

Sällskapslekar

Till hjälp för ledarna vid gårdarna presenteras härmed ett "knippe" sällskapslekar till gängsamlingar och fester.

Naturligtvis har Du redan provat en hel del av lekarna men det brukar vara så att många står främmande inför ganska vanliga lekar.

Jag har inte delat upp lekarna i åldersgrupper därför att jag vet att den mest barnsliga lek kan vara kul i ett gäng äldre ungdomar. Och så motser jag gärna uppslag till nya lekar.

Slit detta med hälsan.

Fårskalleleken

Deltagarna (högst 20 st.) i sittande ring. Förste man börjar leken med att säga: "När jag for till Afrika tog jag med mig en pistol och en gungstol." Varje deltagare upprepar sedan de ord de tidigare sagt och lägger till ett ord själva. De som begår ett fel får benämningen Fårskalle 1, 2, 3, 4 o.s.v. Detta plockas sedan in i ordning bland de övriga orden. Det blir således: När jag for till Afrika tog jag med mig en pistol, en gungstol, en säng, fårskalle 1, hopprep etc. Fårskallarna deltar ej i leken utan är endast åhörare. Man fortsätter runt varv efter varv till dess alla blivit fårskallar och endast en man återstår.

Tips

Lekledaren bör vartefter skriva upp orden och fårskallarna för kontroll. Viss tid bör uppsättas för varje man på slutet så man slipper risken att någon "tänker" sönder leken.

Fattighuset

Deltagarna parvis. Varje par två stolar, stolarna i halvcirkel. Stolparen ges nummer i löpande följd. I halvcirkelns öppning mot de övriga stolarna ett stolpar "Fattighuset". Även å detta stolpar placeras ett par "Fattighjonen".

Leken tillgår så att lekledaren säger, ex.vis.: 1 och 10 byter plats, fattighjonen passar på. Det par som blir över efter bytet placerar sig i fattighuset. Obs! Stolparen behåller alltid numren.

Tips

Variera och låt 3 eller 4 ibland 5 par byta plats samtidigt.

Lekledaren placeras bakom fattighjonen.

Blinkleken

Flickorna på stolar i ring. Pojkarna bakom. En pojke med en stol utan flicka. Den ensamme pojken söker att med blinkningar få en flicka till sin stol. Kavaljererna vakta sina "godingar" noga men skall stå med händerna på ryggen (sin rygg). Om damen lockas bort får han hindra henne genom att gripa henne över axlarna. Flickorna skall sitta helt på stolen med ryggen mot ryggstödet.

Tips

Byt efter en stund och låt pojkarna sitta på stolarna och flickorna blinka.

Påsstafett

Deltagarna delas i två lag (ex.vis.: 1 pojk- och 1 flicklag). Varje deltagare får en stol och lagets stolar placeras i rad (deltagarna sida vid sida). Lagen placeras sitta de mot varandra med en gång emellan (om möjligt 3 meter bred). Under varje stol placeras en påse. Leken tillgår så att den som sitter på stol 1 startar, han springer i gången mellan lagen svänger vid gångens slut och springer bakom det egna laget och åter till sin plats. Sedan han satt sig tar han påsen och blåser upp och smäller. Smällen blir startskott för andre man o.s.v.

Tips

Variera storleken på påsarna men tillse att de som sitter mitt emot varandra får lika stora påsar.

Flytta äpplet

Deltagarna placerade som i förra leken men lagen upp-
blandade (pojkar och flickor). Inom varje lag flyttas ett äpple
från den ena deltagaren till den andra först med fötterna,
(Fötterna hålles samman och äpplet lägges vid vristen). Äpplet
flyttas nu till närmaste man som likaledes sitter med fötterna
samman. Om äpplet faller i golvet får laget börja om från
första man.

Tävlingen kan fortsätta med att äpplet lägges på knäna
(sammanförda knän) eller under hakan varvid äpplet av nästa
man hämtas med ett motsvarande hakgrepp. (Obs! Förbjudet att
hjälpa till med händerna).

Flytta ringen

Deltagarna placerade som föregående lek. Varje deltagare
får en tändsticka att hålla mellan tänderna. På första mannens
tändsticka hänges en ring och tävlingen tillgår så att ringen
utan hjälp av händerna flyttas över till nästa man. Fall-
ler ringen till golvet får laget börja om från början.

