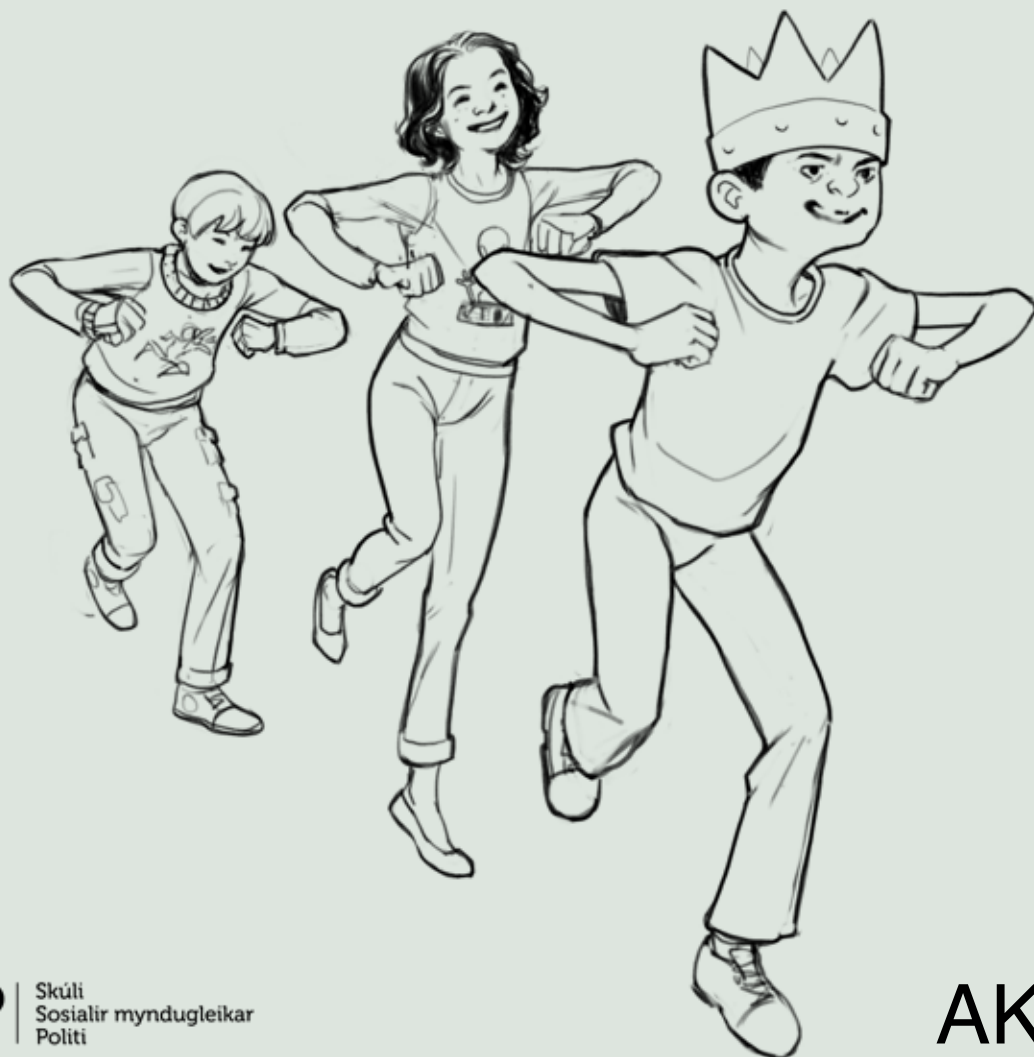


SPØL

VEGLEIÐING TIL SPÆLILIÐIÐ



Skúli
Sosialir myndugleikar
Politi

AKT

SPÆL 1

FANGASPÖL

Altíð neyðugt at vera í vestum

Wc kummu

Tveir fangarar. Verður man fangaður, skal man líkjast eini wc kummu (niður at húka við øðrum beininum og annan armin upp í loft). Fyri at vera við at í spælinum, skal annar næmingur seta seg á knæið og koyra armin niður.

Froskaspæl

Tveir fangarar. Tá ið man verður fangaður, verður man til ein frosk (niður at húka) og fyri at koma við aftur í spælið, skal ein annar leypa upp um froskin.

Marihønu

Tveir fangarar. Tá ið man verður fangaður, verður man til eina mariuhønu (skal leggja seg niður á ryggin og sprella við beininum), fyri at koma við aftur í spælið, skal ein annar taka í beinini og venda mariuhønuni við.

Ísbjørn

Tveir fangarar. Tá ið man verður fangaður, verður man til eina ísbjørn (skal niður á øll fýra at standa), og fyri at verða við aftur, skal man grulvu ígjøgnum opið.

Lyktapeli

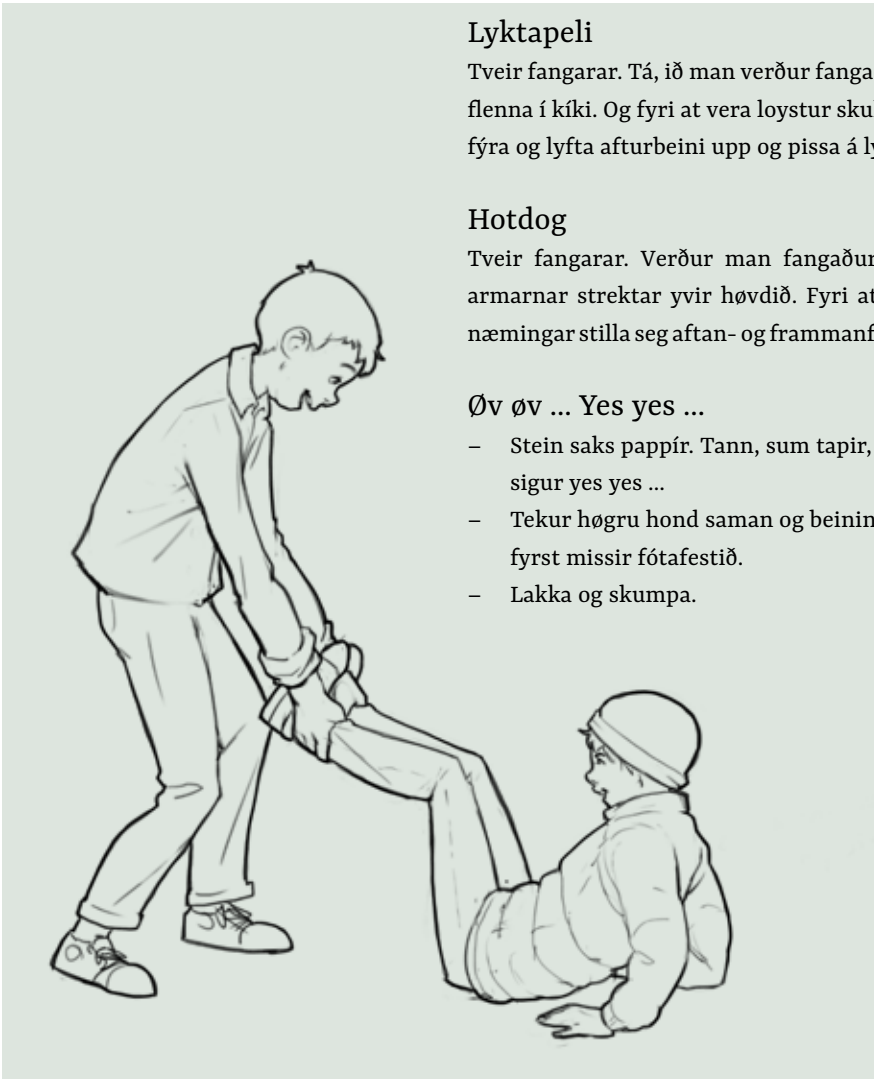
Tveir fangarar. Tá, ið man verður fangaður, skal man standa stívir sum ein pinnur og flenna í kík. Og fyri at vera loystur skulu tveir hundar koma yvir til pelan, niður á øll fýra og lyfta afturbeini upp og pissa á lyktapelan.

