

## Lekar

### Spegel

Det finns många olika sorters spegel, och det är lätt att utveckla leken själv bara man har lite fantasi. Den enklaste versionen går ut på att alla utom en står på en rad, längre bort står en person som är spegel. Hon eller han ska stå med ryggen mot de andra och vända sig om nu som då. De som står på startlinjen ska försöka att ta sig till spegeln utan att hon eller han ser dem röra sig. Det vill säga; man ska röra sig när spegeln tittar bort och stå stilla då då den vänder sig om. Om man blir sedd då man rör sig måste man börja om från startsträcket. Den som först rör i spegeln vinner och får vara spegel nästa varv.

### Strumpan

Leken går ut på att få över sockan på sin sida. Det finns två linjer och bakom vardera ett lag. Mitt mellan linjerna står en person som håller upp en strumpa. En person från varje lag ska i tur och ordning skickas iväg på "klara färdiga gå" för att försöka få över strumpan på sin sida. Om man lyckas få tag i strumpan före den andra gäller det att snabbt vända om och springa tillbaka till sitt lag, men om den andra lyckas få strumpan ska du försöka få fast personen innan han/hon hinner över sin linje. Den som lyckas vinner över den andra på sitt lag. Leken tar slut när det inte finns någon på det andra laget.

### Pluppfisk

I den här leken ska man sitta så att man ser alla. Man ska sitta med ena handen under hakan så att handens övre sida rör under hakan. I tur och ordning ska man säga ett påhittat ord där antingen "plupp" eller "fisk" ingår. Målet är att inte skratta. Skrattar man faller man ut och den som klarar sig längst utan att skratta vinner.

### Sista paret ut

Alla utom en står parvis på kö med ansiktet bort från den ensamma personen. Den ensamma personen står också med ryggen mot kön och ropar "sista paret ut!" Då ska det par som står längst bort från den ensamma personen släppa den andras hand och springa bort från varandra för att försöka få tag i varandra igen i andra ändan av kön utan att den ensamma personen hinner ta fast någon av dem. Om de klarar det fortsätter leken, men om personen hinner ta fast någon i paret bli de ett par. De ställer sig sist i kön och leken fortsätter, med en ny "uppropare".

### Älskling-Älskling

Den här leken går ut på att få de andra att skratta, eller att själv försöka hålla sig för skratt. Man sitter i en ring med en person stående i mitten. Den i mitten ska välja ut en person som han/hon ska försöka få att skratta. De andra i ringen får skratta, men inte störa. Personen i mitten får ta till olika knep, men det som ska sägas är "Älskling, älskling älskar du mig så måste du le!" Om den "utsatta" personen lyckas svara "Älskling, älskling jag älskar dig men jag kan inte le" utan att le eller skratta fortsätter leken och personen i mitten får försöka med någon annan, men om den sittande personen börjar skratta hamnar han/hon i mitten. I den här leken måste man våga bjuda på sig.

### Kinadraken

Den här leken är super enkel, men otroligt rolig om man låter barnasinnen flöda. Man ska stå i en lång kö med händerna på axlarna på personen framför. Personen först i kö är drakens huvud och de sist i kön är drakens svans. Nu ska draken försöka bita sig i svansen, det vill säga den först i kö ska försöka ta fast den sist i kö, utan att draken går av.

