



LEKAR



BORÅS STAD

Lekar där man rör på sig	2
1 2 3 Rött ljus!	2
Fruktsallad.....	4
Gömma nyckel	5
Hoppa hage med bokstäver.....	6
Improvisationsteater	7
Jage	8
Mördarpotatis	8
Sagorally	9
Slabbedabbedoo	10
Snappa näsduk	11
Svansleken.....	11
Yrkescharader	12
Stillasittande lekar	13
20 frågor.....	13
Hänga gubbe.....	13
Kejsaren av Kina	14
Kom på namn.....	14
Tänk om.....	15
Vad är fel i sagan?.....	15
Spelförslag.....	16
Alfapet/Barnalfapet.....	16
Med andra ord/Alias	16
Galenpanna.....	16
Rappakalja	16
Go!	16

Innehåll

Lekar där man rör på sig

1 2 3 Rött ljus!

Kort om leken:	Funkar i grupper i olika storlekar.
----------------	-------------------------------------

<i>Rekvisita:</i>	<i>Lekplanen kan vara stor som en basketplan eller badmintonplan, beroende på hur många som deltar.</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Kan lekas både längre och kortare tid.</i>

Alla utom en står bakom ena kortsidan. Leken går till så att man enas om vem som ska "stå". När detta är gjort så ställer sig den utvalda personen med ryggen mot de andra på andra sidan kortändan. När alla är på plats börjar den personen som står med ryggen mot att räkna högt medan de andra börjar gå/springa/skutta (valfri gångstil) mot honom: "ETT... TVÅ... TRE RÖTT LJUS!"

I precis samma ögonblick som "rött ljus" sägs ska han eller hon vända sig om och då ska de andra deltagarna vara blickstill. De som fortfarande rör sig får gå tillbaka och ställa sig på rad igen. Sedan vänder sig den som "står" om igen och upprepar "ett, två tre rött ljus", och deltagarna rör sig framåt o.s.v. Målet är att man ska komma först fram till den personen som "står" och klappa den i ryggen. När det är gjort så slutar den lekomgången och den personen som kom fram först får ta över som den som "står" och leken börjar om.

Fruktsallad

<i>Kort om leken:</i>	<i>En klassisk lek som passar många åldrar.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>Stolar</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Kräver lite förberedelser att ställa upp stolar och eventuellt att förklara reglerna. Övrig tidsåtgång beror på hur många man är. Leken har inget slut utan kan avbrytas när man vill.</i>

Ställ stolar i en cirkel. Det ska vara en mindre stol än antalet deltagare. Alla spelare sitter på varsin stol och den som blir utan ställer sig i mitten av alla och kommer också att bli den person som startar igång leken. Lekledaren delar efter detta in alla i fyra olika frukter, helt enkelt fyra olika grupper. Dessa frukter kan till exempel vara äpplen, päron, bananer och apelsiner. När detta är gjort så kan leken börja!

Personen i mitten skriker nu ut en frukt och alla som har denna frukt behöver ställa sig upp och snabbt byta stol. Personen i mitten ska försöka hitta en stol att sätta sig på. Den som blir utan stol blir nu den som får välja vilken av frukterna som behöver byta stol genom att ropa ut detta. Det finns också möjlighet för personen att ropa Fruktsallad! Detta betyder att alla spelare måste leta efter en ny stol.

<i>Variationer:</i>	<i>I stället för frukter kan ni använda något annat. T.ex. karaktärerna i boken ni just läst.</i>
	<i>Ni kan också köra fruktsallad med flytt. Då är det inte bara de som är frukten som ropas upp som ska flyttas sig, utan så fort någon som sitter har en tom stol till höger, så ska den sätta sig på den. Denna variant gör leken mycket mer actionfylld, men är lite svårare.</i>

Gömma nyckel

<i>Kort om leken:</i>	<i>Passar många åldrar och både liten och stor grupp.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>Ett litet föremål att gömma</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Tidsåtgång kan bero på hur stort utrymme som föremålet kan vara gömt på. Leken kan köras i omgångar och snabbas på genom att man ge fler ledtrådar.</i>

