir í hring.

Einn leikmaður ákveður setningu í huganum og hvíslar henni að þeim sem situr næst sér, á hægri hönd.

Sá leikmaður hvíslar setninguna áfram að næsta leikmanni, sem heldur leiknum áfram með því að hvísla það sem hann heyrði jafnvel þó hann sé ekki viss um að það hafi verið rétt.

Þegar komið er að síðasta leikmanni í hringnum segir hann setninguna upphátt, eins og hann heyrði hana.

Sá sem byrjaði leikinn segir þá upprunalegu setninguna upphátt.

Þá kemur í ljós hvort og hvernig setningin hefur breyst á leiðinni.



Frístundalæsi

# Köttur og mús

## Útileikur

Leikmenn mynda hring og haldast í hendur.

Tveir leikmenn eru valdir til þess að vera köttur og mús.

Leikurinn felst í því að kötturinn reynir að klófesta músina. Músin byrjar inn í hringnum og kötturinn fyrir utan hann.

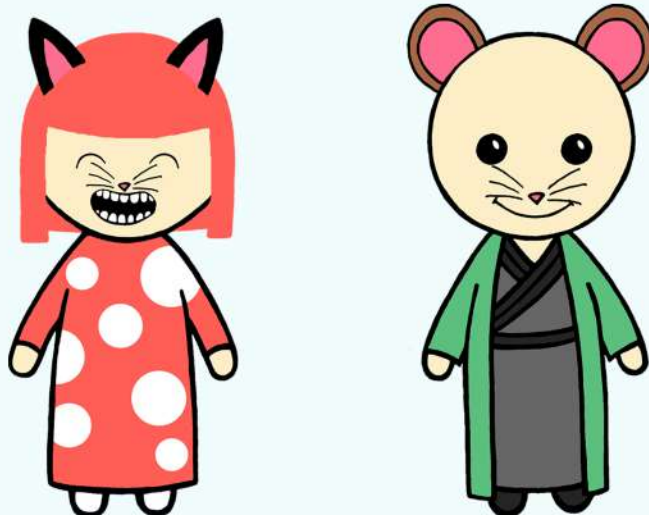
Músin reynir að forða sér undan kettinum með því að hlaupa inn og út úr hringnum.

Þeir leikmenn sem mynda hringinn hjálpa músinni með því að lyfta upp höndum svo hún komist greiðlega inn og út úr hringnum.

Á sama hátt leggja leikmenn hendurnar niður til þess að tefja fyrir kettinum.

Þegar kettinum tekst að klófesta músina er leikurinn búinn.

Takist það ekki innan ákveðins tíma eiga hinir að telja hægt upp að tíu. Hafi kötturinn ekki náð músinni þá taka aðrir leikmenn við hlutverkum þeirra.



Frístundalæsi

# Mennskur hnútur Útileikur

Leikmenn standa þétt saman í hóp og rétta út hendurnar.

Hver og einn þarf að halda í lófa tveggja annarra leikmanna en ekki má halda í þann sem stendur við hliðina.

Þegar allir hafa fundið sér lófa myndast mennskur hnútur.

Leikurinn gengur út á að leikmenn hjálpist að við að leysa úr flækjunni og mynda hring án þess að sleppa takinu á þeim sem þeir halda í.



# Stórfiskaleikur

## Útileikur

Einn leikmaður er valinn til að vera stórfiskur en hinir leikmennirnir eru litlir fiskar.

Leikurinn fer fram á afmörkuðum velli þar sem litlu fiskarnir reyna að komast yfir völinn án þess að stórfiskurinn nái þeim.

Stórfiskurinn byrjar á að standa á miðlínu og klappa saman höndum.

Við það hlaupa litlu fiskarnir af stað og reyna að komast yfir völinn.

Ef stórfiskurinn nær að klukka einhvern, verður sá leikmaður einnig stórfiskur og hjálpar til við að ná hinum.

Leikurinn heldur áfram þar til allir litlu fiskarnir hafa verið klukkaðir.

Sá sem er klukkaður síðast sigrar leikinn og verður stórfiskur í næsta leik.

