

UT OCH NJUT

Det har förvisso varit ett mantra under många år-tionden att "det finns inga dåliga väder, bara dåliga kläder". Men även om det är fullt möjligt att leka Sultanens pärlor i hällregn och decimeterhög gyttja, är det ju faktiskt mycket trevligare när solen skiner!

Cowboybandy

Material: bandyklubbor, badbollar och frisbees
Ålder: junior och ungdom Tid: 20 minuter

Dela in deltagarna i lag om åttio personer. Halva laget är hästar och andra halvan är cowboys. Cowboyen rider på hästarnas ryggar, men häst och cowboy kan byta plats med varandra när som helst. Cowboybandy spelas på en fotbollsplan. I ena fotbollsmålet finns dubbelt så många badbollar som lagmedlemmar och lika många frisbees som lagmedlemmar.

Lagen får i tur och ordning försöka få över alla bollar och frisbees till det andra målet på så kort tid som möjligt. Till sin hjälp har cowboysen varsin innebandyklubba som de kan skjuta badbollarna med. De måste dock kasta alla frisbees från hästryggen. Hästarna får inte sparka på bollarna eller ta upp någon frisbee.

Snabbaste laget vinner.

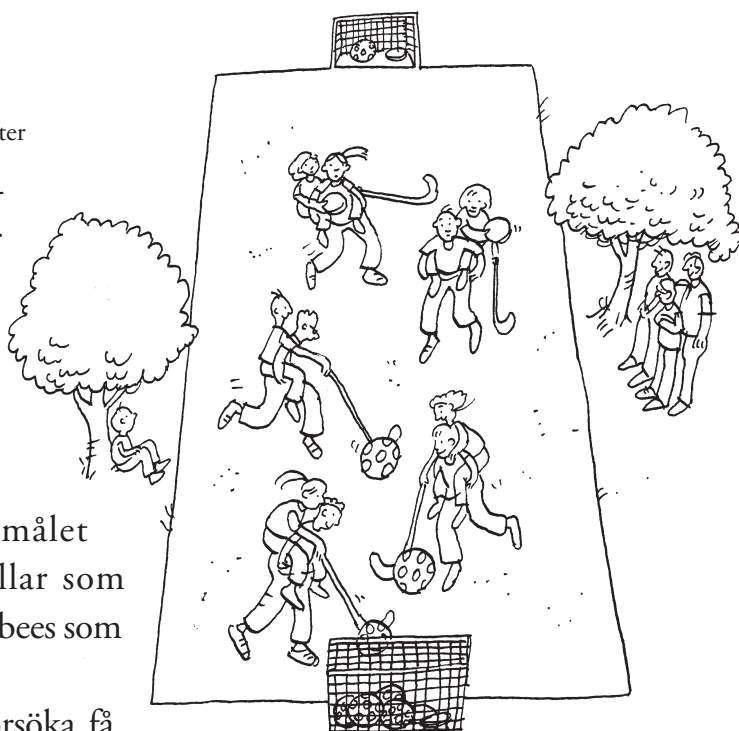
Tips: Om laget har udda antal deltagare har man en avbytare.

Flaggkamp

Material: färgade papper, pappersflaggor och svarslappar
Ålder: junior Tid: 30 minuter

Dela in gruppen i lag med tre-fyra deltagare i varje. Varje lag får ett lagnamn tilldelat av lekledaren.

Uppgift 1: Varje lag ska hitta sju lappar i olika färger, märkta med lagets namn. (Det är därför lekledaren bestämmer lagnamn istället för lagen själva.)



När ett lag hittat alla sina sju lappar går de till lekledaren och får där veta vilket värde de olika färgerna har. Ju snabbare laget löser denna uppgift, desto bättre chans har de att plocka poäng i uppgift 2.

Uppgift 2: Laget ska nu studera ett antal olika flaggor och försöka lista ut vilken som är mest värdefull utifrån färgernas värden. De sätter sig sedan ner vid den flagga de tror är mest värd. Om den mest värdefulla flaggan redan är upptagen, sätter sig laget vid den näst mest värdefulla flaggan.

Uppgift 3: Laget får en lapp med bilder av alla flaggorna och ska para ihop dem med rätt land. Varje rätt svar ger poäng.

Räkna samman poängen från uppgift 2 och uppgift 3. Det lag som har mest poäng vinner.

Tips: På www.argument.se/kulsprutan kan du ladda ner färdigt kopieringsunderlag till Flaggekampen.