### Maffia

I den här leken sitter man i ring. Det är smidigast att ha en "lekledare". Poängen med leken är att maffiorna vill vinna genom att döda alla andra, medan de vanliga invånarna vill få ut maffiorna. Då det bara finns av den ena sorten kvar har de vunnit. Leken börjar med att alla blundar och lekledaren pickar i de som blir poliser eller "agenter". De får se på när lekledaren pickar i dem som blir maffior. Poliserna tittar ner och maffiorna tittar upp och ser runt sig så att de vet vem andra som är maffia. De blundar och lekledaren pickar på den som får bli läkare. Alla får sedan vakna. Nu kan man börja anklaga varandra för att vara maffia. De anklagade håller ett försvarstal och alla röstar genom handuppräckning på den de tror är skyldig. Den person med flest röster blir utröstad och får avslöja sin identitet. Nu är hon/han inte med längre utan måste tyst se på. Staden (det vill säga alla) och läkaren vaknar. Han/hon får peka på någon som är skyddad den natten. Läkaren somnar och maffian vaknar. Tillsammans pekar de någon de tycker ska "dö". Om det råkar vara samma person som läkaren valt att skydda händer inget, men annars vaknar alla utom...(\*namnet på den som "dött") Om lekledaren vill kan han/hon berätta kort hur personen dog, men annars börjar anklagelserna. Det innebär samma process som i början av leken. Man anklagar, håller försvarstal och röstar ut tills det bara är antingen maffior eller medborgare och poliser kvar. Om en person får samma mängd röster händer inget utan det blir natt. Om man är 20pers är det passligt med fem maffior, tre poliser och två läkare.

### Soffleken

I den här leken ska man sitta i en fyrkant, gärna fyra soffor, men det går också med stolsrader eller madrasser så länge man bestämmer hur många platser varje rad har. Det ska finnas en tom plats. En soffa är "vinnarsoffan", och om den består av endast personer från sitt eget lag vinner man. Man är indelad i två lag och det är bra om man på något sätt ser vem som hör till vilket lag. Allas namn ska finnas i en burk, och leken börjar med att man drar ett nytt namn åt sig. Namnet får man inte visa åt någon. Den som har den tomma stolen till höger om sig ska säga ett namn och personen med det namnet på sin lapp ska gå dit och sätta sig, sedan ska de två byta lapp. Man vill alltså försöka komma ihåg vad de andra har för namn, få bort motståndslaget ur "vinnarsoffan" och få dit sina egna lagkamrater.

### Stafetter

Det finns många olika stafetter. Den enklaste versionen är kanske Evighetsstafett där man har en bana, någonting som går runt: en cirkel, oval, en sandplan etc. Två personer börjar i varsin ända och börjar springa åt samma håll. Man ska försöka springa så hårt att man kommer ikapp den andra och får fast den. Alla andra står runt planen med händerna framsträckta. Om någon av löparna blir trött är det bara att skicka in någon annan genom att klappa dem på händerna.

Man kan hitta på egna sort stafetter, huvudsaken är att en person inte gör allt själv, utan att växlar till en annan person som fortsätter banan eller uppdraget.

#### Kodda

Det finns många versioner av kodda, men den populäraste är kanske Evighetskodda. Då har man ett område inom vilket alla spelare ska hållas. Alla spelar mot alla och man ska försöka bränna den genom att träffa dem med bollen. Om bollen träffar huvudet eller rör i marken innan den träffar räknas det inte. Om man blir träffad är man ute tills den som brände en blir träffad. Spelet tar slut först då en person bränt alla, det vill säga att alla som är ute är brända av samma person.

Det finns också lagkodda. Då ska man ha en plan med mittgräns. Det finns två lag som hålls inom sin halva av planen. Dessutom utser de varsin kung som får röra sig utanför planen för att hämta bollen och liknande. Då den första från ett lag blir bränd blir han/hon kung och kungen hoppar in med resten av laget. Nu får kungen också bränna. Resten av de som blir brända blir också kungar och det lag som först är utan spelare på planen förlorar. Kungarna kan ju också passa till sitt lag.

#### Bollen är hemma

I den här leken behövs en boll och en cirkel (ritat i sanden, hulahula-ring...) som är bollens hem. Någon sparkar bollen så långt som möjligt och alla utom en springer och gömmer sig. En person måste leta och får börja söka efter de andra när han/hon hämtat bollen, satt den i ringen och ropat "Bollen är hemma!". Om letaren hittar någon måste de springa så snabbt som möjligt till bollen, både letaren och den hittade. Letaren ska försöka hinna till bollen, lägga foten på den och ropa "Bollen är hemma för \*namnet på personen\*", den hittade ska försöka hinna sparka bort bollen innan det. Om letaren hinner först blir personen fast och måste stå nära bollen tills han/hon blir räddad, men om den hittade hinner först måste letaren börja från början, det vill säga hämta den, föra den till ringen och ropa "bollen är hemma!". Man kan rädda genom att springa och sparka bort bollen. Om man vill kan man lägga en gräns på hur många gånger man kan rädda ifall att letaren har varit letare länge. Det sista varvet blir den letare som blir först hittad.