Nässtafett

Tävling mellan två lag. Laget delas i två hälfter varav
de båda grupperna stå i var sin ända av lokalen. Första man
sätter ett tändsticksaskfordral på näsan och vid starten springer
han över till den hälft av laget som står i andra ändan av sa-
len. Fordralet överflyttas nu (utan hjälp av händerna) till
näsan på förste man i denna laghälft varefter denne springer
till första gruppen och låter andre man där få fordralet. Fal-
ler fordralet i golvet får det ställas på högkant varefter den
som tappat det får böja sig så näsan når fordralet.

Blås fjäder I

Deltagarna som i föregående lek. Som stafettföremål
användes här en fjäder (hämta från påskris). Fjädern blåses
av första man över salen till första man i andra gruppen och
tävlingen fortsättes som ovan. Om fjädern faller i golvet får
den blåsande ta upp fjädern och kasta den upp i luften och
fortsätta.

Blås fjäder II

Deltagarna i två lag. (Ungef. 5 deltagare i varje lag).
På golvet drages två kritstreck som delar golvet i tre fält. Ett fält av 2 m. bredd vid vardera kortväggen.

Lagen ställer upp på kritlinjerna (stå vända in mot mitterpartiet). Tävlingsledaren kastar upp en fjäder som av de båda lagen skall hållas i luften under tävlingen. Vardera laget söker genom att blåsa fjädern, driva den in på motståndarlagets 2-metersområde. Lyckas ett lag därmed har man fått 1 poäng eller 1 mål.

Om fjädern faller i golvet tar domaren upp fjädern och blåser den upp mot taket. En match pågår lämpligen i 2 minuter.

Musiklekar

Ställ stolar på två led med ryggarna mot varandra. Deltagarna ställer upp var och en framför en stol. En deltagare mindre än antalet stolar. Då musiken spelar går deltagarna medsols runt stolarna. När musiken slutar sätter sig deltagarna på stolarna varvid den som blir utan stol får gå ur leken. En stol borttages och leken fortsätter till dess det blir en kvar.

Tips

Då två stolar återstår ritas en ring runt stolarna varvid deltagarna måste gå utanför denna. Tillse att inte deltagarna håller i stolarna. Musikanten bör icke se deltagarna.

Variation I

Lika som föregående men stolarna ställs i ring. Innanför stolarna går pojkarna och utanför flickorna. Då musiken upphör tar pojken en flicka och sätter sig på stolen med henne i sitt knä. (En stol och en flicka mindre än antalet pojkar).

Variation II

Deltagarna i ring (utan stolar). En deltagare har en hatt på huvudet. Då musiken spelar flyttas hatten framåt och den som har hatten på huvudet då musiken slutar går ur leken. Leken pågår till en man är kvar.

Då endast fyra återstår kan deltagarna stanna på sina platser och stå stilla under hattflyttandet. Under lekens tidigare skede travar ringen runt.

Tips

Är det många deltagare börjar man med flera hattar.

Arbeta till musik

En deltagare går ut. De innevarande bestämmer vad han skall göra då han kommer in. Då den utskickade kommer in skall han med hjälp av musik listaut vad man överenskommit att han skall göra. Då han är långt ifrån platsen spelar musiken svagt och ju närmre han kommer ju starkare blir musiken. Gör han fel tystnar musiken helt för att i stället nå sin högsta styrka då den rätta uppgiften utföres.

Tips

I brist på musik duger handklappning. Grammofon passar väl för musiken.

Ishockey

Två lag. Högst 5 deltagare pr lag. En långborste pr lag och två stolar. Dessutom behövs en skurtrasa. Stolarna placeras som mål $\frac{1}{2}$ m. brett några meter från resp. kortvägg. Trasan lägges på en markerad mittpunkt. En spelare från vart 1 tävlar i sänder. Spelaren står i målet med borsten i hand. Då signalen går rundar spelaren sitt eget mål och störtar mot trasan. Spelarna skall med diverse ishockeyfinter söka göra mål med trasan. Ishockeyreglerna tillämpas (!?). Varje par spelar i en eller två minuter.

