



Rennubolti, a.k.a. Gutterball.

Leikur sem reynir á yfirvegum, nákvæmni og samvinnu.

Yfirlit:

Hver og einn þátttakandi er með "rennu" í höndunum og bolti er látinn renna eftir rennunum án þess að renna útaf.

Hvað þarftu:

Lítinn bolta: Á stærð við golfkúlu og alveg upp í tennisbolta og verður að renna vel undan sinn eigin þyngd, t.d. golfkúlu eða skopparabolta. Allt sem er minna eða stærra en það gerir leikinn of auðveldan eða ómögulegan að framkvæma.

Rennur: Rennurnar eiga að vera jafnmargar þátttakendum þar sem hver og einn fær eina. Rennurnar geta verið úr pappírskartoni eða hverju sem heldur lögum sinni. Rennurnar þurfa ekki allar að vera úr sama efni eða af sömu lengd svo lengi sem boltinn sem á að nota geti runnið eftir þeim.

Þátttakendur: 5 er algjört lágmark og geta farið upp í 20 þess vegna.

Hvað á að gera:

Markmiðið er að koma boltanum eftir rennunum eins langt og hægt er eða ein langt og leiðbeinandinn segir til um. Leiðbeinandinn getur byrjað leikinn með því að leggja boltann í upphafsrennuna og síðan rennur hann af stað eftir rennum þátttakenda.

Það segir sig sjálft að það má ekki ganga með boltann í rennunni á endastað heldur verður hann að renna þangað. Það gefur líka augaleið að ef leiðin er nógu löng til þess að þátttakendur ná ekki enda á milli þá þurfa þátttakendur að endurtaka ferlið. Þ.e.a.s. eftir að boltinn er farinn framhjá þá þarf að fara aftast í línuna og svo koll af kolli, einskonar færiband.

Hvað á að gera ef boltinn dettur út af? Leiðbeinandi verður að meta það í hverju tilviki. Það er hægt að byrja aftur frá upphafsreit, hægt að láta endamann "færibandsins" standa þar sem boltinn fór út af, gefa ákveðið marga sénsa o.s.frv.

Útfærsla á þessum leik er að standa í hring og sjá hvað hægt er að koma boltanum í marga hringi. Það má setja allskonar áskoranir í leikinn eins og að fara undir borð, upp stiga, í gegnum glugga o.s.frv. Verið viss um að verkefnið hæfi hópnum.