

## Kispus

1. Til at starte danner alle deltagere en rundkreds.
2. Herefter udpeges en fanger, som skal stå i midten af rundkredsen.
3. Deltagerne i rundkredsen skal nu forsøge at skifte plads to og to uden at blive fanget af fangeren. Dette gøres ved at blinke til hinanden med øjnene uden at tale sammen.
4. Hvis det lykkes for fangeren at fange en deltager som prøver at bytte plads, bliver vedkommende den nye fanger og legen fortsætter.
5. Legen kan fx udvikles ved at fangeren skal nå at indtage en tom plads i rundkredsen inden de andre når at komme på plads. Man kan også indføre en regel om, at man skal råbe 'Kispus' når man bytter plads for at forvirre fangeren. Hvis man er mange deltagere kan man også gå sammen to og to, og blive yderligere udfordret på at kommunikere.