En av deltagarna gömmer ett föremål i rummet, medan de övriga lämnar rummet för en stund. När de på given signal kommer in igen får de leta reda på föremålet med "gömmarens" hjälp. "Gömmaren" får instruera de övriga deltagarna genom att säga om det bränner eller inte (d.v.s. om de är nära föremålet eller inte) och om det handlar om fisk, fjäril eller fågel (d.v.s. om föremålet ligger nära golvet, på ögonhöjd eller närmare taket).

<i>Variationer:</i>	<i>Lägg föremålet som göms på en klocka som tickar hörbart och låt deltagarna lyssna sig fram till föremålet.</i>
---------------------	---

Hoppa hage med bokstäver

<i>Kort om leken:</i>	<i>Lek som är bra om barnen behöver röra på sig. Den här leken passar för en liten grupp och för de som är 5 år eller äldre.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>Asfaltskritor men på en grusplan räcker det med en pinne</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Kräver lite förberedelser och man kan behöva en del tidsutrymme för att hinna färdigt.</i>

Rita upp ett rutnät med kritor på en plätt asfalt, eller med en pinne på en grusplan. I varje ruta skriver ni en bokstav. Välj både vokaler och konsonanter. Försök att få med e, a, n, t, r, s, i och l, eftersom det är de vanligaste bokstäverna i svenska språket.

Barnet ställer sig på kö eller i en ring runt rutnätet. Barnet som står sist i kön som säga ett ord som personen först i kön ska försöka hoppa. Ordets bokstäver måste finnas i rutnätet. Barnet först i kön ska försöka att på ett ben hoppa på de olika rutorna med bokstäver och bokstavera ordet. När det är klart ställer det sig sist i kön och hittar på ett ord till nästa person.

Så här kan rutnätet se ut t.ex.:

R	Ä	L	P
E	N	I	K
H	A	D	O
M	S	U	T

<i>Variationer:</i>	Om ni vill kan ni utse en person som ska komma på ett ord som kan bildas av bokstäverna i hagen. Viktigt är att bokstäverna i ordet ligger i anslutning till varandra. De andra ska nu lista ut ordet genom att i turordning försöka hoppa ordet. Om man hoppar på fel bokstav ropar personen som vet ordet: Fel. Då är det nästas tur att försöka tills man har listat ut ordet.
	En annan variant är att man ska försöka hitta så många ord som möjligt i hagen. Ungefär som spelet Boggle.

Improvisationsteater

<i>Kort om leken:</i>	<i>En enkel lek där man får röra lite grann på sig. Det går att göra i en lite större grupp om man vill.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>Ett föremål att interagera med</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Beror på gruppens dynamik. En blyg grupp kan vara svårare att få i gång. Leken kan köras så länge det är kul och kan avbrytas när man vill.</i>

Alla står i en ring och i mitten placerar ni ett föremål. Föremålet kan vara nästan vad som helst som inte är för ömtåligt. Den som vill går in i ringen och interagerar med föremålet som om det vore något annat. T.ex. om det ligger en sopborste i föremålet, så kan man låtsas att sopborste är en gitarr genom att låtsas-spela på den. De andra ska gissa vad föremålet ska föreställa. När någon gissat rätt lägger man ned föremålet på marken och nästa person får gå in i ringen.

Jage

<i>Kort om leken:</i>	<i>Passar extra bra om ni precis läst en saga där det fanns en skurk. Går att köra i blandad storlek på grupp.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>Ingen</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Enkla regler och flexibel tidsåtgång.</i>

Klassisk jage där en tar och den som blir tagen blir den nya som ska jaga. Men den som ska jaga kallas nu för skurkens namn i den bok som ni nyss har läst. Hitta gärna på egna varianter av leken.

