



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Leg og bevægelse

ALDERSGRUPPE:

Fra 8 år

REKVISITTER:

Hulahopringe, kegler, overtræksveste (fx grøn og gul).

ANTAL:

2 el. flere

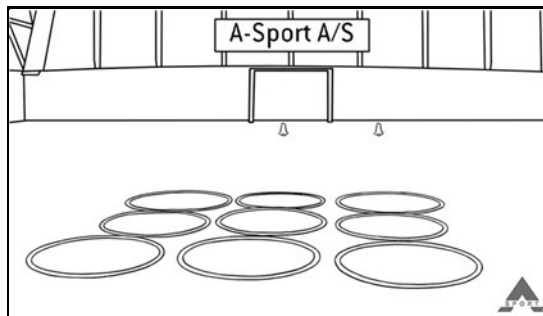
VARIGHED:

Ca. 15 minutter

Kryds og Bolle i bevægelse:

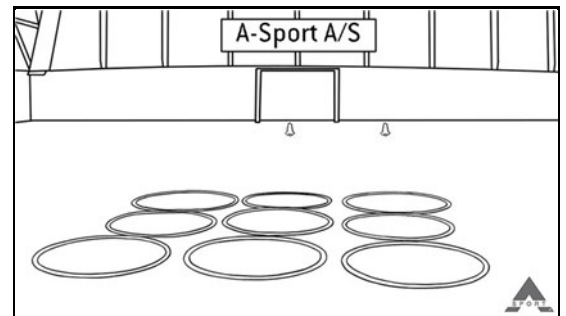
Kryds og bolle i fart. 9 felter og altså i dette tilfælde 9 hulahopringe, der udgør spilleområde/ felt til kryds og bolle placeres i en passende løbe-afstand fra den startlinje, som deltagerne løber fra og tilbage til. Ved kryds og bolle feltet må deltagerne en ad gangen flytte en brik for at holdet efterhånden kan vinde point og få tre på stribe. Brikkerne kan være alt fra overtrækstrøjer til ærteposer, så længe det er nemt at se forskel på henholdsvis kryds og boller. Man kan på forhånd aftale om tre på stribe kan være både på langs, tværs og diagonalt. Kampen mellem de to hold kan bølge frem og tilbage uden pause og afbrydelser og de kan spille til bedst ud af ti eller så længe som tid og kondition tillader.

SÅDAN GØR DU:



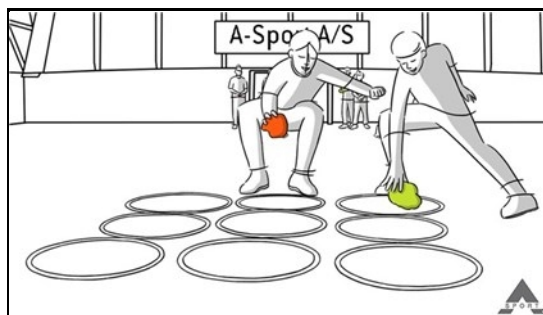
Spilområde

I laver 9 felter med 9 hulahopringe, der udgør spilområdet til kryds og bolle.



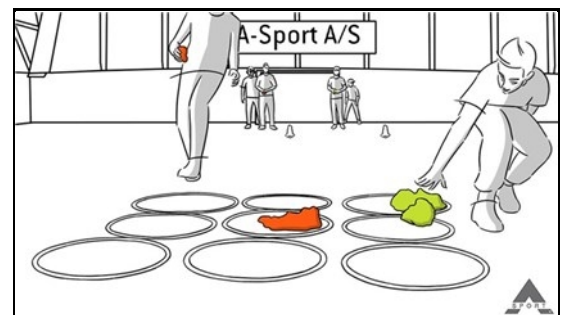
Startlinje

I en passende løbe-afstand fra spilområdet placerer I startlinjen evt. markeret med en kegle.



Ved kryds og bolle feltet

Ved kryds og bolle feltet må deltagerne en ad gangen placere eller flytte en overtrækstrøje (brik).



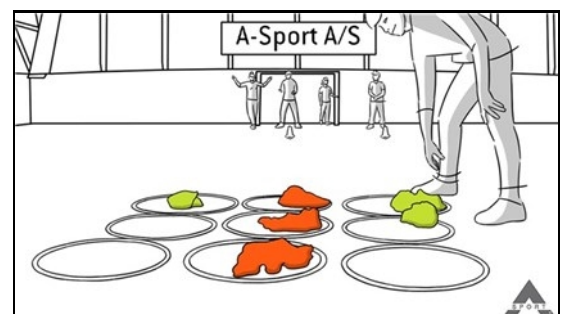
Tre på stribe

Det gælder om at få tre på stribe. Tre på stribe kan både være på langs, tværs og diagonalt.



Point

Det første hold, der får 'Tre på stribe' scorer fx 1 point. Kampen mellem de to hold kan bølge frem og tilbage uden pause og afbrydelser.



Idé

De kan spille til bedst ud af ti eller så længe som tid og kondition tillader.