Hotdog

Tveir fangarar. Verður man fangaður, skal man standa sum ein pylsa og koyra armarnar strektar yvir høvdið. Fyri at vera við aftur í spælinum skulu tveir aðrir næmingar stilla seg aftan- og frammanfyri, klappa hendurnar saman og siga „Hotdog“.

Øv øv ... Yes yes ...

- Stein saks pappír. Tann, sum tapir, sigur øv øv øv ... meðan tann, sum vinnur, sigur yes yes ...
- Tekur høggru hond saman og beinini í gleivstøðu móti hvørji aðrari og vita, hvør fyrst missir fótafestið.
- Lakka og skumpa.



SPÆL 2

EVOLUTIONSLEG - MENNINGARSPÆL

(EGG, HØSNARUNGI, HØNA, DINOSAURUR, SUPERMANN)

- Öll byrja sum egg. Hoppa samankronglað ímillum hvønn annan. Man bankar varisliga á eitt annað egg/næm og sigur „egg egg egg ...“
Síðan skal man kappast um stein, saks og pappír.
Vinnarin gerst til ein høsnaunga, sum gongur runt, niðri við beininum og flaksar við veingjunum og sigur: „pipp pipp pipp ...“
Taparin verður verandi egg.
- Høsnaungin sigur saks, stein og pappír við annan høsnaunga. Vinnandi høsnaungin verður til eina hønu
- Hønan gongur runt og skavar í jørðini og sigur: „bork, bork bork ...“
- Dinosaururin gongur upp og ger ein stóran munn við armunum og sigur: „wraw wrav wrav ... stein, saks og pappír.“
- Vinnarin verður til Superman, sum strekkir annan armin fram við knýttum neva og sigur: „supermaaaaaaannnn.“



SPÆL 3

„ÖLL SUM ...“

- Allir luttakararnir standa á baklinjuni og ein, sum fangar, stendur í miðjuni.
- Tann, sum fangar, sigur so: „öll, sum hava blá eygu“ og so skulu øll tey, sum hava blá eygu renna frá baklinjuni, har tey standa oman til hina. Tann, sum verður fangaður á vegnum, skal so hjálpa við at fanga.
- Tað ræður um at vera tann einasti eftir.

SPÆL 4

REYTT, GULT, GRØNT - STEÐGA

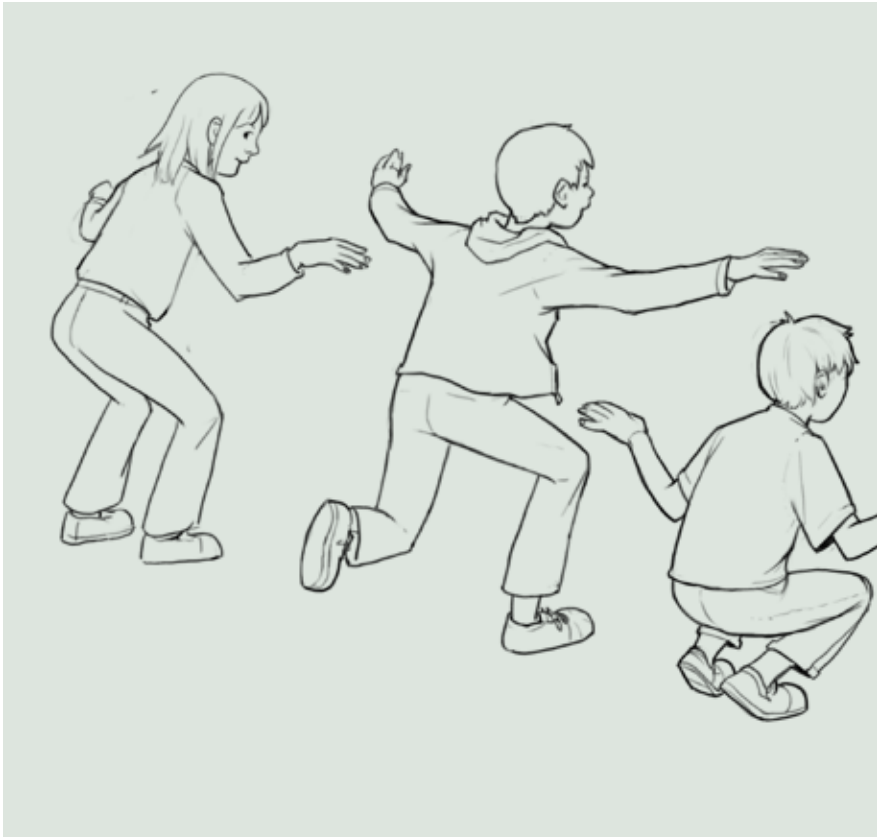
- Ein næmingur (róparin) stendur í øðrum endanum og vendir rygg móti leikvøllinum. Hini standa á rað í hinum endanum.
- Róparin sigur: Reytt, gult, grønt – steðga, meðan mótparturin rennur fram.
- Tá rópt verður STEÐGA, skulu øll steðga á staðnum, og róparin vendir sær brádliga á. Tey, sum hann sær røra seg, verða biðin um at stilla seg aftast.

