

LEKGLÄDJE



Innehåll

LEKAR UTOMHUS ELLER I GYMNASIKSAL

Bläckfisken	5
Hinderbana	5
Brännboll	5
Limbo	5
Korgboll	5
Du duger	5
Fånga färg	6
Stjäla pinnen	6
Vad har jag i handen	6
Byt bo	6
Höken och kycklingarna	6
Vargen kommer	6
Fånga ormens svans	7
Under hökens vingar kom	7
Kort stafett	7
Stafett	8
Slottstriden	8
Draken och skatten	8
Snörstafett	8
Slalomstafett	8
Fem eller tiokamp	9
Tjärbyttan	9
Gäddan kommer	9
Parkull	9
Tio pinnar	10
Tunnelboll	10
Rävjakten	11
Kungens söner	11
Flaskpost	11
Hittaleken	11

LEKAR INOMHUS

Farfars kalsonger	12
Dra en lapp	12
Ordpyramid	13
Rita tillsammans	13
Ordjakt	13
Bakvänt luffarshack	13
Gomuku	13
Hänga gubbe	14
Sänka skepp	14
Rutor	14
Dolda ord	15
20 frågor	15
20 frågor tvärtom	15
Brainstorming	16
Berätta tillsammans	16
Kort och tärningar	16
Byta namn leken	17
Karusellen	17
Namnlek med tidning	17
Elden är lös	17
Detektiven	18
Gräset växer	18

Text: Camilla Norrena
Ombrytning: Petra Ingo
Pärmbild: Petra Ingo
Utgivare: Finlands svenska 4H 2015
Tryckeri: Oy Fram Ab

Materialet finansieras med stöd av Waldemar von Frenckells stiftelse och Sohlbergs stiftelse.

LEKAR FÖR GYMNASIKSAL ELLER UTOMHUS



BLÄCKFISKEN

Utrustning: -
Antal deltagare:

Välj en som är "kullare" som ska stå i mitten av ett markerat rektangulärt lekrområde. Övriga deltagare ställer sig utmed en av sidorna. Kapten Krok, som kullaren kallas, ropar "NU" och då ska alla andraspringa över frändens sida till den andra. De som blir kullade ska stanna där de blir tagna och förvandlas då till "bläckfiskar". Bläckfiskar får kulla andra som springer för nära dem och på så vis blir det långa murar av farliga bläckfiskar. Deltagarna ska alltså klara sig förbi bläckfiskarmarna, samtidigt som de även försöker komma undan Kapten Krok.

HINDERBANA

Utrustning: bollar, koner osv.
Antal deltagare: -

Bygg en hinderbana i förväg eller låt deltagarna bygga en hinderbana. T.ex. balansgång, hoppa över hinder, kasta bollar i en hink, springa slalom, krypa under och klättra över något.

Man kan också bygga banor där man inte ska nudda marken. Låt sedan deltagarna ta sig igenom banan på tid eller i olika lag.

BRÄNNBOLL

Utrustning: en boll
Antal deltagare: 4-20

Ledaren börjar med att kasta ut bollen på planen. Sedan kan vem som helst ta upp bollen och bränna vem som helst.

Då någon blir bränd gör man en uppgift utanför planen och sedan är man med igen. Exempel på uppgift: Hoppa på ett ben 10 gånger, slå en kullerbytta och räkna till 20, hoppa hopprep till 20 osv.

LIMBO

Utrustning: en pinne eller ett band, musik
Antal deltagare: minst tre

Sätt upp en pinne eller spänn ett band mellan t.ex.: 2 träd eller låt 2 deltagare hålla i bandet. Du måste kunna sänka och höja "ribban". Spela musik i bakgrunden och låt en deltagare i taget gå under pinnen.

Man måste gå med ansiktet framåt/uppåt och luta sig bakåt. Sänk ribban vartefter och se vem som längst klarar att gå under den. Det är inte tillåtet att krypa under eller hålla i sig i något.

KORGBOLL

Utrustning: en boll och en korg
Antal deltagare: 4-

Ställ korgen i mitten och deltagarna i en cirkel runt korgen. Lekledaren säger någons namn, t.ex. Lisa, och kastar bollen till Lisa. Därefter säger ledaren t.ex. Lasse och Lisa kastar bollen till Lasse. Ledaren fortsätter och säger Stina och Lasse kastar till henne. Om lekledaren säger "korgen" så kastar Stina bollen i korgen och hon blir lekledare.

DU DUGER

Utrustning: en boll
Antal deltagare: 10-

Barnen sitter i en ring. Ett av barnen har bolle och kastar den till någon annan och säger "du duger". Denne frågar "Till vad?" Den som kastat svarar t.ex. "hoppa groda", "hoppa på ett ben", "slå kullerbytta", "spela apa", osv. Alla försöker hitta på så löjliga eller roliga saker som möjligt som den andra ska göra. Ju snabbare leken går, desto roligare blir den.

FÅNGA FÄRG

Utrustning: lagband i olika färger
Antal deltagare: Högst 15 st.