#### Fruksallad

Fruksallad går ut på att alla sitter i en ring och får ett fruktnamn. I mitten står en som är utan stol. Den i mitten kan då säga en frukt eller "fruksallad". Om han/hon säger t.ex. "banan" ska alla "bananer" byta plats samtidigt som den i mitten ska försöka hinna få en plats. Nu kan det hända att det är någon annan i mitten. Om personen i mitten säger fruksallad måste alla byta plats. Leken tar slut då man tycker.

#### Capture the flag

I Capture the flag delas ett område in i två delar och personerna delas in i två lag. Lagen gömmer en flagga (eller något annat) på sin egen sida. Målet är att man ska försöka hitta de andras flagga och föra över den till sin egen sida. Då man är på den andra sidan kan man bli tagen och då hamnar man i motståndarnas fångelse, tills någon från ens eget lag lyckas rädda en genom att klappa på handen. Om man blir fast medan man springer med flaggan läggs flaggan ner där man togs fast. Man kan utveckla leken på flera sätt t.ex. lägga till siffror så att man måste försöka dölja sin siffra (inte med händerna) eftersom man blir fast om motståndaren ser ens siffra. Förstås kan man kombinera leken med vattenkrig eller liknande.

#### Ping och pong.

Ping och pong är två föremål som ska skickas runt i en ring. De ska börja mitt emot varandra. Ping skickas till höger och pong till vänster. Personen som har ping vänder sig mot höger och säger "det här är ping", personen svarar "aj va?", varefter den första upprepa "ping" och får reaktionen "jaa, ping!". Den personen tar då ping och skickar vidare till höger "det här är ping", "aj va?". Då frågar den andra personen den första-"ägaren till ping" "aj va?" som svarar "ping!", varefter den andra skickar vidare "ping" till den tredje som svarar "jaa, ping!". Frågan ska alltid gå enda till "ägaren" av föremålet och svaret hela vägen tillbaka. Pong fungerar på samma sätt men åt motsatta hållet.

#### Koppis

Den här leken är som volleyboll men tvärtom. Man är uppdelad i två lag och man kan vara precis hur många som helst. Man ska kasta bollen över nätet och någon på andra sidan ska ta lyra. Om man inte lyckas ta lyra faller man ut. Bollen ska röra sig snabbt fram och tillbaka och till slut borde något lag ha slut på spelare.

#### Djurleken

I den här leken ska det finnas två av varje djur och färdigt bestämda rörelser till dem. Djuren finns på lappar och alla "spelare" har en lapp. Musik spelas och spelarna byter då lappar sinsemellan. Då musiken tar slut vänder man upp sin lapp och gör djurets rörelse. Man ska så snabbt som möjligt försöka hitta sitt par och sätta sig ner. Sista paret ner faller ut.

#### Kudd-race

I den här leken sitter man i ring. Man är två lag och sitter varannan från ena laget och varannan från det andra. Två kuddar ska starta mitt emot varandra och skickas runt åt samma håll. Den ena skickas bara mellan personer i lag1, och den andra skickas mellan personer i lag2. Kuddarna ska "jaga" varandra och om någon lyckas ta sig förbi den andra vinner det laget som var så snabba att de varvade det andra laget.

#### Plingfisk

I Plingfisk kan man egentligen hitta på vilka karaktärer man vill, men leken heter plingfisk eftersom den som är längst ner i rangordningen i leken heter så. Alla karaktärer har en viss rangordning och plats i ringen. Dessutom har de ett ljud och en rörelse. Leken går till så att man säger sin karaktärs ljud och gör dess rörelse och någon annans, på så sätt skickar man vidare turen. Nästa ska göra samma sak: sin egen och någon annans. Leken ska gå snabbt och om man gör fel ljud till fel rörelse eller tar för lång tid på sig faller man längst ner i rangordningen, det vill säga flyttar sig till plingfiskens plats, varefter alla mellan plingfiskens och personen i fråga flyttar upp ett steg. Man vill försöka bli Tarzan som är högst i rang.