SPÆL 5

HER KOMA VIT

- Næmingarnir verða býttir í tveir partar, ið stilla seg í hvør sín enda á leikvøllinum.
- Parturin, ið byrjar, finnur upp á eitt djór.
- Síðani førka tey seg í langari røð móti hinum liðinum, meðan tey rópa: „Her koma vit. Her koma vit.“
- 2 m frá hinum partinum steðgar man og hermir eftir avtalaða djórinum.
- Tá mótstøðuliðið hevur gitt djórið við at siga navnið hart, skulu tey renna eftir hinum og fanga so mong sum gjørligt.
- Síðan velur mótstøðuliðið eitt djór og spælir tað eftir somu mannagongd.
- Spælið er liðugt, tá ongin er eftir á øðrum liðnum.

Eisini kann man spæla við: bygdanøvn, skipanøvn og fólkanøvn.



SPÆL 6

KORTSPÆL

- Kortspæl at spæla inni. Man brúkar alt kortspælið uttan íspegilskortini.
- Man verður býttur í 4 partar.
- Øll standa aftanfyri eina linju.
- Kortini verða lögð í hin endan við myndini niður.
- Runnið verður uppá skift til øll kortini eru vend.
- Tá man er liðugur, skal man gera eitt felags rørslu og róp.

SPÆL 7

SJÚKRAHÚSPIKK

- Ein fangari í vesti. Tann, sum verður fangaður, skal niður at liggja.
- Tveir næmingar skulu bera tann liggjandi út um spælið og so skal hann gera 10 armboyggingar, einglahopp ella búkvenjingar, og er so við aftur í spælinum.
- Tey, sum bera, eru friðað.
- Tey siga: „babuuu babuuu“, meðan tey bera.

SPÆL 8

SKIFTIÐ SÍÐU

- Børnini verða býtt sundur í tveir partar og partarnir standa aftan fyri hvør sína striku. Tá, ið fyriskiparin sigur: „Skiftið síðu“, renna børnini, so skjótt tey kunnu, yvir til hina strikuna.
- Tann, sum er fyrst yvir um strikuna, hevur vunnið.
- Eisini ber til at: hoppa, lakka, ganga á øllum fýra osfr.



SPÆL 9

DRÁPSLEIKUR

- Öll stilla seg í ring og blunda.
- Ein gongur uttan fyri ringin og prikar tann í rygginn, ið skal vera manndrápari.
- Tá, ið rópt verður: „Manndráparin er leysur!“, skulu øll ganga tigandi í kring millum hvønn annan.
- Manndráparin skal nú myrða við at fáa eygnasamband og blunka til sítt offur.
- Tann myrði bíðar nøkur sekund, dettur um koll og doyr.
- Tá ið onkur heldur seg hava illgruna um, hvør manndráparin er, rópar viðkomandi: „Eg ákæri!“.
- Manndráparin kann halda á at myrða, til ein annar rópar: „Eg stuðli!“.
- Tá steðgar spælið, og eftir teljing 1,2,3 peika ákærin og stuðulin í senn á manndráparan, uttan at hava tosað saman.
- Peika teir á tann sama, og tað er rætt, doyr manndráparin og leikur er lokin.
- Peika teir á tann sama, og tað er ikki rætt, doygja báðir ákærarnir. Peika teir ikki á tann sama, doygja báðir ákærarnir – eisini hóast annar av teimum útvaldu var manndráparin.

SPÆL 10

KONGSINS MENN - Á TRÍGGJAR MÁTAR

- Koppa krukkur: Næmingarnir sita á rumpuni yvir av hvørjum øðrum og koyra undir hvønn annan við beininum. Teir halda javnvágina við ørmunum.
- Seta niður epli: Næmingarnir standa á øllum fýra yvir av hvørjum øðrum. Tað ræður um at raka hendurnar á hinum og samstundis flyta sínar egnu hendur, áðrenn tær verða raktar.
- Brest í rumpuna: Næmingarnir siga góðan dag við hvønn annan og halda fast við høggru hond. Tað ræður so um at sláa hin í rumpuna við vinstru hond.



SPÆL 11

HVØR ER???

- Næmingarnir sita í ringi.
- Ein fer út at bíða, tann er gitarin.
- Næmingarnir inni gera eina felags rørslu (sláa lør, klappa í gólvið osfr).
- Gitarin skal gita, hvør byrjar rørsluna. Trý git.

SPÆL 12

5 STØÐUR

(GIRAFFUR, FÍLUR, KROKODILLA, FOTOMODEL, KOVBOY, POPPKORN)

- Øll standa í rundingi. Ein er inni í rundinginum og peikar á ein og sigur t.d.: „fotomodel“.
- Tann, sum peikað verður á, skal gera seg lekkran og tey við síðuna av skulu taka mynd.
- Tann, sum er seinastur at gera handlingina, skal inn í miðjuna og tann í miðjuni fer á plássíð hjá tí, sum fór inn í miðjuna.
- Og soleiðis verður hildið fram.
- Giraffur: tann, sum peikað verður á, rættir armin upp um høvd og og boyggir handliðið (høvd). Tey við síðuna av eru bein og seta seg niður at húka.
- Fíllur: Tann, peikað verður á, ger ein snápil og tey við síðuna av gera hvør sítt stórt oyra á fílin.
- Krokodilla: Tann, sum peikað verður á, skal strekkja armarnar fram og gera eitt gap, tey við síðuna av skulu gera hvør sítt líttla eyga við fingrunum á krokodilluna.
- Kovboy: Tann, sum peikað verður á, skal gera sum hann kastar við eini lasso. Tey við síðuna av gera sum tey skjóta.

SPÆL 13

TRØLLATALV

Útgerð: 2 sett av kortum.

- 2 lið.
- Hvørt liðið hevur ein liðskipara.
- Liðskiparin gevur liðnum hvør sítt spælikort.
- Liðin fara út á markina at kempa. Tá, ið tey mótast, skulu tey vísa kortið fyrri hvørjum øðrum.
- Tann, sum hevur tað hægsta kortið vinnur og fer heim til liðskiparan við kortinum.
- Taparinn skal stilla seg í gleivstøðu. Og fyrri at verða við aftur í spælinum skal ein av hansara liðfelagunum gera 5 high fives.
- Taparinn fer aftur til sín liðskipara og fær eitt nýtt kort.