Häng upp olikfärgade band runt lekområdet. Barnen samlas i ring runt två eller tre jägare. Barnen springer runt jägarna tills ledaren ropar: "Boet är... grönt (eller gult, rött osv.) Barnen skyns då till ett band att hålla fast i som har den färg du ropade ut. Det är bara den färg som nämns som gäller. Flera barn kan hålla i samma band. De som blir tagna blir nya jägare.

STJÄLA PINNEN

Utrustning: en pinne
Antal deltagare: 4-20

Utse en till jägare som ska vakta en pinne som ligger i ett bo. Leken börjar med att jägarna/bovakterna räknar till 50 medan de andra springer och gömmer sig. De som inte är jägare ska nu försöka ta pinnen. Blir man sedd då man försöker ta pinnen blir man "stenad" och måste stå still där man blivit sedd. Man blir friad genom att en kompis slår på handen/axeln. Den som lyckas ta pinnen ropar "alla är fria" och har vunnit. Leken kan börja på nytt och man utser nya jägare/bovakter.

VAD HAR JAG I HANDEN

Utrustning: många olika föremål
Antal deltagare: 4-

Välj färdigt olika föremål. Be alla att sitta i en stor ring med händerna bakom ryggen. Ledaren går runt och lägger naturföremål i var och ens hand (försök ha olika föremål för var och en). Deltagarna ska sedan ge en beskrivning på föremålet som de har i sin hand. De övriga ska gissa vad det är. Därefter visas föremålen.

BYT BO

Utrustning: ärtpåsar, rockringar
Antal deltagare: 6-

Alla barn har ett eget bo någonstans i gymnastiksalen (detta kan vara en ärtpåse, en rockring, är ni i skogen kan det vara ett träd). Lekledaren ropar "byt bo", varpå alla skall byta bo. Den som är utan bo försöker snabbt hinna till ett bo och den som blir utan bo blir ny lekledare. Istället för att ropa "byt bo" kan deltagarna ge något tecken till varandra varpå de byter bo sinsemellan. Personen i mitten måste vara uppmärksam och försöka stjäla någons bo då det är tomt.

HÖKEN OCH KYCKLINGARNA

Utrustning: -
Antal deltagare: 8-

Deltagarna är små kycklingar. Hälften av deltagarna har ett eget bo. Lekledaren är till en början hök. Leken går ut på att höken jagar kycklingarna. Kycklingarna kan rädda sig genom att flyga in i ett bo. Om någon annan råkar vara i boet måste den flyga ut. Blir man fasttagen blir man hök. Den som varit hök blir kyckling.

VARGEN KOMMER

Utrustning: ärtpåsar
Antal deltagare: 6-

Till vår skog har kommit en varg. Hur skall fåren klara sig nu? Det finns ett knep och det vet fåren om. När vargen kommer ställer sig fåren två och två så tätt att vargen inte kommer åt deras magar.

Innan leken börjar så märker man ut området där deltagarna får röra sig. En deltagare är utsedd till varg och har en mössa eller dylikt i sin hand. Vargen skall jaga de andra (fåren) och lyckas han nudda magen på ett får, förvandlas det genast till varg och vargen blir ett får.



Ställer man sig parvis mage mot mage klarar man sig mot vargens angrepp. Men vargen kan räkna till fem och då måste paret skilja på sig. Det gäller då att vara kvick och springa ifrån vargen. Efter ett tag kan varg antalet utökas så att det är fler som jagar.

FÅNGA ORMENS SVANS

Utrustning: -
Antal deltagare: 6-

Alla ställer sig på ett led. I ledet håller alla ordentligt fast varandras midjor eller hand i hand. Den som står längst fram skall nu försöka kulla den som står längst bak. När detta lyckats ställer sig sisteman först.

UNDER HÖKENS VINGAR KOM

Utrustning: -
Antal deltagare: 10-

Utse en deltagare till hök. Denne ställer sig mitt emellan två linjer som är ritade på marken. Deltagarna står bakom den ena linjen. Höken ropar "Under hökens vingar kom" och deltagarna svarar "Vilken färg?". Höken svarar då genom att ropa valfri färg. Alla barn som har den färgen väl synlig på sig får fritt gå över till den motsatta linjen. De övriga springer över och höken försöker ta dem. Alla som då blir tagna blir hökar och får hjälpa "Hövdings höken" att fånga nya hökar. När tillslut alla blivit tagna börjar man om med ny "Hövdings hök".

KORT STAFETT

Utrustning: spelkort (52 st.)
Antal deltagare: 12-

Dela upp gruppen i lag (spader, klöver, ruter och hjärter-lag). Varje lag ställer sig i kö i ena ändan av salen. Sprid ut alla 52 spelkort med bildsidan nedåt i den andra delen av salen. På platserna, färdiga, GÅ springer den första i varje lag för att svänga ett kort ur den utspridda högen. Ifall man hittar sitt eget land får man ta det med sig till sitt

lag. Annars svänger man det tillbaka och springer tillbaka till sitt lag och ger följande deltagare i kön en klapp i handen. Det lag som först hittat och ordnat alla sina kort från ess till kung har vunnit.