### Luffarschackstafett

Antal: minst 6 pers.

Ålder: 11/12 uppåt

Gör upp spelplanen, ca 5x5 m, dela i 9 rutor. Antingen kan man rita i grus/med krita på asfalt, eller så ställer man ut 9 koner. En startlinje 10-20 m från planen behövs också.

Lagen ska få tre i rad på den gigantiska spelplanen. En från vardera lag springer i tur och ordning ut på planen och placerar en väst på kon/sko i ruta -> springer sedan tillbaka till laget och nästa byter av som i en vanlig stafett. När alla tre föremål är utplacerade har sällan någon ännu hunnit få tre i rad, så då fortsätter nästa ut på planen för att flytta ett föremål till en annan ruta. När man flyttat en gång måste man springa tillbaka och byta av.

### händer och fötter (jag vill köpa)

Antal: 6-20+ pers.

Ålder: 10 uppåt

Här delas deltagarna in i lag, minst tre personer, men fler är roligare. Man kan ha uppemot 5-6 lag, så många kan delta. Lekledaren ropar ut något som hen vill "köpa", och lagmedlemmarna ska försöka gestalta produkten så bra (och finurligt) de kan och lekledaren/annan domare väljer ut en vinnare. Man kan även låta deltagarna turas om att bestämma "produkt".

### Atom

Antal: minst 10 pers.

Ålder: 10/11 uppåt

Alla går omkring på ett visst område och är "atomer", alla måste hela tiden röra på sig och ingen får hålla i någon. Lekledaren ropar sen "plötsligt" ut ett tal, och atomerna ska då bilda "molekyler" bestående av rätt antal atomer genom att göra en tät ring (gruppkram). De atomer som blir över faller ut och till sist finns bara två vinnande superatomer kvar.

### Amöba

Antal: ung. 10 pers. eller mer

Ålder: 8 uppåt

I den här leken vill man stiga i rang och utvecklas. Alla börjar som amöbor, rör sig med lätt böjda knän och simtag och upprepar ordet "amöba", när två amöbor möts uppstår en "sten-sax-påseduell", den som förlorar förblir en amöba, men den som vinner förvandlas då till ett ägg som studsar omkring i en boll och upprepat säger "ägg". När två ägg sedan duellerar kommer den förlorande parten falla ner till amöba och vinnaren blir till en kyckling som flaxar med händerna och kacklar, vinnaren i kycklingduellen förvandlas till en superbroccoli som får ställa sig utanför lekområdet i en vinnarruta. Det är alltså bara varelser i samma rang som kan duellera.

### Sten-sax-påse på lag

Antal: 6 pers. eller mer

Ålder: 8 år uppåt

Märk ut tre linjer på en plan, två på motsatta sidor bakom vilka vardera lagen är säkra, och en mittlinje. Lagen bestämmer sig för vilken symbol de vill visa. Lagen ställer sig mitt emot varandra längs mittlinjen och visar sen sina symboler på given signal. De lag som vinner

duellen börjar genast jaga förlorarna som springer allt vad de kan tillbaka till sin egen linje. De som blir tagna går över till vinnarlaget och det hela börjar från början tills alla deltagare är på ett och samma lag.

kakburken

antal: 6-20 pers.

ålder: 11 uppåt

All behöver sitta i en cirkel, om man är få går leken bra att leka runt ett bord. Alla får ett eget tal (helt i vanlig talordning 1,2,3 osv.). Alla klappar konstant på benen och sen i händerna i en jämn rytm och någon börjar med ramsan, i takt med rytmen:

*Vem stal kakan från kakburken?*

*Nummer X stal kakan från kakburken.*

Nr. X svarar då

*Vem jag? Inte alls.*

*Nummer Y stal kakan från kakburken.*

Y svarar då på samma sätt och fortsätter skicka vidare anklagelsen till nästa person.