Tips

Köp hem borstskäft i reserv.

Posten går

Deltagarna på stolar i ring. I mitten en postbov med förbundna ögon. Alla deltagarna får ett stedsnamn. Tävlingsledaren säger sedan ex.vis: Posten går från Karlstad till Lund! De som har dessa stedsnamn byter nu plats medan postboven söker att fånga någon av dem och få denne som postbov i sitt ställe.

Slänga handduk

Deltagarna på stolar i ring. En man inne. Leken består i att de sittande kastar en handduk emellan sig vilken den som befinner sig i ringen, skall söka fånga. Den som kastar handduken så att den fångas av "ringknutten" får byta med denne.

Vilka stå i kontakt

Deltagarna på stolar i ring. En tävlingsledare delar ut uppdrag till deltagarna genom att de få passera bakom en skärm eller genom ett rum där tävlingsledaren står. Två av deltagarna får därvid tillsägelse att i kontakt med varandra utföra en rörelse (blinka med vänster öga, snyta sig, stryka över håret etc). Ett par andra får skilda uppgifter i avsikt att verka förvillande. Alla de övriga förbli observatörer. När alla återtagit sina platser börjar leken och då gäller det för observatören att lista ut vilka som ha kontakt med varandra. När någon funnit båda går han till tävlingsledaren som står utom ringen och rapporterar upptäckten. Tag gärna ut fyra, fem pristagare.

Tips

De som utför rörelserna bör för att förvilla gå fram och viska något till tävlingsledaren.

Familjen Pettersson (Pantlek)

Deltagarna på stolar i ring. En berättare. Denne delar ut namn åt samtliga ex.vis: Herr Pettersson, fru P. fröken P, hunden P, katten, bilen, huset, rocken, hatten etc.

Därefter berättar han en historia i vilken de olika namnen och föremålen nämnes. Var och en som blir omnämnd reser sig upp och snurrar runt ett varv. Glömmer han detta lämnar han en pant. När berättaren säger "hela familjen Pettersson" snurrar alla och när han säger "hela ekipaget gick i diket" byter alla plats och den som sist sätter sig lämnar pant.

Tips

Skriv upp de namn och benämningar som delas ut bland deltagarna.

Skepp, båtar etc.

Deltagarna på en lång rad efter varandra mitt i lokalen. Tävlingsledaren på en stol framför ledet. Den ena väggen föreställes upptagen av båtar och den andra av skepp. Då och då kommer en stor våg och då gäller det att klara livhanken genom att huka sig eller sätta sig på golvet. Tävlingsledaren säger ex.vis:Skepp! Deltagarna störta mot den rätta väggen, den som blir sist går ur leken. Så fortsätter man till dess en man återstår.

Rysk auktion

Föremål att försälja, en väckarklocka.

Klockan sättes att ringa om 10 minuter (ex.vis).(hemli Auktionen börjar och auktionsledaren går kring och begär bud. Därvid skall man betala kontant men endast skillnaden mellan ens eget bud och det föregående.

En säger 5 öre (och betalar det) nästa säger 8 öre och betalar således 3 öre o.s.v. Den som har budet då klockan ringer får föremålet och kassan pengarna.

Ramslek

Högst 15 deltagare. Förstaman börjar:" Det var huset som John byggde". Detta upprepas av alla deltagare. Andra varvet säger man " Det var råttan som gnagde på huset som John byggde". Den som gör fel får vara tyst i fortsättningen samt om man så vill, lämna pant. Ramsan är denna:

Det var huset som John byggde.

Det var råttan som gnagde på huset, som John byggde.

Det var katten som åt upp råttan som gnagde o.s.v..

Det var hunden som bet katten som åt

Det var kon med hornen krokiga som stängade hunden som bet

Det var flickan med kjolen brokiga som mjölkade kon med hornen krokiga som

Det var pojken den glada tokiga som kysste flickan med kjolen brokiga som stängade

Det var prästend en gamla ärevördiga som vigde pojken den glada tokiga som kysste flickan med kjolen brokiga som mjölkade kon med hornen krokiga som stängade hunden som bet katten som åt upp råttan som gnagde på huset som John byggde.