Eisini kann man:

Spæla upp á tíð ella til øll kortini eru uppi.

Til ber at geva eitt klemm ístaðin fyrri high fives.

SPÆL 14

KETTA EFTIR MÚS

- Tvey og tvey standa í einum stórum rundingi.
- Tvey eru leys. Annað er ketta, hitt er mús.
- Um músin stillar seg frammanfyri eittaran, rennur tveyarin undan músini.
- Fangar kettan músina, býta tey um leiklut.

SPÆL 15

EFTIRMAÐUR KONGS

- Luttakararnir skulu renna í langari røð við kongi á odda og gera somu rørslur, sum kongur. Bara hugflogið hjá kongi setur mark fyri rørslunum.
- Djór: (fílur, giraffur, apa, froskur o.s.fr.)
- Menniskju: (morgunmaður - legg teg niður, reis teg upp og remb tær, kondirennari, fektari, svimjari, fimleikari, dansari, o.s.fr.)

SPÆL 16

CHIP OG CHAP ELLA MILITERSPÆL

- Tvey og tvey eru saman og standa í ringi. Annað frammanfyri og hitt aftanfyri.
- Tað fremra er Chip og tað aftara er Chap.
- Spæliliðið ger av, hvat Chip og Chap skulu gera.
- Chip grulvar millum beinini á Chap.
- Chap rennur runt um Chip.
- Chip niður á búkin.
- Chap niður á ryggin.
- Chip og Chap býta um pláss.
- So sigur spæliliðið: „skógvur/rísposi“ (hesin liggur í miðjuni í ringinum).
- So skal tann, ið er aftanfyri, renna runt ringin.
- Tann, sum ikki rennur, skal standa í gleivstøðu, so tann, sum rennur, kann grulva millum beinini og inn í ringin eftir skógvinum/rísposanum.



SPÆL 17

FÍLASIGNING

Útgerð: ein mynt

- Ein næmingur verður valdur at vera „fílur“. Hann ger sær sevil við ørmunum.
- Ein annar næmingur verður valdur at vera „djóraansari“.
- Djóraansarin stendur í ringinum saman við hinum og hansara uppgáva er at siga „STEDGA“.
- Øll uttan fílurin stilla seg øksl við øksl í ring uttan um fílin. Tað er av alstórum.
- týdningi, at ringurin er púra tættur. Øll í ringinum hava armarnar aftan fyri bak.
- Nú snýr tað seg um at senda myntin runt í ringinum, uttan at fílurin sær tað.
- Tá djóraansarin sigur „STEDGA“, skal myntin steðga, og tann, sum hevur hana, goymir hann í lógvanum. Øll halda knýttan neva aftanfyri bak, so eingin munur er at síggja.
- Fílurin skal nú signa tann, sum hann heldur hevur myntina í hondini.
- Leggur hann hondina á høvdið á tí rætta, skifta tey pláss.
- Var tað ikki rætt, skifta fílurin og djóraansarin pláss.
- Síðan heldur spælið fram.

SPÆL 18

TRÝ Á RAÐ

Útgerð: Bond, krit ella hulahoppringar. Umframt vestar, prikkar, klútar tvs. Tveir litir av trimum.

- Krita økið upp ella brúka hulahoppringar ella bond.
- Mann stendur í tveimum røðum nakað burturi frá og rennur sum stafett inn fyri at leggja litin.
- Tað ræður um at fáa trý á rað.

SPÆL 19

MINNISSPÆL

- Tvey og tvey saman til eitt ljóð ella rørslu.
- Seta seg runt í høllini. Avmarkað øki.
- 2 – 4 nertur við høvdini á tveimum.
- Fær man rætt, ger man einaferð afturat.
- Skeivt, so er tað tann næsti.



SPÆL 20

KINVERSKUR RUNDBÓLTUR

Útgerð: bóltar í ymiskum stöddum

- Öll standa í rundingi við umleið 1 m ímillum hvønn.
- Ein byrjar við at kasta bóltin til tann næsta, og soleiðis verður hildið fram.
- Loftar ein ekki bóltinum, skal viðkomandi taka bóltin upp og geva tí næminginum hann, og síðan renna runt um ringin.
- Nær bólturin at koma runt, áðrenn næmingurin, má man renna einaferð afturat.

SPÆL 21

NEPALBÓLTUR

- Öll (6–8) standa smágleivandi í ringi. Føturnar skulu vera tætt saman.
- Ein bóltur er í ringinum og næmingarnir skulu royna við hondunum at sláa bóltin út ímillum beinini á hinum.
- Spælt verður til onkur hevur fingið 5 mál, ella so leingi man tímir.

SPÆL 22

STIKKBÓLTUR

- Doyr man skal man 1: gera 10 einglahopp.

SITISTIKKBÓLTUR

Somu reglur sum í stikkbólti.

- Næmingurin gerst livandi aftur við at nerta við beinini á einum, ið er á lívi, ella við at fanga bóltin og kasta hann til ein annan, ið er deyður.
- Treytin fyri at gerast livandi er tó at hesin loftar.

SPÆL 23

HÁVASPÆL

- Ein verður valdur at vera hávur og skal liggja mitt á gólvinum í høllini.
- Ein til at rópa á fiskasløgini.
- 4 fiskasløg verða vald (toskar, kongafiskar, laksar, síl).
- Hvørt fiskaslagið fer í hvør sítt horn í høllini.
- Um tú t.d rópar toskarnir koma, skulu hesir renna rundan um hávin
- So sigur róparin „knappliga“ hávurin kemur.
- Hávurin reisist og skundar sær at fanga onkran tosk.
- Verður man fangaður, verður man eisini hávur og skal fanga hini fiskasløgini, tá ið róparin nevnr eitt fiskaslag.
- Man kann gott biðja øll fiskasløgini koma at renna runt um hávin/hávvarnar.

SPÆL 24

SIGARETTE, EITT SPÆL ÚR KENYA

- Fyriskiparin biður næmingarnar standa í ring og leggja handabakið í lógvan hvør hjá øðrum, so til ber at flyta høgru hond mót høgru hond hjá næminginum fyri vinstru og klappa lógva móti lógva.
- Fyriskiparin ella ein næmingar tekur orðið og sigur: „Sigarette, sigarette, sigarette. How many cigarettes does your father smoke in one day?“
- Ímeðan orðini verða søgd, skulu næmingarnir klappa hondina móti vinstru, í takt við at spurningurin verður settur.
- Tá spurningurin endar við ein næming, skal næmingurin við síðuna av siga eitt tal frá 1–20, sum eisini skal klappast runt ringin.
- Tann, sum talið rakar, t.d. um hann roykir „7“, brestur og fer úr ringinum.
- Hildið verður fram at spæla eina løtu afturat.