Om någon säger fel/skickar till en nummer som inte är med/glömmer att svara faller ut.

Man kan också använda sig av allas riktiga namn om man vill.

Franskisar och cocacolakören (Blodpotatis)

Antal: 15 pers. eller mer

Ålder: 10 uppåt

1-3 personer (beroende på totala deltagarantalet) väljs ut att vara ketchup genom att lekledaren går på måfå "pickar" i nån medan alla blundar. Nu ska alla gå omkring med slutna ögon och så fort någon krockar måste de krama varandra. Då viskar båda om de är franskis eller ketchup. Om franskis möter franskis eller ketchup möter ketchup händer inget och båda fortsätter att vandra omkring, men om en franskis möter en ketchup så "dör" den och öppnar ögonen (så att hen ser vem som är ketchupen) och går till ett specifikt område på sidan om där cocacolakören står. Cocacolakörens uppgift är att med en varierad sång varna de fortfarande levande franskisarna om ketchupen är i närheten (lugn sång- hetsig sång). Till sist finns det bar en liten franskis kvar och den "vinner" leken. Det kan vara bra att ha några extra ledare runt omkring "lekområdet", så att ingen går allt för långt bort/ in i något och/eller skadar sig.

Jag har aldrig

Antal: 10 pers. eller mer

Ålder: 11/12 uppåt

Alla sitter i en ring med stolar, det ska finnas en plats för lite så att någon alltid står i mitten. Den här personen ska då säga "jag har aldrig..." och fylla i med något som den aldrig har gjort. Då ska alla de som *har* gjort det springa upp och byta plats, samtidigt som personen i mitten försöker få en sittplats. En ny person hamnar i mitten och fortsätter på samma sätt.

Kanariefåglar

Ålder: 8-12 år

Antal: 16 pers. eller fler.

Alla ställer sig 3 och 3 men en måste vara själv. Två tar varandra i händerna och den 3:e står i den ring som de andra två formar och är då en kanariefågel i en bur.

Den som är ensam kan välja att säga Kanariefågel, bur eller jordbävning. Säger den bur står alla fåglar stilla medan de som är burar letar upp en ny fågel att ha i sin bur. Säger personen kanariefågel så flyger fågeln ut och letar upp en ny bur att bo i. Väljer den att säga jordbävning så

har ingen längre någon identitet utan nya burar bildas och dessa ska även ha en kanariefågel i sig. Vad man var innan spelar ingen roll.

Katt och råtta

Ålder: 8-12 år  
10-20 pers.

Antal:

Deltagarna ställer sig i en ring och håller varandra i händerna. Två stycken väljs ut som katten och råttan. Råttan stannar inne i ringen och katten utanför.

Katten ska försöka komma in i ringen och fånga råttan, men hindras av de andra som sänker händerna. Klarar han att komma in ändå, hjälper de andra råttan genom att lyfta på händerna, men sänker om katten vill komma ut.

När katten fångat råttan väljs ny katt och råtta.

Köttbillsleken

Ålder: 8-10  
8-15 pers.

Antal:

Det är krig på köttbullefabriken! Dela upp scouterna i två grupper, en "mamma"-grupp och en "scan"-grupp. Alla ska hoppa runt på huk med armarna runt benen och säga det namnet man håller på. Ett lag ska alltså säga "mamma" och ett "scan". Sen ska man försöka putta omkull sina motspelare. Den sista köttbullen på fötter vinner!

Sätt dig snabbt

Antal: 10- 20 pers.

Ålder: 8-12år

Här ska man vara två och två. En person i varje par ska hålla en hopvikt tidning under armen, och jämte sig på andra sidan ska man ha sin kompis. Sedan är den någon som sköter musiken. När musiken är igång ska samtliga par gå runt i rummet, men när musiken stannar ska den som har tidningen veckla ut den och sätta sig på den. Kompisen ska sedan fortast möjligt sätta sig i knäet på den andre. Det par som blir färdiga sist med detta åker ut. Sedan gör man samma sak en gång till, och åter igen är det det par som är sist färdigt som åker ut. Det fortsätter så här tills bara ett par är kvar, som då har vunnit.