STAFETT

Utrustning: -
Antal deltagare: 6-

Dela in gruppen i två eller flera lag. Lagen skall sätta sig i famnen på varandra och hålla i benen på den som sitter bakom. När startskottet går skall hela laget röra sig mot mållinjen. Laget är i mål då den sista passerat mållinjen.

SLOTTSTRIDEN

Utrustning: en fotboll
Antal deltagare: många

Dela upp deltagarna i två lag där det enda laget bildar en ring, vända utåt med en "kung" i mitten. Det andra laget står utspridda utanför ringen och tilldelas fotbollen.

Utelaget ska anfalla och försöka att kasta in fotbollen i ringen, antingen över muren eller genom den. Försvararna försöker förhindra det hela men får inte släppa taget om varandras händer. Kungen kan också stoppa bollen och kan ut den igen.

Om bollen nuddar marken inne i ringen så har anfallarna lyckats att inta slottet och då får laget byta plats. Den som kastar in bollen så att den nuddar marken blir nästa kung. (Om den som kastar in bollen redan varit kung så får den välja någon annan av deltagarna.)

DRAKEN OCH SKATTEN

Utrustning: en skatt
Antal deltagare: 6-

Ett barn utses till att vara den fruktansvärda draken som ligger i mitten av en ring och vaktar sin skatt. Draken somnar och då skall någon ljudlöst smyga fram och ta skatten. Om draken hör något, vaknar han, sprutar eld och ryter. Det barn som tagit skatten ska, utan att märkas, smyga tillbaka till sin plats. Om det lyckas blir skattjuven den nya draken.

SNÖRSTAFETT

Utrustning: ett långt rep eller snöre per lag
Antal deltagare: 8-

Dela in barnen i lag och ställ deltagarna bredvid varandra i en rad per lag. Förste man får snöret och börjar trä det igenom sina kläder från ena ärmen till andra byxbenet. Näste man tar över och fortsätter trä snöret nerifrån och upp genom sina kläder. Så fortsätter man tills alla hänger ihop. Det lag som först hänger ihop har vunnit.

SLALOMSTAFETT

Utrustning: 2 st. koner
Antal deltagare: 8-

Dela in barnen i två lag. De ställer upp sig på två led. Sätt konerna, en till vardera laget mellan 30-50 meter bort. Sista man i ledet ger en klapp på axeln till framförvarande som skickar vidare och när klappen når förste man springer denne och rundar konen och tillbaks. När sprintern når tillbaka skall han/hon springa slalom mellan alla i laget och ställa sig sist och då klappa nästa man. När alla har sprungit sätter sig laget ner och det visar tydligt vem som är först. Kan laget samarbeta och underlätta för sprintern då denne kommer tillbaka kan det göra att ett lag som samarbetar bra vinner även om man inte är jätte snabb.

5 ELLER 10 KAMP

Välj bland flera olika grenar. Görs helst utomhus.

Här är några förslag på grenar i en fem-, sju- eller tiokamp.

- Slå spik i bräda, den som först får ner hela spiken vinner och får 3 poäng.
- Kasta boll i hink, fem försök och poäng för boll i.
- Penna i flaska, fem försök och poäng för "träff"
- Gemkedja, hur många gem hinner man sätta ihop på 30 sekunder. Poäng för varje gem i kedjan
- Gissa antal ärtor i burk, närmast får 5 poäng, tvåan får 3 och den som är tredje närmast får ett poäng.
- Flytta russin med diskhandske från ett fat till ett annat. På tid, den som har bäst tid får 3 poäng
- Pilkastning, summera och ge poäng till ettan, tvåan och trean (5, 3, 1 poäng)

TJÄRBYTTAN

Utrustning: en pinne, kotte, sten eller dyl.

Antal deltagare: 5-

En lek där det gäller att vara på sin vakt och snabb.

Rita en cirkel på marken. Deltagarna står i cirkeln på sina egna platser. I mitten av den stora cirkeln ritas en liten cirkel, tjärbyttan. Alla som är med står på sina platser, utom en person som går runt cirkeln bakom de andras ryggar med en pinne (eller en sten eller något annat litet föremål) i handen. Personen försöker "tappa" pinnen bakom ryggen på en av deltagarna utan att den märker det. När den som fått pinnen bakom sig upptäcker det tar hon eller han upp pinnen, springer i motsatt riktning i cirkeln och försöker nå sin plats i tid. Den som först hinner fram till den tomma platsen får stå kvar och den som blivit utan plats fortsätter i sin tur att gå runt cirkeln.

Om någon inte alls upptäcker att pinnen ligger bakom hans eller hennes rygg, utan står kvar medan den som går runt i cirkeln hinner gå ett helt varv, hamnar personen in i tjärbyttan. Där får man stanna tills följande person hamnar i tjärbyttan. Leken fortsätter tills man vill vila.