Frábrigdi kundi verið:

Skilagott kann vera at siga aðrar setningar á føroyskum, eitt nú:

„Mjól, mjól, mjól, hvussu nógv gløs av mjól drekkur tú um dagin?“

„Frukt, frukt, frukt. Hvussu nógv fruktir etur mamma tín um vikuna?“

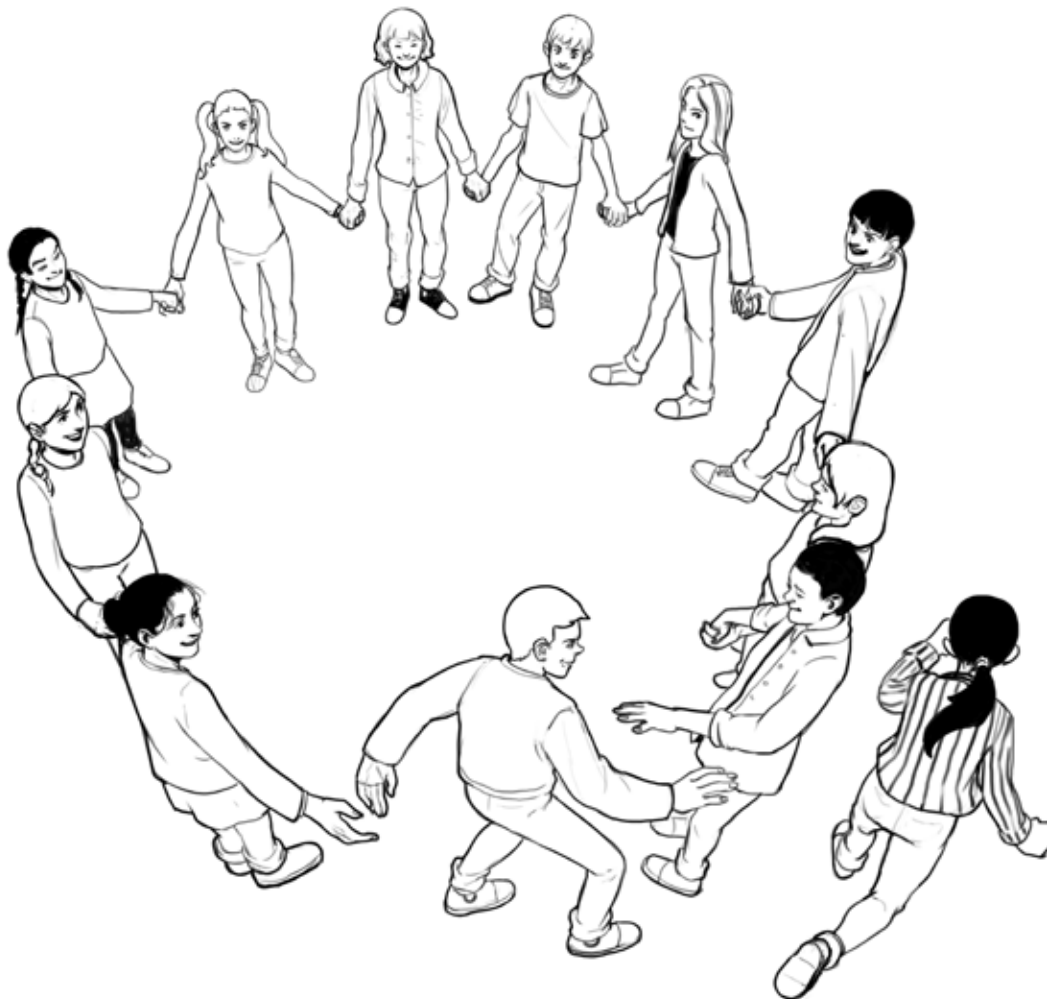
„Eplir, eplir, eplir, hvussu nógv epli etur tú um vikuna?“

KETTA OG MÚS

- Fyriskipararnir ella tveir næmingar standa uppi og byrja sum ávikavist ketta og mús.
- Hinir næmingarnir leggja seg á gólvið, tveir og tveir við síðuna av hvør øðrum, t.d. genta og drongur saman.
- Spælið byrjar við, at músin rennur undan kettuni.
- Músinn verður bara friðað við at leggja seg afturat einum pari, sum liggur á gólvinum.
- Næmingurin á mótsattu síðu – altso ikki næmingurin, sum nú liggur í miðjuni – er nýggj mús, og má reisa seg alt fyrri eitt at renna undan kettuni.
- Pikkar ella fangar kettan músina, verður tann næmingurin nýggj ketta - og kettan verður mús, sum nú má renna undan og tveita seg afturat einum pari, sum liggur á gólvinum, fyrri at verða friðað og spælið heldur fram.

BÓLTSPÆL, HAR HIN RAKTI MÁ NIÐUR AT HÚKA

- Brúka ein bleytan bólt.
- Tað er bert loyvt at nerta bóltin einaferð í senn.
- Fyriskiparin ella ein næmingur hevur bóltin fyrst og roynir at raka hinar næmingarnar.
- Verður ein næmingur raktur av bóltinum ella ikki megnar at lofta bóltinum, brestir/doyr hann.
- Loftar næmingurin bóltin, er tað tann, ið kastaði bóltin, ið brestur/doyr.
- Tá ein er brostin/deyður skal ein seta seg niður at húka.
- Ein livnar bert uppáftur, um ein megnar at lofta ella fáa hendur á bóltinum undir spælinum.
- Hetta eydnast um bólturin eitt nú kemur rullandi framvið, har ein situr á húk.
- Fær ein, sum er brostin/deyður, hendur á bóltinum, skal bólturin kastast til ein annan næming, sum eisini er brostin/deyður og situr á húk.
- Hesin næmingurin skal lofta bóltinum fyrri at tann, sum kastaði bóltin, aftur skal verða fríur.
- Og soleiðis kann bólturin kastast og loftast runt, millum tey, sum eru brostin/deyð, fyrri at hesi skulu livna aftur ella onkur næmingur fangar bóltin og aftur byrjar at kasta eftir hinum.



