

Sax, sten, påse – välj ålder

Namn: **Namnballong** Deltagare: samtliga

Material: Ballonger

Ledaren kastar in en ballong i ringen och ropar någons namn. Denne måste slå till ballongen och säga någon annans namn innan ballongen slår i marken osv. För att göra det hela svårare slänger man efter ett tag in ytterligare en ballong som ska hållas

igång.

Namn: **Mimorientering** Deltagare: fler än 5

Material: Stolar

Uppmana deltagarna, som i den här leken bör vara något äldre, att sätta sig på stolar i ett led. När samtliga är på plats be dem att placera sig kronologiskt i ett led enligt begynnelsebokstaven av namnet eller enligt födelsedatum. Tillägg att detta måst ske utan

ord samt utan att nudda golvet.

2. Wolf

Here is a Japanese game full of fun and action.

Place a dozen or more campers in line, and have each fellow place his hands firmly on the shoulders of the person in front of him.

Choose one of the fellows for the "Wolf." The first person at the head of the line is called the "Head" of the Serpent, and the last fellow is the "Tail."

The "Wolf" stands near the head of the Serpent until a signal is given. Then he tries to catch the "Tail" without touching any other part of the snake.

The others who form the body of the Serpent protect the "Tail" by wreathing about in all sorts of twists to prevent the "Wolf" from catching the "Tail." This must be done without breaking the line.

When the "Tail" is caught, the "Wolf" becomes the "Head," and the "Tail" becomes the "Wolf." The last person in line is the "Tail."

The game can be continued until every camper has been the "Wolf."

Article Source: <http://EzineArticles.com/50159>

Lekar för stor yta

Här följer några lekar som behöver större utrymme och passar oftast att lekas utomhus eller i en gymnastiksal.

Namn: **De skeppsbrutna** Deltagare: minst 10

Material: Tidningspapper

Deltagarna delas upp i två lag. Ena laget är skeppsbrutna och ska ha varsitt tidningspapper att stå på. Det andra laget är hajar och ska försöka få de skeppsbrutna att sjunka genom att nafs på tidningspappren så att de skeppsbrutna inte längre kan stå kvar på dem. De skeppsbrutna kan dock försvara sig genom att "ta" hajarna. Bli en haj tagen två gånger åker han ut. Om alla skeppsbrutna drunknar vinner hajarna och om alla hajar blir tagna vinner de skeppsbrutna.

Namn: **Bä** Deltagare: samtliga

Material: inget

En av deltagarna utses till ett ynkligt litet lamm och en utses till en arg varg. Resten lägger sig ner på huk och föreställer stenar. Det viktiga i den här leken är att lammet lever in sig i rollen som lamm och bråker samtidigt som det ser ynkligt och tanigt ut. Vargen ska sedan med inlevelse och mycket morrande jaga lammet. Om vargen får tag i lammet byter de roller, dvs. lammet blir varg och vargen blir lamm. Lammet kan också välja att hoppa bock över en sten. Då blir lammet en sten, stenen blir varg och vargen blir ett lamm. Håll på tills ni är utmattade av allt springande eller av skratt.

Namn: **Kuddi-kuddi** Deltagare: ca 6 - 20

Material: Ett rep eller dylikt som banmarkering

En plan bestående av två planhalvor vardera på ca 10x10 meter skapas med repets hjälp. Mittlinjen är viktigast och bör vara väl utmärkt. Deltagarna delas in i två lag, ett på varje planhalva. Ett av lagen börjar och väljer ut en av lagdeltagarna. Denne ska 4H:s lägerpärm – Lekar

- 11 -

springa in på motståndarlagets planhalva och försöka ta så många motståndare som möjligt genom att nudda dem. Detta ska ske samtidigt som anfallaren säger "kuddi-kuddi" hela tiden utan att andas. Andas anfallaren eller missar att säga "kuddi-kuddi" är denne utslagen. Anfallaren kan när som helst springa tillbaka till sin planhalva och alla som är tagna, om någon blivit det, är då utslagna (men de är inte utslagna förrän anfallaren kommit tillbaka till sin planhalva). Motståndarlagets uppgift är att försöka hålla kvar anfallaren på sin sida tills denne måste andas. Lyckas de med det är anfallaren utslagen. Om anfallaren blir fasthållen lönar det ändå att kämpa sig mot linjen. Det räcker nämligen med att få över en hand (eller någon annan kroppsdel) över linjen för att man ska klara sig och därmed slå ut alla som rört vid en. När ett anfall är över är det andra lagets tur. Leken håller på tills alla i ett lag är utslagna.