GÄDDAN KOMMER

Utrustning: -

Antal deltagare: högst 20

"Gammalgäddan" står i mitten och runt omkring i sina bon står deltagarna uppdelade i grupper med fisknamn. "Gammalgäddan" ropar t ex: "Alla abborrar ut och simma, alla torsk ut och simma" osv tills alla är ute ur sina bon. Plötsligt ropar han "gäddan kommer", då springer gäddan och försöker kulla så många fiskar som möjligt innan de hinner in i sina bon igen. Gammalgäddan kan också ropa "fisksoppa" och då ska alla ut och simma samtidigt. De som blir kullade får nästa gång hjälpa "gäddan". Den sist kullade blir gädda nästa gång.

PARKULL

Utrustning: -

Antal deltagare: jämnt antal, minst åtta

Det är viktigt att man är jämna par i den här leken. Leken börjar med att man står två och två bakom varandra i en ring. Någon utses till fångare och ska fånga den andra som inte har något par.

Den som är utan par springer undan, och kan ställa sig bakom ett annat par. Då måste den som står längst fram springa iväg och försöka undvika att bli fångad. När man blir fångad byts rollerna och den som jagades blir den nya fångaren.



TIO PINNAR

Utrustning: en brädstump, en sten eller träbit, tio korta pinnar

Antal deltagare: 4-

För den här leken behövs en brädstump, en sten eller en träbit och tio korta pinnar. Brädan placeras som en gungbräda på den andra träbiten eller stenen. Pinnarna radas i ena änden av brädan. En av deltagarna hoppar eller stampar på brädan så att pinnarna flyger iväg. Den som utsetts till letare samlar ihop pinnarna och radar dem på brädan. Under tiden springer alla andra och gömmer sig.

När pinnarna är på plats ropar letaren "tio pinnar på brädan" och börjar leta efter dem som gömt sig. När letaren ser någon, springer hon eller han till brädan, rör den, och ropar namnet på den som är hittad. Om den som blev sedd hinner springa fram till brädan före letaren, stampar han eller hon på brädan så att pinnarna flyger iväg, ropar "tio pinnar på brädan", och springer och gömmer sig på nytt.

När alla är upphittade utses den sista som har hittats till ny letare.

TUNNELBOLL

Utrustning: två medelstora bollar

Antal deltagare: minst 8

Deltagarna delas upp i två lag. I varje lag ställer sig deltagarna bredbent bakom varandra på en halvmeters avstånd. På en given signal rullar den förste i ledet bollen i tunneln mellan benen till den sista. Denne tar bollen och springer fram till första plats och rullar iväg bollen i tunneln. Så fortsätter leken tills den sista i ledet kommit ställt sig längst fram. Det lag som blir först har vunnit. Om bollen rullar ut på sin väg genom tunneln hämtas den in och fortsätter där den rullar ut.

RÄVJAKTEN

Utrustning: inget

Antal deltagare: minst 8

Deltagarna står i ring och låtsas vara gäss. En utses till räv och går inne i ringen. Rävsnosar runt i ringen tills hon eller han plötsligt ställer sig mellan två av deltagarna och ropar: "Spring för livet!" De två ska då springa runt ringen på utsidan tillbaka till sina platser. Rävsnosar den ena platsen, och den som kommer sist tillbaka blir räv nästa gång.

KUNGENS SÖNER

Utrustning: sten eller stol

Antal deltagare: minst 5

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: "Vampyrsocker"

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.

FLASKPOST

Utrustning: tre flaskor, sex tennisbollar

Antal deltagare: minst 2

De tre flaskorna ställs upp i en jämn rad med varsin tennisboll ovanpå. Den första deltagaren får tre bollar och ska försöka pricka ner bollarna från flaskorna.

Poängräkning:

Nedslagen boll = 5 poäng

Miss = 0 poäng

Nedslagen flaska = -2 poäng

HITTALEKEN

Utrustning: pennor, papper, burk eller hatt

Antal deltagare: 6-

En enkel och rolig utomhuslek för barn som fungerar perfekt vid de flesta tillfällen. Ni behöver pennor, några papperslappar och en behållare att lägga lapparna i (t.ex. en burk eller hatt). Låt barnen börja med att skriva ner namn på olika lösa föremål de tror kan finnas på området där ni leker, ett föremål skrivs per lapp. Blanda sedan lapparna i er behållare och dela in barnen i två lag.

En deltagare från varje lag drar varsin lapp från burken och det föremål som står på lappen är det föremål som deltagaren ska hitta. När någon från ett av lagen utropar "klara, färdiga, gå!" gäller det för de två deltagarna att snabbast hitta det föremål som står skrivet på deras lapp och föra tillbaka det till gruppen! Den som är snabbast tillbaka vinner och det laget får då en poäng. Spela tills att alla deltagare fått en chans att spela och räkna sedan ut vilket lag som samlat ihop flest poäng – det laget koras till vinnare! Hittaleken är en rolig utelek för barn som passar många åldrar.