SPÆL 27

BANKA, BANKA KJØT

- Næmingar standa í ring og halda hond í hond, t.d. annaðhvørt genta og drongur.
- Fyrirreikarin ella ein næmingur, stendur uttan fyri ringin og gongur ella rennur runt annan vegin.
- Ein bankar kjøt við at banka á ryggin á einum næmingi í ringinum.
- Hin bankaði næmingurin fer úr ringinum og rennur øvugtan veg sum bankarin.
- Tað ræður um at renna skjótast runt ringin og at finna rætta plássið aftur hjá tí bankaða.
- Tann, ið bankar, sleppur bara upp í ringin, um hann er fyrstur og velur rætta plássið hjá tí bankaða.

Frábrigdi:

Kann vera, at ein bóltur verður borin skjótt runt millum næmingarnar í ringinum, samstundis sum hini renna uttanfyri ringin. Næmingurin sleppur bara inn, um hann vinnur fram, áðrenn bólturinn kemur runt ringin.

Dentur eigur at verða lagdur á, ikki bara at banka tey somu og kanska annaðhvørt gentu og drong.

Vandin kann verða, at næmingarnir renna saman, meðan runnið verður runt ringin. Næmingarnir mugu læra seg at víkja hvør fyri øðrum, tá teir mætast.

HVØR ER MORDARIN?

- Fyrirreikarin heitir á næmingarnar um at blunda, tí ein mordari skal veljast í loyndum.
- Fyrirreikarin þikkar á ryggín á einum næmingi, sum nú er mordarin.
- Mordarin kann drepa hinar næmingarnar við at blunka við einum ella báðum eygum til hinar næmingarnar ella við at velja eitt annað tekin, sum ikki er ov lætt at uppdaga.
- Fyriskiparin fortelur øllum, júst hvat teknið er.
- Ikki er loyvt at tosa og sussa, meðan spælt verður.
- Tá ein næmingur, sum enn ikki er dripin, heldur seg kunna vita ella gita, hvør mordarin er, kann hesin siga: „Eg ákæri”.
- Tá skal onkur annar næmingur, sum eisini heldur seg vita ella kunna gita, hvør mordarin er, svara: „Eg eri vitni.”
- So skulu ákærin og vitnið peika á tann, tey halda er mordarin.
- Peika ákærin og vitnið á hvør sín persón, ella á skeivan persón, doyggja bæði ákærin og vitnið.
- Peika teir hinvegin á sama persón, sum er rætti mordarin, er loynidómurin avdúkaður og byrjað verður av nýggjum.

Vandi: Børn kunnu snýta.

STIKKBÓLT OG NIÐUR AT HÚKA

- Fyriskiparin ella ein næmingur hevur bóltin fyrst.
- Hesin kastar eftir hinum og roynir at raka, uttan at hini megna at lofta bóltinum. –
- Rakar bólturin ein næming, doyr hesin og skal niður at húka.
- Loftar næmingurin bóltinum, doyr tann, ið kastaði bóltin, og hesin má niður at húka.
- Ein livnar aftur við at taka ella klípa um tjúkkan á beininum hjá onkrum, sum kemur framvið, har tú situr og hýkur.
- Tann, ið situr og hýkur, kann flyta seg, meðan hann hýkur. Altso ganga runt uttan at reisa seg og á tann hátt royna at finna eitt bein at taka um, so ein kann livna aftur.

TARVASPÆL – EL TORO

- Fyriskiparin tekur eitt band og bindur knút, so bandið er runt.
- Allir næmingarnir – ella upp til einar 20 – halda nú í bandinum og standa lið um lið uttanfyri bandið.
- Bandið er nú ein girðing, sum næmingarnir mugu halda uppi, so tarvurin ikki sleppur út.
- Innanfyri bandið skal ein næmingur standa, sum er tarvur.
- Tarvurin skal royna at sleppa út við at pikka ein, ið heldur í bandinum.
- Hetta verður gjørt við at fara út móti næmingunum, sum halda bandinum.
- Tá tarvurin kemur út ímóti einum, er loyvt at sleppa bandinum fyri at sleppa undan at verða pikkaður.
- Næmingurin má bara sleppa bandinum stutta løtu, so bandið ikki rakar gólvið.
- Til ber at fyribygja at bandið dettur á gólv við at kvika sær at sleppa og taka í bandið aftur.
- Eisini ber til hjá hinum næmingunum at stramma bandið upp, tá aðrir næmingar sleppa part av bandinum, tí tarvurin kemur út móti teimum.
- Pikkar tarvurin ein næming, sum er hesin nýggjur tarvur.
- Dettur bandið á gólv, mugu allir næmingarnir sleppa bandinum, tí nú er tarvurin leysur og kann renna frítt eftir øllum næmingunum og pikka ein at avloysa seg. So verður bandið og spælið tikið upp aftur

Sera rokaligt og stuttligt spæl.

ARBEIÐI – HER KOMA VIT

Talan er um fangaspæl við tveimum liðum. Endamálið er at velja eina rørslu, sum hitt liðið skal gita. Loyvt er eisini at siga ljóð, tó ikki at tosa.

- Næmingarnar standa við síðuna av hvør øðrum við hvør sína baklinju.
- Annað liðið velur eina rørslu og gongur fram móti hinum liðnum og vísir rørsluna.
- Tá tey eru umleið 2 metrar frá hinum skal hitt liðið gita rørsluna.
- Gitir liðið rætt, kunnu tey renna aftaná og royna at fanga nøkur teirra, áðrenn tey koma heimaftur.
- Fangarnar skulu so flyta yvir í hitt liðið til næsta arbeiði.

Um tað ikki verður gitt rætt fyrstu ferð, skal liðið við arbeiðnum bakka eitt fet og hitt liðið kann so gita umaftur. Soleiðis verður hildið fram til rætt verður gitt ella liðið er heima aftur.

SPÆL 31

FÓTATRAÐK

- Næmingar standa í ring uttan at leiðast.
- Man „traðkar“ á hvønn annan við fótinum og tann fóturinn, sum verður raktur av næminginum við síðuna av, skal brúkast at pikka síðumannin aftur.
- Man doyr, tá man at enda missir fótafestið.
- Rundingar við upp til 15 næmingum er hóskandi.

