

Sild i tønde (omvendt gemme)

1. Til at starte med skal deltagergruppen udpege én person, der skal gemme sig.
2. Aftal i gruppen hvor legen må foregå og afgræns et område.
3. Giv nu den udvalgte person tid til at løbe ud og gemme sig i området.
4. Nu skal alle andre ud at finde den gemte.
5. Finder man den der har gemt sig, skal man gemme sig sammen med vedkommende på samme sted.
6. Legen slutter, når alle har fundet den gemte og står på det samme sted som sild i en tønde.
7. Legen kan fortsætte i en ny runde ved fx at lade den, der først fandt frem til den gemte, gemme sig et nyt sted.
8. Legen kan også udvikles ved fx
 - at vælge to personer som skal gemme sig
 - at man aftaler x-antal minutter hvori man skal forsøge at finde den gemte
 - at den/de gemte må bevæge sig sammen og skifte skjulested