INOMHUSLEKAR

FARFARS KALSONGER

Antal deltagare: ju fler desto roligare

Material: -

Alla sätter sig i en ring, en person sitter i mitten och ser någon djupt i ögonen och frågar t ex: Vad hade du på huvudet då du gick till skolan i morse? Svaret på alla frågor som ställs i denna lek är "Farfars kalsonger" och man får inte skratta när man säger det. Kan du inte låta bli att skratta, blir det du om får sitta i mitten och fråga.

En annan variant: Skrattar man så får man lämna en pant. Man kan i förväg bestämma det antal panter som skall lämnas in. För att få tillbaka sin pant måste man göra något som de andra bestämmer.

DRA EN LAPP!

Antal deltagare: -

Material: lappar med uppgifter

Gör små lappar med text på och sätt dem t. ex. i en hatt. Låt barnen ta en lapp. Meningen är att de skall utföra den övning som står på lappen. Exempel på övningar:

- 10 x-hopp
- Fem varv runt stolen
- Rör golvet och sträck dig upp åtta gånger
- 10 sprattelgubbshopp
- 10 indianhopp
- 10 skratt
- Snurra armarna framåt 10 gånger
- En kullerbytta
- Gör dig så lång du kan och sjunk ihop 7 gånger
- 10 stora gap med munnen
- 10 skidhopp
- Sitt ner och lyft upp fötterna fem gånger
- Gå ett varv runt rummet
- Ta av strumporna och sätt på dem igen
- Böj och sträck benet fem gånger

ORDPYRAMID

Den här leken passar barn som redan kan läsa och skriva lite grann.

Material: en blyertspenna och ett papper per deltagare

Låt varje deltagare rita en pyramid på sitt papper. Pyramiden ska bestå av rutor – två rutor i översta raden, tre rutor i andra raden och så vidare ned till den sista raden, som ska ha nio rutor. När du säger till ska deltagarna börja fylla i ett ord på varje rad och sätta varje bokstav i en egen ruta. Den som först gjort sin pyramid färdig har vunnit. Det är upp till dig att avgöra hur korrekt stavningen behöver vara. Om det handlar om nybörjare bör man acceptera välmentade försök, till exempel att ord saknar vokaler eller att bokstäver vars ljud är snarlika (till exempel c och s) har bytt plats med varandra.

s o m m a r ä n g
m o t o r v ä g
h a n d t a g
d y n a m o
b a n a n
b r o r
r ä v
d u

RITA TILLSAMMANS

Material: en blyertspenna per deltagare, papper, färgkritor, -pennor eller tuschpennor.

En deltagare ritar ett streck eller en kontur på ett papper. Nästa deltagare lägger till ett streck eller en kontur; nästa deltagare gör likadant och så vidare. Deltagarna ska sitta vända mot varandra så att de ser teckningen ur olika perspektiv. När de har ritat färdigt teckningen kan de färglägga den på samma sätt med hjälp av färgkritor, färgpennor eller tuschpennor.

ORDJAKT

Material: en blyertspenna och ett papper per deltagare

Skriv ett långt ord som till exempel koncentration eller spaghettisås högst upp på varje deltagares papper. När du säger till får barnen börja skriva ned alla ord med två, tre eller fyra bokstäver som de kan bilda enbart med hjälp av bokstäverna i det långa ordet. (Tillåt även egennamn, pluralformer, slangord, förkortningar och så vidare.) Säg stopp efter fem minuter. Den som bildat flest ord har vunnit. Ett barn som leker för sig självt kan tävla mot klockan och försöka överträffa sitt tidigare record.

BAKVÄNT LUFFARSCHACK

Antal deltagare: minst 2 st., jämnt antal

Material: en blyertspenna och ett papper per deltagare

I den här leken behöver man vara två deltagare. En ska sätta ut kryss och den andra ringar. Rita en spelplan för luffarschack (två vågräta linjer som korsas av två lodräta linjer så att nio lika stora rutor bildas) på papperet. Leken går ut på att undvika att sätta tre likadana symboler i rad. En av deltagarna börjar genom att sätta sin symbol i den mittersta rutan. Den andra deltagaren får sedan sätta ut sin symbol i vilken ruta som helst. Deltagarna turas om att sätta ut sina symboler på det här sättet tills en av deltagarna (den som förlorat) har tre symboler på rad antingen vågrätt, lodrätt eller diagonalt.

GOMUKU

Antal deltagare: minst 2 st., jämnt antal

Material: en blyertspenna och ett papper per deltagare

I den här leken, som är en japansk version av luffarschack, behöver man vara två deltagare. Den ena ska sätta ut kryss och den andra ringar. Rita ett rutnät med 19 vågräta och 19 lodräta linjer på papperet. Deltagarna ska turas om att

sätta ut sina symboler där linjerna skär varandra i stället för inuti rutorna. Den som först har fått fem symboler på rad antingen vågrätt, lodrätt eller diagonalt har vunnit.

HÄNGA GUBBE

Om symboliken i den här klassiska leken stör dig kan du kalla den för Spindeln i stället. Byt ut de nio delar som bildar människokroppen mot de nio delarna av en spindel (en kropp och åtta ben) och ersätt repet med en spindeltråd.