SPÆL 32

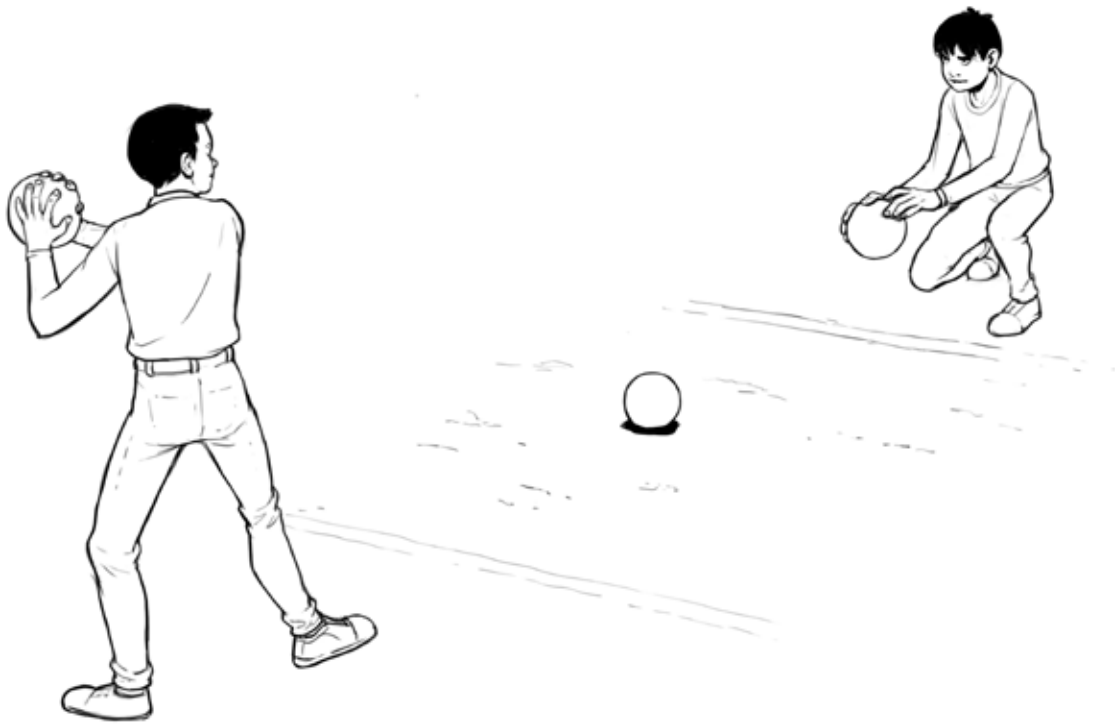
PIKKASPÆL

- Ein ella fleiri verða vald at pikka hini.
- Eru fleiri enn 15 næmingar, kunnu kanska tvey, ein genta og ein drongur, sleppa at pikka.
- Tann ella tey, ið pikka, eiga at verða í litføgur vestri.
- Verður ein pikkaður, skal man standa stillur til ein verður loystur úr pikkinum.
- Ein verður loystur úr pikkinum, um tvey onnur klára at koma yvir til ein og taka rundan um tann pikkaða og líkasum geva honum eitt klemm.

SPÆL 33

TØL

- Næmingarnir verða býttir í tveir partar.
- Hvør næmingur fær eitt tal, sum fyriskiparin gevur næmingunum í loyndum við at teska í oyrað.
- Tølini 1, 2, 3, 4, 5, 6 ... kunnu brúkast. Somu tøl skulu brúkast á báðum liðum, so tað eru tveir næmingar við sama talið á hvør sínum liði, sum skulu finna hvønn annan.
- Fyriskiparin stendur út fyri miðjuna á vøllinum og biður liðini gera seg klár at renna inn móti miðjuni.
- Møtt verður á miðjuni.
- Nú skulu næmingarnir siga ella rópa sítt tal til næmingarnar á hinum liðinum, til tann næmingurinn verður funnin, sum hevur sama tal, sum ein sjálv ella sjálvur.
- Tá næmingarnir við sama tali finna hvønn annan, skulu teir seta seg niður. Spælið verður endurtikið og er eitt sindur larmut.
- Tað talarið, sum seinast setur seg niður, fer úr spælinum.



SPÆL 34

RULLA BÓLT

- Tvey lið og hvør sín bólt ella nakrar bóltar í part til hvørt liðið.
- Næmingarnir standa í einum rað, lið um lið, aftanfyrri eina linju í gólvinum.
- Ein skal afturum linjuna at kasta og rulla bóltin. Ein bóltur (kurvabóltur) verður lagdur í miðjuna.
- Nú ræður um at raka bóltin í miðjuni og at fáa hann aftur um linjuna hjá mótstøðuliðnum.
- Fer bólturin út av vøllinum til síðurnar, verður hann bara tikin inn aftur og lagdur miðskeiðis á vøllin og spælið heldur fram.
- Megnar annað liðið at fáa bóltin aftur um baklinjuna er mál.

SPÆL 35

PIKKASPÆL Á FÝRA PUNTUM ELLA ØKJUM, SUM MARKA UPPAT HVØR ØÐRUM

- Fyriskiparin ger fýra puntar ella øki við bondum, keylum, steinum, kriti ella øðrum.
- Fyriskiparin velur fýra pikkarar ella kettur. Ein til hvørt øki. Pikkararnir pikka bara á sínum punti og eiga at vera í litføgrum vesti.
- Næmingarnir ella mýsnar, fara nú inn á puntarnar og hava loyvi at loypa ímillum økini fyrri at sleppa undan at verða pikkað.
- Verður ein pikkaður, fer ein úr spælinum ella avtalast kann, at tey pikkaðu gera 10 einglahopp og koma so upp í aftur spælið.

Pikkararnir ella ketturnar kunnu samstarva og reka mýsnar yvir móti puntinum hjá kettuni í granna-puntinum, sum so hevur lættari við at fanga mýsnar.

SPÆL 36

MAGN

- Fyriskiparin biður næmingarnar savnast einar 8 og 8.
- Næmingarnar standa í ring og í gleivstöðu, fót móti fót og eitt sindur á húk.
- Ein bóltur skal brúkast í hvörjum ringi.
- Endamálið er at rulla bóltin millum beinini á hvør øðrum.
- Tað er bert loyvt at brúka hendurnar at senda bóltin millum sín og at fyribygja, at bólturin fer millum egin bein.
- Tá bólturin fer ímillum beinini á einum næmingi, skal hesin leggja annað armin aftur um bak.
- Næmingurin hevur nú bara eina hond at spæla við, bæði at rulla bóltin og fyribygja at bólturin sleppur millum beinini.
- Rullar bólturin enn einaferð ímillum beinini hjá sama næmingi, skal hin armurin eisini afturum.
- Nú skal hesin næmingurin venda rygg til ringin og kann aftur brúka báðar hendur at fyribygja at bólturin kann rulla út millum beinini.
- Rullar bólturin millum beinini, skal annar armurin aftur um bak aftur og næmingurin kann bara brúka aðra hondina.
- Rullar bólturin fyri fjórði ferð ímillum beinini, er hesin næmingurin úti av spælinum.