Försvinn ur sikte

Material: inget

Ålder: minior och junior

Tid: 2 minuter

Under en skogs promenad kan ledaren plötsligt säga "Försvinn ur sikte!". Då måste alla så snabbt som möjligt gömma sig. När ledaren passerat Connys gömställe, kan Conny komma fram igen.

Tips: Var noga med att räkna barnen både före och efter leken!

Gömma guld

Material: något att gömma

Ålder: minior och junior

Tid: 10 minuter

Ledaren är utrustad med en massa guldklimpar (exempelvis guldfärgade stenar) och går längs en stig. Dessa försöker han gömma så klurigt som möjligt på olika ställen. Men i buskarna ligger barnen och spejar. När ledaren passerat ur synhåll rusar de fram och hämtar guldklimparna. Efteråt kan de upphittade guldklimparna kvittas mot godispåsar, frukt eller liknande.

Leta klädnypor

Material: klädnypor, karta, protokoll och pennor

Ålder: junior

Tid: 20 minuter

Till den här leken behövs 29 klädnypor, märkta från A-Ö. Varje klädnyppa ska vara märkt med fyra olika siffror i färgerna grönt, svart, blått och rött.

Placera ut dessa klädnypor på ett lagom stort område och gör en karta som visar var de olika klädnyporna finns. Kartan ska bara visa vilken bokstav klädnypa har, inte vilka fyra siffror som finns på den.

Till leken behövs också ett antal olika protokoll, som ser ut ungefär så här:

Protokoll nummer 1			
Klädnypa B	Klädnypa I	Klädnypa M	Klädnypa U
Grön siffra:	Svart siffra:	Blå siffra:	Röd siffra:

Just det här protokollet går alltså ut på att fylla i grön siffra på klädnypa B, svart siffra på klädnypa I, blå siffra på klädnypa M och röd siffra på klädnypa U.

Dela in deltagarna i lag om fem. En i laget blir protokollförare och får kartan samt ett protokoll. Protokollföraren får skicka iväg sina lagkamrater för att ta reda på de olika siffrorna, och dessa rapporterar tillbaka till protokollföraren som fyller i siffrorna. Endast protokollföraren har tillgång till papper, penna och karta. Övriga får bara använda snabba ben och gott minne. När hela protokollet är ifyllt lämnas det in till lekledaren och så får laget ett nytt protokoll. Lagmedlemmarna turas om att vara protokollförare.

Ju fler ifyllda protokoll, desto mer poäng får laget. Det lag som har flest poäng när lekledaren blåser av leken har vunnit.

Tips: På www.argument.se/kulsprutan kan du ladda ner färdiga protokoll.

Natt i Moskva

Material: ficklampor, rockringar, aluminiumcirklar eller reflexer, ett antal prylar, världskartor och pennor

Ålder: junior och ungdom Tid: 30 minuter

En perfekt lägerlek, eftersom du får väcka lekdeltagarna mitt i natten!

Vid midnatt är det samling på gården med instruktion om hur leken går till. Gruppen delas in i lag om fyra-fem personer. Varje lag tilldelas en rockring, två ficklampor, fem prylar och en världskarta med 20 tomma cirklar på.

mycket? Hur bär man 10 kg sand lättast möjligt? Var kan de utspridda färdskrivedelarna finnas gömda?

Tips 1: Om du har en stor grupp att leka med, så skada fler rymdfarare.

Tips 2: Om ni har gått igenom första hjälpen eller hur man använder ett trangiakök kan du lägga till uppdrag som kräver dessa kunskaper.

Sultanens pärlor

Material: turbanklädd man, kartor, ledtrådslappar, pärlhalsband
Ålder: junior Tid: 30 minuter

–Det har hänt något förfärligt, berättar den turbanprydda sultanen. Mina pärlor har blivit stulna! Den enda ledtråd jag har är den här kartan och ett brev med följande innehåll: ”Gå till lekplatsen. Där finns instruktioner om hur du kommer till plats nr 2. På plats nr 2 finns instruktioner om hur du kommer till plats nr 3, och där får du veta hur du tar dig till plats nr 4. Markera dessa platser på kartan och dra ett streck från plats 1 till plats 3, samt från plats 2 till plats 4. Du hittar pärlorna där linjerna skär varandra.”

Nu får juniorerna i uppdrag att hjälpa sultanen. När de hittat pärlorna får de naturligtvis en riklig belöning av sultanen.

