

Gísl

Markmið:

Hraði, snerpa, hittni, hreyfing.

Gögn:

Afmarkað svæði, u.þ.b. 10×20 m, sem er skipt til helminga með línu eða kaðli. Svampbolti eða “brennóbolti”.

Leiklýsing:

Þátttakendur eru 10-20.

Einn er kosinn stjórnandi og tímavörður og stendur hann fyrir utan völlinn, við enda miðlínunnar. Hann skal gæta þess að leikmenn skiptist á að kasta, að boltinn sé ekki sóttur yfir miðlínu, auk þess sem hann stjórnar vali á liði og gætir tímans. Æskilegt er að einhver reyndur taki að sér leikstjórnina í fyrstu.

Skipt er í tvö lið sem kjósa sér vallarhelming. Það lið sem byrjar með boltann kastar honum og reynir að hæfa einn úr liði mótherjanna. Hæfi kastið án þess að hafa komið í gólf eða vegg er sá hinn sami orðinn “gísl” og skiptir um lið.

Hann má ekki taka boltann með sér yfir miðlínu, Sá sem handsamar boltann kastar eða afhendir hann einum félagi sínum sem sjaldan hefur fengið að skjóta. “Skotmörkin” hlaupa um og gera skotmanni erfitt um vik að hitta. Ekki má þó trufla skotmann og aldrei stíga yfir miðlínu. Gerist það skiptir sá um lið sem það gerði. Svona er haldið áfram uns enginn er eftir í öðru liðinu eða tíminn útrunninn.

Athugasemd:

Leikurinn Gísl veitir öllum þátttakendum mikla hreyfingu, þó tími sé skammur og hentar því vel í utandyra þegar koma þarf blóðinu af stað.