SPÆL 37

MOLDVØRPA

- Ein fallskíggi
- Tveir bøndur, ið skulu hava eyguni eftir næmingunum/gularótunum og hjálpa teimum ikki at fara undir fallskíggjan til moldvørpuna.
- Øll børnini sita á rumpuni og vifta við fallskíggjanum. Tey eru gularøtur.
- Ein næmingur/moldvørpa er undir fallskíggjanum
- Moldvørpan skal hála í beinini á børnunum/gularótunum. Ikki loyvt at gera mótstöðu.
- Um moldvørpan fær alt barnið undir fallskíggjan, áðrenn bóndin nær at hála barnið/gularótina til sín, gerst barnið eisini til eina moldvørpu.

SPÆL 38

BILURIN STARTAR – KOYR

- Man skal brúka tríggjar ertraposar færri enn tað eru næmingarpør.
- Næmingarnir standa tveir og tveir aftan fyri hvønn annan.
- Lærarin sigur: Bilurin startar – koyr.
- Aftaru næmingarnir drøna eina rundu runt til høggu og millum beinini á makkaranum.
- Ræður um at fáa fatur á einum ertraposa.
- Tey trý pørini, sum ongan ertraposa fáa, fara úr spælinum.

BULLASH – GAMLAN MANN

- Øll standa fyri annan endan.
- Ein fangari (vest), sum hevur loyvi at renna runt.
- Fangarin sigur: øll, sum eru í svørtum buksum, skulu renna oman í hin endan.
- Tey sum verða fangað, skulu standa still, men eru við til at hjálpa fangaranum við at standa og toyggja seg, tá hann rópar næstu boðini.
- Øll sum hava okkurt hvítt uppi á sær. Fangarin kann renna og fanga, og tey fangaðu skulu toyggja seg eftir teimum, sum eru á veg oman í hin endan.
- Rópar fangarin BULLASH, renna øll í senn.
- Spælið er liðugt, tá øll eru fangað.

ÍSBRÓTARI

- Tvey lið, tveir hulahoppringar og eina rúgvu av bóltum.
- Ísbrótarin hevur basu í hulahoppringinum. Har er hann friðaður.
- Bóltarnir verða kastaðir á hvønn annan eins og í høvdingabólti.
- Verður man raktur, skal man niður at sita.
- Loftar man, so skal tann sum kastaði, niður at sita.
- Fyri at koma við í spælið aftur, skal ísbrótarin nema við høvdið á teimum, ið sita niðri.
- Verður ísbrótarin raktur uttan fyri hulahoppringin, doyr hann.
- Fyri at hann kann verða við aftur í spælinum, skal ein viðspælari renna yvir um til mótstøðuliðið og nema við ein leikara har.
- Spælið er liðugt, tá annað liðið er deytt, ella mann spælir upp á tíð.

LANDIÐ GEVIÐ MÆR HERMENN

- Tvey lið. Standa í hvør sínum enda og halda fast í hondini hjá hvørjum øðrum.
- Annað liðið rópar: Landið landið gev okkum hermenn.
- Hitt liðið rópar: Hvønn vilja tit hava?
- Annað liðið rópar navnið á einum næmingi (Magnus).
- Hesin næmingurin (Magnus) skal so renna við ferð millum hendurnar/armarnar á mótstøðuliðinum.
- Eydnast tað næminginum at koma ígjørnum, tað vil siga hini missa hondtakið, so tekur Magnus ein næming við frá mótstøðuliðinum við yvir á sítt lið.
- Eydnast tað ikki at koma ígjørnum handtaki, gerst Magnus ein partur av mótstøðuliðinum
- Nú er tað hitt liðið, ið rópar: Landið landið gev okkum hermenn og mannagongdin er tann sama.

SPÆL 42

HULAHOPPRINGASPÆL

- Eina rúgvu av hulahoppringum verða lagdir sum ein slanga – síðu um síðu.
- Tvey lið. Eitt við hvønn enda.
- Bæði liðini byrja í senn at hoppa við samlaðum beinum inn í ringar.
- Tá tey mótast, siga tey: stein, saks, pappír.
- Tann, sum vinnur heldur fram at hoppa. Tá hann er komin til endan, fer næsti á liðnum avstað.
- Meðan tann, sum tapir, fer aftast í røðina hjá sínum egna liði.

SPÆL 43

KNIPSA, KLAPPA, TRAMPA

- Tvey og tvey saman.
- Man skiftist um at siga.
- 1 – 2 – 3.
- (1)knipsa við fingrunum, 2 – 3.
- (1)knipsa, (2) klappa, 3.
- (1) knipsa, (2) klappa, (3) trampa.

SPÆL 44

KEYLUSPÆL

- Trý lið
- Hvørt liðið hevur 4 keylur og tveir bóltar.
- Tvey av liðunum mugu vera í vesti.
- Liðið, sum er saman, spælir bóltarnar ímillum sín.
- Tann, sum hevur bóltin, hevur ikki loyvi at renna við bóltinum.
- Endamálið er at raka keylurnar hjá hinum liðunum og fáa tær at koppa.
- Koppa tær, tekur man ta koppaðu keyluna heim til sítt lið.
- Kann spælast upp á tíð, ella tá eitt lið hevur mist allar sínar keylur.

TÁ SKÚLARNIR LEGGJA SÍNI SPØL FRAM

- Neyðugt at greiða frá fyrimunum og vansum við spølunum.
- Neyðugt at skifta fangara ofta.
- Neyðugt at vísa spælið, áðrenn byrjað verður.
- Neyðugt at tann fangaði verður til okkurt t. d frosk, wc-kummu, lyktapela, hot-dog osfr.

ENDA VIÐ

- Hví er neyðugt við einum spælið?
- Fáí stjóran hjá tykkum at siga frá um SL, tá ið tað er morgunsangur.
- Gott, um tit eru sjónlig. Jakkar, vestar ella okkurt líknandi við áskriftini „SL“
- At SL hevur eitt ávist avmarkað stað í skúlagarðinum, merkt av við keylum, flaggi ella skilta, so tað sæst væl.