

Kilithattu

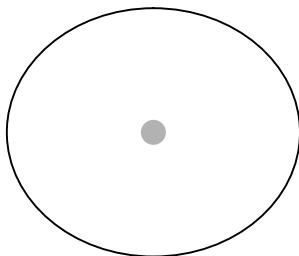
Passer for 10-20 deltakere. Del opp i to like store lag. Tegn opp like mange ruter (ca 2x2meter hver) på bakken som det er deltakere ó to og to ruter ved siden av hverandre (se figur). Det ene laget starter «inne» i boksen, og fordeler seg på hver av linjene som går på tvers. På bakerste linje står lederen for laget. De som står «inne» i boksen kan bevege seg sidelengs og holde armene ut på siden så de lager en slags «vegg/linje». Det andre laget skal prøve å komme seg gjennom boksen uten å komme borti noen av disse «veggene/linjene». Kommer de borti en av veggene eller trækker ut på en av sidene er de ute. Hver «vegg/linjene» kan bare stoppe én person pr runde. Lederen kan stoppe flere, og kan også flytte seg rundt til de andre linjene om han vil. Etter noen forsøk bytter lagene. Det laget som først klarer å komme gjennom uten å miste noen på veien har vunnet.

De andre vanlige lekene er:

Kulam og Karai

For 5 deltakere.

Tegn opp 4 kvadratiske ruter på ca 2x2 meter hver (se figur). En person steller seg i hver av rutene. Femtemann kan bare gå på strekene ó og går rundt og prøver å ta på de andre deltakerne. Kommer han borti er den andre deltakeren ute. Hvis noen hopper ut av ruta si, kan «jegeren» hoppe inn i denne ruta ó og skrive «røver» på bakken der. Da kan ikke noen av de andre bruke denne ruta mer. Til slutt er det kanskje bare en av rutene igjen som de andre kan gjemme seg på. Leken holder på til alle er tatt.



Landrøver

Tegn opp 4 kvadratiske ruter på ca 2x2 meter hver (se figur). En person steller seg i hver av rutene. Femtemann kan bare gå på strekene ó og går rundt og prøver å ta på de andre deltakerne. Kommer han borti er den andre deltakeren ute. Hvis noen hopper ut av ruta si, kan «jegeren» hoppe inn i denne ruta ó og skrive «røver» på bakken der. Da kan ikke noen av de andre bruke denne ruta mer. Til slutt er det kanskje bare en av rutene igjen som de andre kan gjemme seg på. Leken holder på til alle er tatt. Kulam og Karei Passer for 10-30 deltakere. En slags tamilsk variant av kongen befaler. Kulam betyr «kom inn» og Karei betyr «gå ut». En leder står i midten av en stor sirkel, og alle deltakerne står på utsiden. Når lederen sier Kulam må alle gå innenfor sirkelen, og motsatt; gå på utsiden når lederen sier Karai. De som gjør feil, og går inn når de ikke skal ó og motsatt ó er ute.

