

DYST 2

Gå til Island efter sild

Hvorfor gå til Island efter sild?

Sagaer og skjaldedigte fra middelalderen lovpriser ofte den mest snu skakspiller, den bedste kaster, den hurtigste løber og den stærkeste kæmper. I vikingetiden blev sønner af velstående familier oplært i spil, krigsfærdigheder, idræt, digtekunst og sprogkundskaber. Legen Gå til Island efter sild kombinerer teknik, smidighed og styrke.



Kampen

De to hold skal nominere 1-2 elever for hvert hold, der skal dyste mod hinanden. De andre deltagere hepper på de udvalgte kæmpere.

- Med en træklods i hver hånd og fødderne placeret bag en markering, skal eleven bevæge sig så langt ud som muligt for at sætte en pind i jorden.

Taber man klodsen eller rører jorden, skal man starte forfra. Hver elev får 2 forsøg.

Vinderen er det hold, der sætter sin(e) pind(e) i jorden længst ude.

Vinderholdet får 5 point.

Spørgsmål til eleverne

- Hvem skal holdet vælge for at sætte pinden længst ud, og hvorfor?
- Hvor skal den valgte holddeltager opbevare pinden?

Varighed
3-5 minutter pr. gruppe.

