

Legestationer

Tøjklemmekampen

Det gælder om at få sat sine klemmer på de andre deltagere. De klemmer de andre sætter på en må man også sætte på modstanderne.

Når man er "klemmefri" må man sætte sig ned. Den der til sidst står op har tabt.

Variation: Man kan hvis der er mange deltagere lave legen indenfor en begrænset tid, man skal så når tiden er gået have færrest tøjklemmer på for at have vundet.

Cowboyleg

Deltagerne står i en stor rundkreds med en i midten. Vedkommende, der står i midten af rundkredsen, peger på en tilfældig i kredsen, som nu skal skynde sig at dukke sig. De to, der står på hver sin side af "den skudte", skal nu skynde sig at skyde på hinanden.

Den, der står i midten, afgør, om nogle er døde. Kriterierne kan for eksempel være, at man glemte at dukke sig, eller hvis man helt glemmer at skyde på hinanden. Dør man, går man ud af legen.

Man skal ikke "lukke" hullerne i kredsen efter dem, der er gået ud.

Legen slutter, når der kun er én tilbage.

Tyveleg

En (leder) står i midten af en cirkel og svinger en snor med en bold i omkring sig.

På jorden omkring lederen ligger ærteposer, som de øvrige deltagere skal stjæle uden at blive ramt af bolden. Hvis man bliver ramt, skal man aflevere den ærtepose, man netop har stjålet – og en til.

Vinderen er den, der først får stjålet et bestemt antal ærteposer. (Dette antal er afhængigt af, hvor mange poser I har, og hvor mange der deltager i legen.)

Afrikansk bombebold

Alle stiller sig i en rundkreds og kigger ind mod midten. Man kaster nu en bold rundt i kredsen. Man må kaste til, hvem man vil i kredsen.

Når en person taber bolden, gælder det for alle om, hurtigst muligt at kaste sig ned på jorden i bombeskjul.

Den der kaster sig ned på jorden som den sidste, bliver "ramt" og går ud af legen og sætter sig uden for kredsen.