Diamantflykten

Material: flagga, papper, penna, tejp

Ålder: 10 år uppåt

Antal: 10-15 pers.

Fia och hennes lagkamrater får en flagga som de placerar i sin bas, någonstans i skogen. Alla i Connys lag får var sin nummerlapp i pannan, nummerade något i stil med 14, 96, 238 och 514. De ska nu försöka leta rätt på motståndarnas bas och stjäla flaggan. Runt flaggan finns en zon på cirka 50meter i diameter, i vilken Fias lag inte får befinna sig. (Detta för att undvika alltför defensivt spel.) Fias lag kan bränna anfallarna i Connys lag genom att ropa ut numret på anfallarens pannlapp. Eftersom numren inte ligger i serie kan Fias lag alltså inte skrika ut nummer på chans. Den som blir bränd måste gå och få en ny nummerlapp hos ledaren. Anfallarna får inte försöka dölja sin nummerlapp med händerna. Däremot får Conny ställa sig med pannan mot ett träd om

Fia skullenärma sig. Om Fia ställer sig bredvid får hon räknahögt till 10, och på 10 måste Conny springa iväg från sitt gömställe. En effektiv fint runt en björkkan alltså göra att Conny klarar sig undan med sittnummer i behåll! När Connys lag lyckats stjäla flaggan, byter lagen roller och Fias lag blir anfallare.

#### Skadad astronaut

Material: skadad rymdfarare, vatten, plastmugg, hink, sand, ärtpåsar eller liknande

Ålder: 10-12 år

Katastrof! En rymdfärja har kraschlandat 10 minuters promenadväg bort, och deltagarna måste snabbt rycka ut och hjälpa till. Uppdragen är följande:

Den skadade astronauten är i akut behov av vatten. Han måste få minst 2dl vatten inom 15 minuter. Gruppen får ett glas med 2,5 dl vatten som ska fraktas hela vägen bort till "landningsplatsen". Astronauten hade samlat in värdefulla mineralprover (hink med 10kg sand) för vidare forskning. Dessa måste fraktas från landningsplatsen till återsamlingsplatsen. Färdskrivaren har gått i tio bitar (utspridda ärtpåsar). Dessa bitar måste hittas på nedslagsplatsen och fraktas till återsamlingsplatsen. Nu får gruppen med gemensamma ansträngningar försöka lösa uppdragen. Vem kan springa snabbt med vattenglasen utan att spilla förmycket? Hur bär man 10 kg sand lättast möjligt? Var kan de utspridda färdskrivardelarna finnas gömda?

Tips: Om du har en stor grupp att leka med, så skada fler rymdfarare.

#### Flugusmätton

Filten

Cowboyleken - I cirkel, en i mitten, snurra runt och pekar och säger namn. Den personen far ner. Personen på höger och vänster sida skall varandras namn så snabbt som möjligt.

WC-pappersrullen - En viss mängd wcpapper eller snöre och så länge man snurrar runt fingret så skall man berätta om sig själv.

Ballongnamn

#### Kungens Söner

Antal: minst 5

Ålder: från 5 år

Material: sten, eller stol

Underlag: gräs, grus, asfalt, is

#### Beskrivning

En av deltagarna utses till kung. De övriga deltagarna är söner som har sitt bo en bit bort från kungen. Kungen sitter på sin tron; en stol eller sten. Sönerna kommer viskande överens om vad de ätit och druckit till middag samt vilket yrke de ska illustrera utan ord. Sönerna går viskande fram till kungen, som hälsar "God dag mina söner!"

Sönerna bockar: "God dag min kung"

Kungen: "Vad har ni ätit till middag?"

Sönerna svarar exempelvis: "Skoband med grus".

Kungen: "Vad har ni druckit?"

Sönerna svarar: "Bläck"

Kungen: "Vad har ni haft för efterrätt?"

Sönerna svarar exempelvis: "Vampyr-soppa"

Kungen: "Vad har ni för yrke?"

