

# Flaggan

## Regler

Bygg upp enligt spelplanen.

Dela in gruppen i två lag. Lagen har en varsin planhalva.

De fyra rockringarna längst ner på varje kortsida är fängelse.

Alla övriga rockringar på motståndarens planhalva är pass eller bo, där kan man stå utan att bli kullad.

Så fort man passerar mittlinjen kan man bli kullad av motståndarlaget. Blir man kullad så hamnar man i fängelset längst ner på motståndarnas planhalva. Där får man stå tills man blir befriad. Befriad kan man bli på två olika sätt. Det första sättet är om en kamrat springer och tar mig i handen då får vi gå tillbaka till vår planhalva och kan starta om. Man kan inte bli kullad på tillbakavägen och man måste tillbaka till sin planhalva. Det andra sättet är om man redan har fyra i fängelset och en femte blir kullad då blir automatiskt den som suttit längst i fängelset fri och får gå tillbaka till sin sida och starta om. Oavsett vem man tar i handen så tar man alltid tillbaka den som suttit längst i fängelset. Eftersom fängelset ligger bakom spelplanen så får man springa runt och befria bakifrån så länge man inte springer för långt bak och så länge man springer över kortlinjen. Springer man ut över långsidorna så är man automatiskt självkullad och hamnar i fängelset.

Alla rockringar är pass eller bo även de med koner i förutom fängelset. Där kan man stå utan att bli kullad men det får bara stå en person i varje rockring. Så hoppar jag in i en rockring där en kamrat redan står så blir jag självkullad och hamnar i fängelset.

Leken går ut på att försöka springa över till motståndarens planhalva och ta en kon och springa tillbaka med den. Om man lyckas med det så ställer man konen i rockringarna i något av hörnen. När man fått över alla koner till sin sida så har man vunnit. När man ställer tillbaka konerna så får man inte bygga på en sida, så står det redan fyra koner på ena sidan och 0,1,2 eller 3 koner på andra hörnet så måste man ställa konen i det hörnet. Har man tagit över en kon på sin planhalva så måste man ställa ner konen i en av rockringarna innan man kan kulla någon i motståndarlaget, man kan inte kulla med kon i handen.

Om man lyckas ta en kon men blir kullad med en kon i handen före det att man kommit tillbaka på sin planhalva så måste man ställa ner konen där man blev kullad och sedan gå i fängelset. Då kommer konen hela tiden lite närmare mittlinjen.

Det är ok att stå i rockringarna som är pass eller bo både med och utan kon men man får inte kasta eller skicka koner mellan varandra. Om man vill ta en kon och det redan står en lagkamrat i hörnet med koner så kan man göra det om man inte hoppar in i rockringen utan man får springa runt ta en kon och fortsätta springa.

Försvaret man kurer, rockringar eller fängelset så är det helt ok så länge man står två stora steg ifrån det man vaktar. Annars blir leken för stillastående.

Om det uppstår tveksamheter försöker man först lösa det genom att prata med varandra, om man inte kommer överens så kör man sten, sax, påse och den som vinner får rätt.

Kurer där man blir kullad precis före man hinner över mittlinjen är svåra att försvara. Om motståndslaget kan nå rockringen utan att kliva över mittlinjen så är kuren förlorad. Men om man sätter i en hand eller lägger sig över mittlinjen så kan man bli kullad.

Mycket regler att lära sig men leken är uppskattad när eleverna kan den. Man får träna på den några gånger.