Namn: **Molekylleken** Deltagare: minst 10

Material: inget

Alla går omkring fritt. Plötsligt säger lekledaren en siffra till exempel 3. Då ska alla bilda grupper om tre personer. Bli någon över är det bara bita ihop och ge sig attan på att bli med i en grupp nästa gång lekledaren säger ett nytt nummer till exempel 5. Det är tillåtet att sno personer från en annan molekyl om man skulle behöva. Denna leken är bra om man vill bilda nya grupper inför en annan lek. Vill man göra det svårare kan man säga uttryck som "små grisar" eller "adventsljusstake" som ju syftar på 3 och 4 istället för att säga siffrorna rakt ut.

Namn: **Stenlöpning** Deltagare: minst 16

Material: 20 Stenar eller liknande

Till denna lek krävs fyra lag med minst fyra deltagare i varje. Lagen ställer sig i varsitt hörn av ett fält eller hörn. I varje hörn

ligger 5 tunga stenar (alternativt fler lite lättare). Leken går ut på att lagen ska springa och sno stenar från de andra lagen och lägga dem i sitt eget hörn. Blir ett lag utan stenar åker det ut. Man får bara ta en sten åt gången så alla lagen måste alltid ha en vakt
4H:s lägerpärm – Lekar

- 12 -

som står vid sin egen hörna och kollar att ingen tar fler stenar. När man står vakt får man också lite välbehövlig vila.

Namn: **Blinda Kalle** Deltagare: ca 5 - 20

Material: Ögonbindel

En person utses till Blinda Kalle, vilken tar på sig ögonbindel och ställer sig mitt bland de andra. De övriga frågar i kör *Blinda Kalle, blinda Kalle hur många steg får jag ta?* Då svarar den som blivit utsedd till Kalle ett antal och de andra väljer om de vill ta dessa steg direkt eller om de vill spara dem tills blindbocken börjar förfölja dem. För att komma undan blindbocken får man böja kroppen eller slå kullerbyttor (som inte räknas som steg). Den som blir tagen blir nu Blinda Kalle.

Namn: **Lurig hinderbana** Deltagare: parvis

Material: Ögonbindel, hinder

Den här leken utför man två och två. Eventuellt kan flera stycken lag om två göra den samtidigt som någon slags tävling. Egentligen är det inget tävlingsmoment utan en liten rolig grej men låt de som ska delta tro att det handlar om en tävling. En hinderbana byggs upp och de två deltagarna ställer sig vid varsin ända av banan. Den ena tar på sig ögonbindel och ska nu ta sig över till kompisen medan denne guidar genom att tala om hur han ska gå.

Sen är det dags att byta roller och det är nu det roliga kommer. När han har fått på sig ögonbindeln plockar man i smyg bort alla hinder men kompisen ska guida som om dom fanns kvar. Kan leda till mycket skratt.

Namn: **Big Mac & Co.** Deltagare: minst 10

Material: inget

Alla deltagare ställer upp vid sidan av varandra längs ena kortsidan av planen. En utses till kullare och ställer sig i mitten av planen. Kullaren säger högt "1 2 3 Big Mac & Co.". Alla på kortsidan ska då försöka springa över till andra kortsidan utan att
4H:s lägerpärm – Lekar

- 13 -

bli kullade. Kullad blir man om kullaren lyfter upp en över markytan så länge att han klarar säga "1 2 3 Big Mac & Co.". Blir man kullad hjälper man i näst omgång till och kullar. Lyckas man få ner en kroppsdel i marken innan kullaren uttalat orden får han börja om eller ge upp. Kullarna får hjälpas åt för att lyfta en person vilket gör att även yngre barn kan lyfta och kulla en äldre och tyngre ledare.

4H:s lägerpärm – Lekar

- 14 -

Stafetter

Namn: **Blåsa mugg**

Material: Fiskelina, engångsmuggar

En bana bestående av en fiskelina, uppspänd mellan två väggar, görs upp till varje lag. På varje lina finns en engångsmugg påträdd så att linan går genom ett hål i botten. Varje deltagare ska blåsa över muggen till andra sidan och sedan föra den tillbaka med handen så att nästa kan göra samma sak.