Mördarpotatis

<i>Kort om leken:</i>	<i>En detektivlek där det gäller att passa sig för mördarpotatisen.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>Ingen</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Tidsåtgång beror på hur många som är med och leker. Ju fler som är med, desto längre tid tar den.</i>

Alla är potatisar, utom en som är blodpotatisen och en som är detektiv, ledaren delar ut uppdragen utan att någon ser.

Alla utom detektiven minglar runt och viskar till varandra. Detektiven står och tittar på. Alla de vanliga potatisarna viskar "potatis" men om de råkar viska det till mördarpotatisen svarar den "mördarpotatis". Efter detta räknar potatisen som precis blivit mördad till fem, sedan skriker denna. Då släpps detektiven in och ska då gissa vilken potatis som är mördarpotatisen. Gissar detektiven rätt vinner denne, vid fel svar fortsätter leken. Bestäm i förväg hur många gissningar detektiven har.

<i>Variationer:</i>	<i>Om man vill avancera leken lite, kan man släcka lampan och tända först när detektiven kommer in och ska gissa.</i>
---------------------	---

Sagorally

<i>Kort om leken:</i>	<i>Fartfylld tävling mellan två lag.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>En saga med karaktärer som nämns ofta. Stolar.</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Tidsåtgång beror på hur många som är med och hur lång sagan är.</i>

Leta upp en kort saga och skriv upp namnen på några av figurerna i sagan så att alla kan se. Skriv upp samma antal figurer som hälften av antalet deltagare i leken. Dela in barnen i två lag och ställ fram två rader med stolar mittemot varandra, en för varje barn. Be barnen sätta sig och berätta sen vilken figur respektive barn är t.ex. barnet på första stolen är figur nr 1, barnet på andra stolen är figur nr 2 osv. Nu ska lekledaren läsa upp sagan där alla figurernas namn ingår. När man hör sin figurs namn ska man snabbt springa runt sitt lags stolar och tillbaka igen till sin egen stol. Den som kommer först får 1 poäng. När sagan är slut räknar man ihop poängen och det lag med flest poäng har vunnit.

Leken går lika bra att genomföra utan att räkna poäng.

Slabbedabbedoo

<i>Kort om leken:</i>	<i>Leken förutsätter att det är jämt antal barn. Annars får en ledare vara med.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>Ingen</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Denna lek kan man avbryta när man vill. Men det kan nog vara kul att ha lite mer tid avsatt för den, för att det ska vara lönt.</i>

Alla barn utom en går runt i lekområdet. ett barn står, gärna tillsammans med en ledare som kan hjälpa till vid behov, vid sidan om och ropar ut en instruktion till gruppen. En instruktion kan vara "gå som en elefant", "hoppa som en kanin", "lunka som en björn" och så vidare. Nu ska barnen försöka härma instruktionen genom att gå runt i lekområdet med till exempel tunga steg och snabel och tuta som en elefant. När barnet som givit instruktionen ropar "Slabbedabbedoo" ska alla genast sluta och försöka ställa sig i par och ställa sig rygg mot rygg. Nu blir ett barn utan parkamrat, och får då byta ut personen som ropar en instruktion. Barnen står kvar rygg mot rygg tills det kommer en ny instruktion.

Snappa näsduk

<i>Kort om leken:</i>	<i>En lek där man ska vara snabb och lurig. Alla vinner till slut.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>Näsduk eller liknande</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Denna lek kan man avbryta när man vill. Men optimalt är att man kör den tills en sida har vunnit. Det kan ta olika lång tid.</i>

Dela upp avdelningen i två lag. Sätt en näsduk e.d. på en pinne mitt emellan lagen. Låt en från varje lag springa fram och försöka ta näsduken och springa tillbaka till sitt lag. När en av de två tagit näsduken får den andre kulla den som är i besittning av näsduken. Hinner personen med näsduken fram till sitt lag utan att bli kullad, går personen utan näsduk över till andra laget. Skulle personen med näsduk bli kullad, går han över till andra laget. Leken avslutas då alla är med i samma lag.