Material: en blyertspenna och ett papper per deltagare

Rita ett uppochnedvänt L (galgen) högst upp på ett papper. Skriv ut hela alfabetet längst ned på papperet.

Till den här leken behöver man vara två deltagare. En ska tänka ut ett ord och rita ett kort vågrätt streck för varje bokstav som ingår i ordet. (För nybörjarläsare bör man hålla sig till ord med fyra eller fem bokstäver.) Den andra deltagaren (den som ska gissa) får säga en bokstav i taget högt. Den första deltagaren kryssar över den bokstaven längst ned på papperet.

Om bokstaven förekommer någonstans i det hemliga ordet fyller hon i den på rätt ställe(n). Om bokstaven inte finns med i ordet ritas hon i stället en del av streckgubben som ska hänga i galgen (använd nio delar som ritas i den här ordningen: huvud, kropp, armar, händer, ben, fötter, ögon-näsa-mun).

Den tionde och sista delen som ska ritas in är repet. Den som gissar måste gissa rätt ord innan repet ritas dit. Om hon gör det har hon vunnit och får tänka ut ett ord till nästa omgång. Om inte får hon fortsätta att gissa även nästa omgång.

SÄNKA SKEPP

Antal deltagare: minst 2 st., jämnt antal deltagare

Material: en blyertspenna och två papper per deltagare

Rita ett rutmönster med tio gånger tio rutor på varje papper. Märk rutorna vågrätt genom att skriva ut bokstäverna A till och med J, en bokstav per ruta, längs överkanten. Märk rutorna lodrätt genom att skriva ut talen 1 till och med 10, ett tal per ruta, längs vänsterkanten.

Var och en har två papper – ett där hon ritat in sina egna skepp och ett där hon markerar sina gissningar om var motståndarens skepp finns. Varje deltagare ritat in åtta egna skepp (ett som är fem rutor långt, två som är vardera fyra rutor långa, tre som är vardera tre rutor långa och två som är vardera två rutor långa) i sitt ena rutmönster genom att fylla i rutorna. Deltagarna ska noga se till att motståndaren inte kan se papperet.

Innan man börjar ska deltagarna komma överens om huruvida det räcker med en träff för att sänka ett skepp eller om man måste träffa i alla rutorna. En av deltagarna börjar genom att gissa på en ruta där hon tror att motståndaren har något av sina skepp (till exempel D5). Om motståndaren har ett skepp där säger hon "träff". Om det inte finns något skepp där säger motståndaren "miss". Deltagarna markerar sina gissningar på sitt andra rutmönster genom att märka rutorna med T (träff) eller M (miss). Deltagarna turas om att gissa. Den som först har sänkt alla motståndarens skepp har vunnit.

RUTOR

Antal deltagare: minst 2 st., jämnt antal deltagare

Material: en blyertspenna och ett papper per deltagare

Ta ett papper och rita ett rutnät av prickar med 12–15 rader och 12–15 prickar i varje rad. Sätt

prickarna drygt 1 centimeter från varandra. Den första deltagaren drar ett streck från någon av prickarna till den prick som ligger närmast antingen vågrätt eller lodrätt. Nästa deltagare gör likadant, och sedan turas man om att dra streck på samma sätt. Leken går ut på att bilda kvadrater genom att förbinda fyra prickar med varandra. När någon av deltagarna drar det streck som gör att kvadraten blir färdig markerar hon kvadraten genom att skriva sina initialer inuti och får dessutom dra ett extrastreck. När det inte går att dra fler streck har den med flest märkta kvadrater vunnit.

DOLDA ORD

Antal deltagare: minst två

Material: en blyertspenna och ett papper per barn, (en ordbok för barn)

Rita ett rutmönster med tiogångertio rutor på varje papper. Ge varje deltagare ett papper med rutor på och låt henne skriva in tio ord – vågrätt, lodrätt och diagonalt – med en bokstav per ruta. Orden får korsas varandra och kan skrivas både fram- och baklänges. Om ni vill kan ni bestämma ett tema i förväg så att alla ord har med födelsedagskalas, semester eller någonting annat att göra. Om någon av deltagarna inte är så bra på att stava kan du föreslå henne att använda ordbok.

När deltagarna skrivit in tio ord var i sina rutmönster ska de fylla i vilka bokstäver som helst i de tomma rutorna. Om ni vill kan deltagarna skriva ut sina dolda ord längst ned på papperet. När deltagarna är klara får de byta papper med varandra. Var och en ska då försöka hitta de dolda orden i rutmönstret.

LEKAR UTAN UTRUSTNING

Till lekarna som följer här behövs ingenting annat än minst två deltagare och en stund över.

20 FRÅGOR

Utse en deltagare som ska vara ledare och tänka ut en person, ett djur eller ett föremål som alla de andra känner till. Resten av deltagarna ska turas om att ställa ja- och nejfrågor som hjälper dem att komma på personen, djuret eller föremålet som det handlar om. Ledaren måste ha koll på hur många frågor som ställs. Om ni vill kan de som ska fråga få 20 småsaker (till exempel småpengar, bönor eller gem) att dela upp mellan sig. Var och en som ställer en fråga får lämna en av sina saker till ledaren. När ingen har några saker kvar tar leken slut.

