

Skipanøvn/Fuglanøvn

Stutt vegleiðing um, hvussu spælt verður.

Øll sum eru við, verða deild í tveir bólkar.

Báðir bólkar stilla seg við endan á einum túni ella plássi, har spælið byrjar. Tey sum byrja standa við liðini og høgra fóti fyri, meðan hini standa við andlitinum fram. "Heim" er við hin endan á túninum ella plássinum, har spælt verður.

Tann bólkurin, sum skal byrja (bólkur 1), velur í loyndum eitt skipa- ella fuglanavn. T.d. Ritan.

Síðan siga tey triggjar teir fyrstu bókstavirnar í navninum "t.d. Rit" meðan tey ganga eitt fet fyri hvønn bókstav (t.v.s. trý fet), vekk frá hinum bólkinum (bólkur 2).

Nú ræður um hjá bólki 2 at gita navnið. Gera tey tað, rennur bólkur 1 undan og "Heim", meðan ein úr bólki 2 roynir at fanga ein úr bólki 1, áðrenn hann er komin "heim". Tann fangaði verður síðan partur av hinum bólkinum. Tað ber eisini til at gera tað soleiðis, at øll í bólki 2 royna at fanga so nógv sum møguligt úr bólki 1, áðrenn tey klára at renna "heim". Hesi verða so partur av bólki 2.

Gitir bólkir 2 skeivt, sigur bólkur 1 næsta bókstavin í navninum, meðan tey ganga eitt fet longur vekk frá bólki 2. Hetta heldur áfram til allir bókstavirnir eru sagdir og harvið navnið, ella til bólkur 2 hevur gitt rætta navnið.

Spælið heldur áfram við, at bólkar skifta um soleiðis, at tann bólkurin, sum seinast fangaði, nú er tann, sum skal bera navnið/bókstavirnir fram, meðan hin gitir.

Spælið endar, tá allir luttakararnir eru í einum bólki.