Svansleken

<i>Kort om leken:</i>	<i>En lek där man får upp pulsen rejält.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>Band eller snören</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Denna lek körs med fördel under en begränsad tid som man bestämmer innan leken börjar.</i>

Alla deltagare får en svans som de fäster genom att sticka in den bak i byxlinningen. På ett givet kommando skall alla försöka fånga så många svansar som möjligt, samtidigt som man måste akta sin egen svans. Man får inte ta någon svans om en person just håller på att fästa svansen vid sitt bälte.

Ta så många "svansar" som möjligt men undvik samtidigt att någon tar din svans. Den med flest antal svansar har vunnit.

Yrkescharader

<i>Kort om leken:</i>	<i>Charader som blir lite enklare eftersom man håller sig till en kategori.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>Bilder på yrken om man har. Annars klarar man sig utan.</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Tidsåtgång beror på hur lång tid man vill köra och hur stor grupp det är. Det är roligt om man får göra charader flera gånger.</i>

Dela ut en bild av en person med ett yrke till vart och ett av barnen eller viska turvis ett yrke i barnets öra. Barnen dramatiserar yrket för de andra barnen, som sedan gissar vilket yrke det handlar om. Är det svårt för barnen att gissa utgående från dramatiseringen kan de övriga barnen ställa frågor som "skådespelaren" bara får svara "ja" eller "nej" på.

<i>Variationer:</i>	<i>I stället för yrken kan man ta djur.</i>
---------------------	---

Stillasittande lekar

20 frågor

<i>Kort om leken:</i>	<i>Gissningslek där man ställer ja- och nej-frågor. Kräver inga förberedelser.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>Ingen</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Denna lek kan ta en liten stund. De flesta deltagare vill hinna vara den som tänker på ett föremål och kan tycka det är orättvis om man inte hinns med.</i>

En person tänker på ett föremål som de andra skall gissa sig till genom att fråga sig fram. Frågorna måste vara ställda så att de kan besvaras med "ja" eller "nej". Föremålet ska dessutom tillhöra växt-, djur-, eller mineralriket; det måste alltså vara något konkret: till exempel en person eller ett djur, inte ord som t.ex. arbetslöshet eller inflation. Den som gissar rätt på den tjugonde frågan, eller tidigare, får tänka ut ett nytt ord för de andra att gissa.

Hänga gubbe

<i>Kort om leken:</i>	<i>Klassisk gissningslek som enkelt kan göras enklare eller svårare beroende på hur svåra och långa ord man väljer.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>Whiteboard-tavla/Papper och penna</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Tidsåtgången avgörs beroende på hur svårt och långt ord man har.</i>

En deltagare får tyst för sig själv fundera fram ett ord, vilket som helst. Sedan går deltagaren fram till en whiteboard-tavla eller något annat det går att skriva på så att övriga deltagare kan se. Deltagaren skriver ett streck för varje bokstav i ordet den har valt. Sedan får övriga deltagare, en och en i ordning, gissa vilka bokstäver som ingår i ordet.

Om en deltagare gissar på en bokstav som finns i ordet, fylls den i på rätt plats. Men om någon gissar på en bokstav som inte finns med, skrivs bokstaven vid sidan. Deltagarna ska försöka lista ut ordet, innan de har gjort 11 felgissningar.

Kejsaren av Kina

<i>Kort om leken:</i>	<i>Detta är en klurig lek som bara funkar en gång per grupp.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>Ingen</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Denna lek tar olika lång tid beroende på hur kluriga deltagarna är.</i>

Alla sitter i en ring. Ledaren börjar med att säga: "-Kejsaren av Kina tycker inte om te, men han tycker om kaffe". Nästa person i ringen ska nu fortsätta med att hitta på något, vad som helst, som kejsaren tycker om, respektive inte tycker om. Ledaren talar då om ifall det är rätt eller fel. Så här fortsätter man ringen runt.