Sönerna visar med rörelser vilket yrket är. När kungen gissat rätt, springer sönerna iväg och kungen försöker fånga någon. Den fångade får i nästa omgång hjälpa kungen.

### **Här Kommer vi!**

Antal: minst 10

Ålder: från 3 år

Material: inget

Underlag: gräs, grus, asfalt, snö

#### *Beskrivning*

Deltagarna ställer sig på rad bredvid varandra. En person utses till udden och ställer sig mittemot. Utan att udden hör bestämmer deltagarna vad de ska härma, till exempel ett djur, ett yrke eller en kändis. När det är klart går de i samlad grupp fram mot udden och säger i taktfast glad talkör: "Här kommer vi, här kommer vi, här kommer vi" – tills att de kommit nästan ända fram till udden. Udden sträcker fram sin hand som ett stopptecken och säger i bestämd ton: "Stopp! Inte ett steg förrän ni visar vilka ni är!" Deltagarna kliar sig som apor, muar som kor, syr som skräddare eller sjunger som Magnus Uggle. När udden gissat rätt får udden jaga och ta fatt så många deltagare den kan, vilka då blir medhjälpare. Leken upprepas tills alla är tagna.

### **Tipsrundeutmaningen**

#### **Beskrivning**

Ledaren gör en tipsrunda med ett antal 1-X-2 frågor i vilka svarsalternativen är namn på deltagarna.

Frågorna är ställda som utmaningar t.ex

"Vem dricker ett glas vatten snabbast?"

1. Pelle X. Kalle 2. Amanda

eller "Vem slår ner ett spik snabbast?"

1. Ove X. Victoria 2. Stina.

Se helst till att alla deltagare får vara med på minst en utmaning! När alla lämnat in sin tipsrad till ledaren, eller bytat med varandra så man inte kan rätta sin egen, är det dags att utföra utmaningarna. Efterhand som utmaningarna utförts får man fram den rätta raden!

Ställ gärna frågorna på ett klurigt sätt som gör det svårt att gissa sig till vilken utmaning det kommer handla om.

Vem siktar bäst (kan vara sporter, spotta i ett glas mm)

Vem är stadigast (balansgång, bygga korthus, bygga kapplatorn mm)

Vem suger mest (suger är ju i dagens en negativ term men i denna leken är ju den som suger mest - bäst.

T.ex. suga upp filmjolk ur ett glas mm)

### **A great wind blows**

How to play:

Arrange the chairs in a circle, facing the middle. All the children sit down.

An adult stands outside the circle and calls out "A great wind blows for everyone who....", fills in the blank with a statement that will affect some of the group (see ideas below). Anyone who is affected must stand up and find another chair which is at least 2 chairs away from their own.

If a large group of children stand up, the adult should quickly remove one of the chairs from the circle as soon as the kids stand up and begin moving. Any child who cannot find a chair moves outside the circle and helps the adult come up with ideas for the next "great wind blows".

Here are some ideas:

A great wind blows for everyone who has a little brother  
A great wind blows for everyone who has a big sister  
A great wind blows for everyone who has been to France  
A great wind blows for everyone who has a dog  
A great wind blows for everyone who ate cornflakes for breakfast this morning  
A great wind blows for everyone who likes (celebrity)  
etc

### **Line up game**

How to play:

Separate everyone into teams. 5 or 6 per team is the ideal number, and if you have mixed ages, mix them up!

One person is the caller. He calls out "Everyone please now line up ..." and fills in the blank with a statement such as the suggestions below. All the players race to find the right order and shout when they are finished.

Ideas:

Everyone please now line up in order of age, oldest at the front, youngest at the back

Everyone please now line up in first name alphabet order

Everyone please now line up by height, shortest first

Everyone please now line up according to your birthdays - first in the year goes first

Everyone please now line up according to who served themselves dinner first

How many cousins have you got? Line up with the least cousins in front

What colour is your top? Line up in alphabetical order with the earliest letter first

Most hair at the back, least hair at the front

etc

Variations:

Make the odd round - or the whole game - a silent one! Players can only communicate with gestures!