



LEK SAMMEN PÅ AVSTAND!

Uke
20



Tampen brenner

Antall: 2-15

Utstyr: En gjenstand som skal være skatt

En person snur seg med ryggen til de andre. De andre skal gjemme skatten innenfor et begrenset område som er avtalt på forhånd. Personen som har snudd seg, skal finne ut hvor skatten er gjemt ved å bevege seg rundt. Når personen nærmer seg skatten, skal de andre si: "varmere, varmere". Dersom han/hun beveger seg bort fra skatten, sier de andre: "kaldere, kaldere". Dette for å gi hint til den som leter, om hvor skatten befinner seg. Når man har funnet skatten, er det den som lette som gjemmer den i ny runde.

Variant:

- Gjem flere gjenstander.
- En person gjemmer skatten mens de andre deltakerne snur seg vekk. Alle skal så lete etter skatten og når man finner den, setter man seg ned på huk, uten å fortelle hvor skatten ligger. Slik fortsetter det til alle har funnet skatten. Den første som fant den, gjemmer neste runde.

Ikke smile ikke le, ikke vise tennene, 1, 2, 3!

Antall: 2-15

Alle står i en stor sirkel. Man velger ut en person som skal prøve å få de andre til å smile eller le. Når leken starter sier alle i kor: "Ikke smile ikke le, ikke vise tennene, 1,2, 3!" Den som skal prøve å få de andre til å smile eller le, kan selv smile, lage grimaser, fortelle vitser eller lignende. Hvis noen av de andre deltakerne smiler, ler eller viser tenner ryker de ut. Den siste deltakeren som står igjen til slutt vinner.

Variant:

- Lek to og to sammen.

Tipp hvem

Antall: 6-20

En person står i midten og resten danner en sirkel/halvmåne rundt. Den som står i midten ser rundt i sirkelen en gang, mens han/hun memorerer rekkefølgen alle står i. Mens den i midten nå har øynene lukket, skal to av de i ringen bytte plass. Den i midten åpner opp øynene og skal forsøke å finne ut hvem de to er. Dersom personen gjetter riktig velger han/hun hvem som skal i midten neste runde. Gjettes det galt fortsetter man til man har klart det.

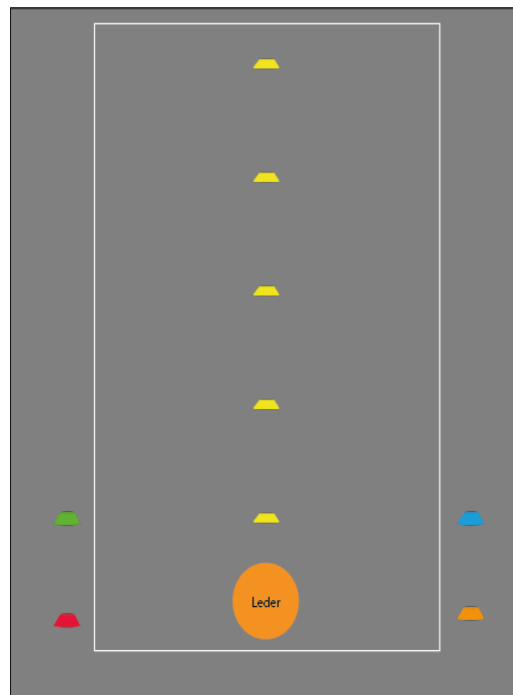
Opposites

Antall: 5-20

Utstyr: Markeringstallerkener til oppmerking av bane, kjegler i fire ulike farger til markering av side

Velg først en deltaker som skal lede leken. Resten av deltakerne stiller seg på en linje med ansiktet mot lederen av aktiviteten. Marker en linje parallelt på høyre side av deltakerne og en linje til venstre for deltakerne (se illustrasjon). Lederen kan gjerne stå på en stol eller lignende slik at alle deltakerne kan se hva lederen gjør/viser.

I første del av aktiviteten peker lederen til høyre eller venstre. Deltakerne i aktiviteten må da løpe over til motsatt side av det som blir vist. Hvis lederen for eksempel peker mot høyre, gjelder det for alle deltakerne å løpe over den venstre sidelinjen så fort de kan. Siste deltaker som løper over linjen ryker ut. Etter hver omgang teller lederen ned 3-2-1. På denne tiden skal alle deltakerne komme seg så raskt de kan tilbake på midtlinjen igjen, klar for ny runde. Den som står igjen til slutt vinner leken, og kan ta over rollen som leder i neste runde.



Variant

- Hvis det er mange deltakere på leken kan man la flere deltakere ryke ut i hver runde.
- Sett opp kjegler i forskjellige farger på hver side av banen, for eksempel rød og grønn på den ene siden og oransje og blå på den andre siden. I stedet for å velge en side skal lederen rope ut en farge og deltakerne må løpe til den siden av banen hvor fargen ikke er.
- Man kan også bruke tall (partall og oddetall for eksempel) til å markere sidene. Eller bruke engelske instruksjoner.

Nummerleken

Antall: 5 eller flere

Utstyr: 5 markeringstallerkener med nummer fra 1-5, terning, musikk

Sett ut markeringstallerkner nummerert fra 1-5 på et avgrenset område. Her kan man tilpasse området etter hvor mange deltakere man er. Velg ut en eller to ledere av leken som styrer musikk og terning. Når musikken spilles skal alle danse og løpe rundt på området. Når musikken stopper løper alle og stiller seg ved en valgfri markerings-tallerken. Videre kaster lederen terningen. Alle som står ved markeringstallerkenen med samme nummer som terningen viser ryker ut, og må stille seg utenfor banen. Musikken fortsetter, og deltakerne danser og løper videre. Når musikken stopper skal deltakerne igjen stille seg ved en valgfri markeringstallerken. Det er ikke lov å stille seg ved den samme to ganger på rad. Terningen trilles på nytt. Man kan ryke ut på alle tallene fra 1 til 5. Dersom terningen viser 6 blir alle som har røket ut fri og med på leken igjen. Hvem klarer seg lengst?

Variant:

- Lederen gir instruks til deltakerne mellom hver runde. F.eks løpe baklengs, hoppe på ett ben osv.