Hemligheten varför han inte tycker om te är bokstaven t. När man berättar vad han tycker om beror det på att det inte finns något t i det ordet, och när man talar om vad han inte tycker om måste det finnas t med i ordet.

Varje deltagare ska säga vad Kejsaren tycker om, och ledaren säger ifall det stämmer eller ej.

Kom på namn

<i>Kort om leken:</i>	<i>Stillasittande lek. som passar bra under pauser. Kräver inga förberedelser. Den passar i små grupper för barn som är 5 år eller äldre.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>Ingen</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Denna leken kan man köra så kort eller länge som man tycker det är kul.</i>

Välj en bokstav. Tillsammans ska ni komma på så många namn som möjligt på den bokstaven. Räkna hur många det blir. Sedan byter ni bokstav.

<i>Variationer</i>	<i>Ni kan också komma på andra saker än namn, t.ex. bilmärken, personer, sagofigurer, köksföremål, blommor eller småkryp.</i>
--------------------	---

Tänk om...

<i>Kort om leken:</i>	<i>Stilla sittande lek som passar i liten grupp för barn som är 5 år eller äldre.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>Ingen</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Denna lek är bra om barnen inte är för rastlösa. Man vill gärna få till ett spännande samtal och då är det bra att ha lite tid på sig. Om barnen inte är intresserade kan det vara svårt att få igång samtalet.</i>

Sitt i en ring och be barnen berätta och beskriva hur världen skulle se ut t.ex. om folk kunde flyga. Eller om världen vändes upp och ner så att alla gick i taket, eller om solen aldrig gick ner, om det fortfarande fanns dinosaurier, om vi inte skulle ha elektricitet, om vi var hundarnas husdjur eller om det skulle regna saft i stället för vatten.

Vad är fel i sagan?

<i>Kort om leken:</i>	<i>Stillasittande lek som passar om du precis läst en väldigt kort barnbok. Passar för barn som är 3 år eller äldre.</i>
<i>Rekvisita:</i>	<i>Bok</i>
<i>Tidsåtgång:</i>	<i>Tidsåtgången beror på hur lång boken är och hur svårt man gör det.</i>

Läs boken en eller en del av boken en gång till men ändra 5 detaljer. Låt barnen gissa vad det är för detaljer som du har ändrat.

Spelförslag

Alfapet/Barnalfapet

Se spelets spelregler

Med andra ord/Alias

Se spelets spelregler

Galenpanna

Se spelets spelregler

Rappakalja

Se spelets spelregler

Go!

Go är en stressig variant på spelet Alfapet, som inte heller tar lika lång tid att spela.

För att spela spelet behövs bokstavsbrickorna från ett Alfapetspel. Bokstavsbrickorna vänds upp och när och sprids ut på bordet. Varje spelare tar 7 brickor. Tillsammans räknar man 1, 2, 3, Go! På startsignalen "Go!", ska varje spelare försöka bilda en ordfläta av de bokstäver man har. Orden kan vara både vertikala och lodräta. Samma regler som i Alfapet gäller för hur en godkänd ordfläta får se ut. När någon spelare lyckats använda alla sina bokstäver till att få ihop en ordfläta, ropar den "Go!". Då måste varje spelare ta upp en ny bokstav hur högen och få med i sin ordfläta. Varje gång någon lyckats få in alla bokstäver, ropar den "Go!" och varje spelare tar på nytt upp en ny bokstav. Detta fortsätter tills bokstavsbrickorna i högen är slut och någon lyckats få in sin sista bokstav i sin ordfläta. Då är spelet slut och poängen ska räknas ihop.

Poängen räknas på samma sätt som i Alfapet. Genom att addera siffrorna på bokstavsbrickorna i varje ord får man fram poängen. Om en bricka används i både ett vertikalt och ett lodrätt ord, räknas poängen dubbelt. De brickor man inte lyckats få med i sin ordfläta, blir minuspoäng.