Ramstävling

Leta ut en ramsa och låt fyra-fem deltagare tävla i att framsäga den fortast utan fel. Varje felsägning innebär ex.vis 5 sekunders tillägg.

Förslag på ramsa: Sköne Simon stal sex kyssar Röda Rosa rodnade raskt.

Hands upp

Två lag sittande vid ett bord. Ett lag var långsida. Händerna under bordet. Ena laget smuglar en femöring mellan sig. Plötsligt ropar någon i andra laget "Hands upp" varvid laget med femöringen omedelbart slänger upp händerna med handflatorna ner. Den som har femöringen skall söka bevara den under eller i den upplagda handen. Någon i det ropande laget skall nu peka ut vem som har femöringen. Pe- kar han rätt går femöringen över till det egna laget. I annat fall fortsätter leken.

Boxningsmatch

I taket i lokalens mitt hänger en boll (bylte av en handduk etc.) Två tävlande. De ställer upp vid var sin kortvägg och får ögonen förbundna. Sedan de snurrats i fyra fem varv skall de ge sig ut att "boxa" bollen. Den som först får in 5 slag har vunnit matchen.

Tips

Se till att man slår med öppen hand.

Blås ut ljuset

Två eller fyra tävlande. De tävlande vid ena kort- väggen med förbundna ögon. I lokalen i närheten av motsatta väggen en man med ett brinnande ljus. Sedan de tävlande snurrats i fyra, fem varv skall de ge sig ut att blåsa ut ljuset.

Variation

Byt ut ljuset mot en väckarklocka och låt de täv- lande ledas av ljudet mot klockan.

Hämta det otroliga

Deltagarna indelade i två eller fyra lag. En tävlingsledare. Tävlingsledaren står mitt på golvet och lagen på några meters avstånd / ett lag i vart hörn/. Lagens förstemän går fram till tävlingsledaren där de får en uppgift. Ex.vis skaffa en brun damsko. Det gäller nu vilket lag som först klarar uppgiften. Tävlingen fortsätter med en uppgift i sänder och ju otroligare föremål tävlingsledaren finner på att lagen skall hämta ju roligare blir leken. Föremålen kan hämtas ur angränsande rum eller hos grannar, från gatan eller den närbelägna parken. Leken slutar lämpligen med att de besegrade lagen hämtar något som kan användas till pris åt segrarna.

Blåsa ägg

Ett ganska stort bord. Två tävlande som vardera har ett okokt ägg. De tävlande skall blåsa ägget runt bordet (3- eller 5 varv) den ene medsols och den andre motsols. Ramlar ägget i golv(Ja just det).

Tips

Lägg ett föremål i vart hörn som det gäller att runda.

Ljus under arbetet

Två tävlande vid ett bord (1,25 m. långt). De tävlande vid var sin bordsända. En läskedryck, ett ljus och en tändsticksask pr man. Tävlingen börjar med att de två tänder sina ljus. De skall nu öppna läskedrycken och dricka ur den. Men de får ingenting göra då deras ljus icke brinner. Det gäller således att skydda det egna ljuset (och tända det om det slocknar) samtidigt som man söker blåsa ut motspe- larens.

Modern femkamp

Idrottstävling i små gäng inomhus. Följande grenar kunna ex.wis användas.

Löpning på alla fyra runt utsatta föremål i lokalen.

Diskus De tävlande böjer sig framåt sträcker armen mellan benen och kastar en femöring över huvudet framåt golvet.

Spjut Kasta med en fjäder. Efter utkastet får kasta- ren från utkastplatsen söka blåsa fjädern medan den är i luften.

Kula Stöt med en luftupplåst ballong.

Höjd-

hopp De tävlande tar sig över en ribba med benen hopbundna. Höjden ökas vartefter.

Tips

Räkna poäng.

Snurrelek

Två man tävlar. Var sin käpp, var sin stol (vid ena kortväggen). De tävlande luta huvudet mot sin käpp och snurra runt 10-15 varv i en riktning. Därefter skall de med minsta antal steg nå sin stol och sätta sig där.

Blåsa ljus

Två deltagare med var sitt ljus och förbundna ögon. De tävlande skall söka blåsa ut varandras ljus samtidigt som de skyddar sitt eget. Den som först blåser tu ljuset vinner.