Tips: Om du har många deltagare, dela in dem i grupper och ge dem olika kartor och startplatser.

Säkerhetspolisen

Material: två okända personer som kan agera säkerhetspolis och spioner
Ålder: junior Tid: 45 minuter

Det här är en kul lek att ta till sent en kväll på lägret. På kvällssamlingen kommer två okända kostymklädda män in och presenterar sig som agenter från säkerhetspolisen. De behöver gruppens hjälp att avlyssna ett viktigt samtal mellan två spioner. Någon gång mellan 22.30 och 23.00 kommer två spioner att promenera längs en viss vägsträcka. Spion A ska förmedla en mängd information till spion B:

- kodnamn på tre andra spioner
- nästa mötesplats
- vad nästa uppdrag går ut på
- namnet på uppdragsgivaren

Gruppen ska försöka avlyssna så stor del som möjligt av spionernas

samtal. Om de delar upp vägsträckan mellan sig eller om alla smyger i dikeören är upp till dem – huvudsaken är att de 23.15 kan rapportera så stor del som möjligt av spionernas samtal.

Trädkull

Material: träd

Ålder: minior och junior Tid: 10 minuter

Fia är kullare. Alla utom Conny, som är jagad, kramar var sitt träd. Om Conny springer till Fritz träd, måste Fritz släppa trädet och springa vidare. Nu är det alltså Fritz som är jagad. Den som kullas blir ny kullare.

Tips: Om ni är fler deltagare än träd, blir det helt enkelt fler personer för kullaren att jaga.

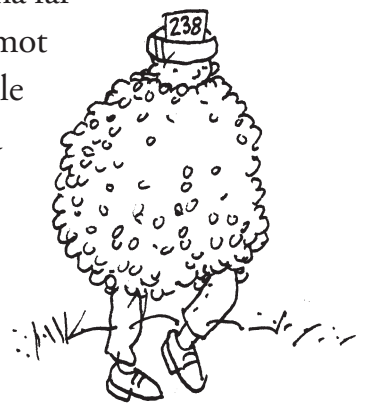
Ungerska leken

Material: flagga, papper, penna, tejp

Ålder: minior och junior Tid: 15-30 minuter

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, numrerade 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 50 meter 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 skulle närma sig. Om Fia ställer sig bredvid får hon räkna högt till 10, och på 10 måste Conny springa iväg från sitt gömställe. En effektiv fint runt en björk kan alltså göra att Conny klarar sig undan med sitt nummer i behåll!

När Connys lag lyckats stjäla flaggan, byter lagen roller och Fias lag blir anfallare.



Vattenkrig med blöja

Material: blöjor, våg, vatten

Ålder: alla

Tid: 10 minuter

Här är lösningen på det eviga problemet: ”Hur vet man vem som vann i vattenkriget?”. Varje lagmedlem får en blöja fastspänd på huvudet och sedan är det bara att sätta igång! Efter vattenkriget vägs varje blöja. Det lag vars blöjor väger minst har vunnit!

Kulsprutan

180 lekar för alla åldrar

Det regnar ute och alla barnen har myror i kroppen. Ingen fara – i kapitlet "Om benen är fulla med spring" hittar du lekar som Hajattack, Molekyler och Polis och tjuv på Disneyland.

Står fjorton hungriga, otåliga barn och väntar på att lunchen ska bli färdig? Kapitlet "Medan spagettin kokar" tipsar om snabba lekar som gör väntetiden roligare.

I kapitlet "Hurra, vi har gymnasalen!" finns bland annat Gladiatorerna, Live dataspel och Kinesiska muren – lekar som gör att fler än elitidrotts-Sven har kul i gymnasalen.

"Lekar du redan kunde" ger tips på kul sätt att variera de där klassiska lekarna som du kanske börjat tröttna på.

"Lekar som tar lååång tid", "Trevlighetslekar", "Stafetter där ingen har en sked i munnen", "Dramalekar" och "Ut och njut" är andra kapitel som garanterar att du aldrig mer kommer att sakna roliga lekar!

Titel: Kulsprutan

Författare: Johan Reftel och Kristina Reftel

Illustrationer: Johan Hesselstrand

Inbindning: Mjukbunden

Pris: 94 kr exkl moms, 100 kr inkl moms

 **Argument**

Du kan beställa boken genom att ringa 0340-67 97 43, faxa 0340-871 11, maila till order@argument.se eller besöka vår websida www.argument.se