Alla som frågar får gissa på personen, djuret eller föremålet när det är hennes tur. Om hon gissar rätt får hon vara ledare för nästa omgång. Om hon har fel räknas gissningen som en fråga, och leken fortsätter tills någon gissar rätt eller alla 20 frågorna har ställts. Om ingen gissar rätt innan frågorna tar slut avslöjar ledaren personen, djuret eller föremålet och börjar en ny omgång genom att tänka ut något nytt.

Är det hårigt?

Är det ett djur?

Har det fyra ben?

Ja!

Ja!

Nej!

20 FRÅGOR TVÄRTOM

Utse en deltagare som ska gissa och som får hålla för öronen medan resten av deltagarna (ledarna) tänker ut en person, ett djur eller ett föremål som alla känner till. Den som ska gissa får sedan ta bort händerna från öronen och börja ställa ja- och nejfrågor som hjälper henne att komma på personen, djuret eller föremålet som det handlar om. Utse en av ledarna att ha koll på hur många frågor som ställs. Om ni vill kan den som ska fråga få 20 småsaker (till exempel småpengar, bönor eller gem). För varje fråga hon ställer får hon lämna ifrån sig en sak. När hon har lämnat ifrån sig alla sakerna är leken slut.

Den som frågar får när som helst gissa på personen, djuret eller föremålet. Om hon gissar rätt får hon fortsätta gissa under nästa omgång. Om hon har fel räknas gissningen som en fråga, och leken fortsätter tills hon gissar rätt eller alla 20 frågorna har ställts. Om hon inte gissar rätt innan frågorna tar slut avslöjar ledarna personen, djuret eller föremålet, och någon annan får vara den som frågar under nästa omgång.

BRAINSTORMING

Brainstorming är ett effektivt sätt att träna barns förmåga att tänka kreativt. Brainstorming innebär att tänka ut så många svar som möjligt på en och samma fråga. Här nedan finns några förslag som hjälper er att komma i gång. När ni har ägnat er åt brainstorming en stund kan ni använda samma metod för att komma på nya frågor att hitta svar på!

- Hitta på fantasifulla ursäkter till att någonting har hänt eller inte, till exempel: Jag badade inte eftersom det var fullt med pirayor i badkaret.
- Fråga Måste man _____ för att _____?. Till exempel: Måste man gå i skolan för att lära sig saker?
- Hitta på listor på temat Tio sätt att inte ..., till exempel: Tio sätt att inte lära sig någonting i skolan: sov på lektionerna, strunta i läxorna ...
- Fyll i det som fattas i den här meningen: Det var så _____ att _____. Till exempel: Det var så varmt ute att saften började koka.
- Hitta på listor på temat 101 sätt att använda ..., till exempel: 101 sätt att använda gem: sätta ihop papper, peta upp lås, göra halsband, leka med magneter ...
- Fundera ut så många motsägelsefulla uttryck som möjligt, till exempel en hederlig tjuv eller glädjetårar. Bara för skojs skull kan ni försöka komma på motsägelsefulla uttryck som är speciella för er familj – hemma hos oss är tyst pojke och sovande bebis sådana exempel.

BERÄTTA TILLSAMMANS

En deltagare hittar på början på en berättelse. Hon kan till exempel säga: "En dag när en liten flicka var ute och gick, så ..." Hon avbryter berättelsen på ett spännande ställe, och så får nästa deltagare fortsätta. Deltagarna får turas om att hitta på en fortsättning som förmodligen kommer att ta flera oväntade vändningar. Avsluta berättelsen när deltagarna har tröttnat på den.

KORT OCH TÄRNINGAR

Antal deltagare: 2-8 personer

Material: två tärningar, kortlek (utan jokrar, äss och kungar så värdet blir 2-12), papper och penna

Densom leder haret protokoll på fem rader och kolumner med de personer som är med. Man kan förbereda sig att rita upp fem rader och åtta kolumner.

Ledaren börjar med att blanda korten och dela ut till deltagarna i tur och ordning så att alla får fem var. När det är klart så slår alla en tärning och den som får högst börjar, om inte det blir lika. Då blir det utslagskastning mellan de som har fått lika resultat.

Den som har högst börjar att slå bägge tärningarna. Har den ett kort som motsvarar summan av de tärningar som den har slagit så lägger den upp det kortet så alla kan se den. Protokollföraren skriver upp poängen. Har den som har slagit tärningarna inget kort som passar så lägger den bort ett valfritt kort med baksidan uppåt. Protokollförande sätter 0 poäng för denne person.

Man fortsätter åt höger. När alla slagit tärningarna och blivit av med alla kort så summerar protokollföraren poängen. Den som har högst poäng vinner.

Vill man fortsätta så skickas protokollet och korten nästa person på högra sidan.

