



## **Krókudílafljótið.**

*Andstyggilegheitum leiðbeinandans eru engin takmörk sett í þessum leik.*

### Yfirlit:

Þátttakendur reyna að komast yfir krókudílafljót á stiklum án þess að glata stiklunum í gin krókudílsins.

### Hvað þarftu:

Línur, límband eða krít til að afmarka breidd fljótsins (ca. 5 metrar). Breidd fljótsins fer að miklu eftir fjölda þátttakenda, því fleiri sem þeir eru þá breiðkar fljótið (ekki satt!!!)

Fimm+ stiklur (kubbar/plötur/frisbídiska), eitthvað sem hægt er að standa á ca. 30x30 cm. Hægt að hafa plöturnar jafnmargar þátttakendum eða einni til tveimur færri. Leiðbeinandi ákveður það.

### Hvað á að gera:

Flokkurinn kemur að fljóti sem í eru krókudílar, þessir krókudílar eru sérstaklega svangir og finnst ekkert betra en að fá sér bita af skáta/yfingi. Það eina sem flokkurinn hefur til að komast yfir á eru x margar stiklur til að standa á og stikla yfir.

Eitt er afar mikilvægt fyrir hópinn að vita. Það verður hönd, fótur eða hvaða líkamspartur sem er snerta stikluna, annars éta krókudílarirnir stiklurnar. Eins er með líkamsparta sem lenda í fljótinu.

Það er bannað að fleygja stiklum yfir ána. Foringinn (krókudíll) sveimar um skátanna og grípur kubba sem eru ekki snertir (foringinn þarf því að vera vakandi, gerist ekki sjálfkrafa). Þetta þýðir að passa verður kubbanna vel til að glata þeim ekki og vinna skipulega.

Ath: Það er snjallt að láta flokkanna setja sér tíma til að leysa þetta verkefni.

Einnig er hægt að ímynda sér að þetta sé Dauðafen sem Sámur, Fróði og Gollrir fóru yfir til að komast til Mordor óséðir (LOTR). Allar sögur auka spennuna.