Namn: **Uppskjutning**

Material: Stolar

En stol ställs upp ett par meter framför varje lag, på vilken förste personen ställer sig. Lekledaren räknar ner från 10 till 0 och skjuter därmed upp alla "raketer" (de som står på stolarna). Alla raketer ska då springa och vidröra alla väggarna i lokalen och

sedan återvända till stolen. Där ska de starta nästa raket som redan ställt sig på stolen, genom att räkna ner från 10.

Namn: **Akrobater**

Material: Krito

Förste man i varje lag ställer sig bredbent med hämlarna vid en startlinje. De ska sedan sträcka handen mellan bena och rita ett sträck så lång bakom sig som möjligt med en krita. Därefter ställer sig näste man vid detta sträck och gör likadant. Det lag som kommer längst vinner.

Namn: **Fyrvaktaren**

Material: Enkronor, tennisbollar, pennor

Ett rundningsmärke placeras en bit framför varje lag. Alla deltagare ska sedan runda detta i tur och ordning utklädda till en fyrvaktare. Utklädningen består av en enkrona som monokel, en 4H:s lägerpärm – Lekar

- 15 -

tennisboll mellan knäna och en penna som käpp. Tappar man något får man plocka upp det och fortsätta från där man tappade.

Namn: **Tändstickskytte**

Material: Sugrör, tändstickor, spänner

Ställ en spann på lagom avstånd från varje lag. Varje lag får X antal tändstickor som skall skjutas iväg med hjälp av ett sugrör. Tändstickorna ska delas upp så jämt som möjligt mellan lagmedlemmarna. Det lag som lyckas träffa i spannen med flest tändstickor vinner.

Namn: **Var är stolen**

Material: Ögonbindlar, stolar

Alla binder en ögonbindel för ögonen. Lekledaren placerar sedan en stol framför varje lag. Deltagarna ska sedan i tur och ordning springa fram till stolen, sätta sig och sedan springa tillbaka till sitt lag vartefter nästa man springer.

Namn: **Pingisbollbana**

Material: Pingisbollar, sugrör, flaskor, (hinder)

En pingisboll ska förflyttas längs en bana uppbyggd av X antal flaskor. Varje deltagare i laget flyttar bollen som ligger på toppen av en flaska och placerar den på toppen av nästa flaska. Bollen förflyttas genom att man med ett sugrör suger fast den. Tappar man bollen får man med handen (som annars är förbjuden att använda) placera bollen där man tog den och göra ett nytt försök eller springa tillbaka till sitt lag och låta någon annan försöka. Det lag som lyckas nå sista flaskan först vinner. Mellan sista och näst sista flaska får det gärna finnas ett hinder typ att krypa under ett bord eller liknande.

4H:s lägerpärm – Lekar

- 16 -

Namn: **Personliga mått**

Material: markörer, måttband

Lekledaren ropar ut ett mått. En deltagare från varje lag ska utan något instrument mer än sin egen kropp mäta upp detta mått på golvet och placera ut en markör där. Därefter är det nästa man i lagets tur att mäta upp ett nytt mått som lekledaren säger. Han flyttar fram markören motsvarande längd. När alla mått klart kontrollmätts varje lags totala sträcka. Det lag som kommer närmast den riktiga vinner.

Namn: **Snigelloppet**

Material: Inget

En bana på ca 1 meter görs upp. Halva laget ställer sig på varsin sida. Den som börjar ska gå så långsamt som möjligt över till andra sidan då den som står längst fram där går tillbaka. Det lag som det tar längst tid för vinner. Varje lag måste ha en domare som kontrollerar att de tävlande går hela tiden och inte står still.

Namn: **Ormen byter skinn**

Material: Inget

Lagen står uppställda på led. Den som står längst fram böjer sig framåt och sträcker sin högra hand bakåt mellan sina ben så att den bakom kan ta tag i den med sin vänstra hand. Nummer två i ledet gör lika och så vidare. Den som står längst bak skall sedan krypa mellan benen på de framförvarande utan att någon släpper taget om händerna. Det lag som blir klara först vinner.

Variant: Man ställer upp som ovan men istället för att krypa lägger sig den som står längst bak ner och de framförvarande drar honom framåt. Därefter lägger sig nummer två bakifrån och så vidare. Personen som stod längst fram måste också lägga sig ner varefter han reser sig upp igen och drar sedan upp hela ledet till startpositionen utan att någon släpper händerna.