BYTA NAMN LEKEN

Antal deltagare: 10 personer eller fler. Ju fler, desto större utmaning.

Material: inget

Alla går runt och skakar hand med varandra, och säger sitt namn. T.ex. "Jag heter Helena" - "Jag heter Karl". Från det ögonblicket man skakat hand, byter man också namn.

Alltså heter Helena numera Karl och säga sitt nya namn till den nästa person hon skakar hand med. Så om Helena (som numera heter Karl för ett kort ögonblick) skakar hand med Johan så heter hon Johan, och Johan heter Karl.

Det går det ut på att alla ska få tillbaka sitt eget namn, och då sätter sig den personen ner. Om ingen fjantar sig, eller glömmer sitt tillfälliga namn, så ska det sluta med att alla sitter ner. Så detta är mer som en utmaning, fast en jätterolig sådan!

KARUSELLEN

Antal deltagare: många

Material: stolar

Alla deltagare sitter på stolar i en ring utom en person som står i mitten. Alla i leken får ett nummer, även den som står i mitten. Vi säger att det är tolv deltagare som då alltså numreras från 1-12.

Leken börjar med att personen i mitten säger två nummer, t.ex. 4 och 7. Då ska personerna 4 och 7 ställa sig upp, gå in mot mitten och skaka hand. Sedan ska de sätta sig på en stol igen. Men det är inte så lätt! För medan de skakar hand kan personen som stod i mitten sätta sig på en av de nu lediga stolarna. Samtidigt får den som sitter och har en ledig stol till höger om sig hoppa över till den! Så får de sittande fortsätta att byta till en ledig stol på höger sida runt, runt som en karusell i full fart. Det gör det extra svårt för de i mitten som inte har någon stol att sätta sig ner.

När någon av dem tillslut lyckas sätta sig på en ledig stol får den som är utan stol säga två nya nummer!

NAMNLEK MED TIDNING

Antal deltagare: många

Material: inget

Alla deltagarna utom en sitter i en ring på stolar. Personen utan stol står i mitten med en hoprullad tidning i handen. Leken börjar med att personen i mitten säger någon av de övriga deltagarnas namn högt.

Den personen som blir uppropad måste snabbt säga namnet på någon annan i ringen innan personen i mitten hinner slå honom på knäna med tidningen. Den som hör sitt namn ropas upp måste i sin tur ropa namnet på någon annan i ringen osv, är man inte tillräckligt snabb och blir slagen på knäna får man ta över tidningen och ställa sig i mitten.

ELDEN ÄR LÖS

Antal deltagare: många

Material: inget

Alla deltagarna utom en sitter på stolar i en ring. Den som inte har någon stol går i mitten av ringen från person till person och frågar "Får jag låna lite eld?". "Nej, du får fråga i nästa hus" svarar alla.

Undertiden som personen i mitten går runt och frågar ska övriga genom att söka ögonkontakt eller viska till varandra byta stolar. När två personer försöker byta stol ska den som står i mitten försöka ta en ledig plats. Den som blir utan stol får fortsätta att gå runt och ställa frågan.

Den som går i mitten kan också säga "ELDEN ÄR LÖS!!!" då ska alla byta stolar.

DETEKTIVEN

Antal deltagare: många

Material: inget

Alla deltagare sitter, eller står, i en ring. En person utses till detektiv och får lämna rummet ett litet tag. När detektiven är borta väljer man en deltagare i ringen som får vara skurk.

När skurken är vald får detektiven komma in igen. Nu ska detektiven försöka avslöja vem som är skurken. Skurken blinkar till de övriga deltagarna i smyg från detektiven. Den som blir blinkad till "svimmar" baklänges och lägger sig rakt bak.

Detektiven måste hinna avslöja skurken innan alla i ringen svimmat av! Man kan begränsa antalet gissningar som är tillåtna för att det inte ska bli för lätt. När skurken är avslöjad väljs nya detektiv ut.

GRÄSET VÄXER

Antal deltagare: många

Material: ett rep

För den här leken behövs bara ett rep och flera kompisar. Två stycken ställer sig ett stycke ifrån varandra och spänner upp ett rep mellan sig precis ovanför marken.

De andra hoppar i tur och ordning över repet. När "gräset växer" höjer de som håller repet lite högre upp, och alla andra deltagarna hoppar igen över repet. Ju mera gräset växer, desto högre upp höjs repet.

Den som snubblar på repet är ute ur leken och den som hoppar högst vinner.

4H

- självständigt tänkande (huvud)
- praktiska färdigheter (hand)
 - medmänsklighet (hjärta)
- ett sunt liv i en sund miljö (hälsa)

Finlands svenska 4H är en barn- och ungdomsorganisation med dryga 4500 medlemmar i Svenskfinland. I verksamheten aktiveras barn och ungdomar, stärks den sociala kompetensen och färdigheterna för arbetslivet, samt väcks intresse för landsbygden.

I 4H lär vi genom att göra.



FINLANDS SVENSKA 4H

www.fs4h.fi