Gå efter klockan

Två eller flera deltagare med förbundna ögon. Deltagarna startar från gemensam plats. I lokalen utplaceras en väckarklocka som är igång. Tävlingen gäller vem som först finner klockan.

Byt plats - byt kläder.

Deltagare på stolar i ring. En deltagare går ut. De innevarande byter plats, klädesplagg etc. och deltagaren som visats ut skall då han kommer in tala om vad som ändrats.

Inbrott i järnhandeln

Deltagarna i mörkt rum. De stå i bredd som kedja. Gänget har gjort inbrott i järnhandeln. Nu skall bytet langas ut. Från man till man langas 20 föremål. När de passerat alla får deltagarna en och en eller i grupper skriva upp vilka föremål som langades.

Dragkamp

Två deltagare. En svängrem el. dyl. Bakom var och en på olika avstånd ligger en femöring, två steg längre en tioöring. Två steg längre en enkrona. Det gäller att dra upp motståndaren så att man kan fånga pengarna.

Mata med choklad

Två deltagare med stora haklappar, förbundna ögon. Båda varsin kopp med choklad och varsin sked. De skall nu mata varandra med chokladen och söka att få slut i sin kopp. Båda måste hela tiden gapa stort.

Slår sex

Deltagarna kring ett bord. På bordet en stor chokladkaka med snöre omkring. En handske, en halsduk och en tärning. Deltagarna slår i tur och ordning. Den som slår sex tar på sig handsken, halsduken och löser upp snöret och börjar äta på chokladkakan. D.v.s. om han hinner. Så fort någon annan slår sex får han överta handsken och halsduken etc. och får i sin tur fortsätta till någon annan får sex o.s.v.

Kärleksfull staty

Låt 2 par (pojke-flicka) gå ut. Tag bland de innevarande ut ytterligare ett par. Tag därefter in pojken. Låt innevarande par utgöra en staty av ett kärlespar (sittande, eller stående). Pojken (som hämtades in från uteparen) får nu forma statyn som han har fantasi till. Statyparet låter sig formas. När statyn är färdig hämtas skulptörens partner in. De två skall nu inta samma ställning som den formade statyn.

Leken fortsätter med nästa par där flickan får vara skulptör.

Tjuv och polis

Två lag. Ett vid vardera långsidan av lokalen. Ena laget tuvar, andra laget detektiver. Mitt på golvet ett föremål (en mössa el. dyl.). Tjuven skall söka få hem mössan

och deckaren skall hindra honom. Tjuven går över golvet framåt bakåt, åt sidan och detektiven gör samma rörelser och samma promenader spegelvänt emot. I ett obehagat ögonblick tar tjuven mössan och springer mot sitt bo. Detektiven söker att kulla honom.

Teckningsleken

Två lag /i var sitt rum/. En tävlingsledare. Papper och penna till varje lag. Lagen utser en kontrollant (som kontrollerar motståndarlaget). Tävlingen går så till att förste man från varje lag uppsöker tävlingsledaren. Denne ger en uppgift: Ex.vis "Filmen Fönstret". Förste mannen återvänder till egna laget och ritar på papper så många krumelurer så laget kan gissa sig till uppgiften. Nu går andre man etc. till dess ett lag gått igenom till siste man. Siffror och bokstäver får ej användas. Tecknaren får inte säga något, endast skaka på huvudet eller nicka.

Tips

Man kan använda böcker, personer, historiska händelser, städer etc. bland uppgifterna.

Teaterleken

Två lag. En tävlingsledare. Lagen överenskomma om vilka ordgrupper som skall förekomma i tävlingen ex.vis.

Bok

Historisk händelse

Stad

Film

Maträtt

Yrke

Därefter skriver vardera laget en lapp för varje bestämd grupp. Bok: Kain. Historisk händelse: Napoleons tåg över Alperna, etc. Lapparna lägges i en hatt för vart lag.

Leken tillgår så: Förstaman ilag 1, tar en lapp i 2:a lagets hatt och meddelar vad det gäller för slags ord: ex.vis Film. Därefter skall han med hjälp av gester och mimik för sitt eget lag framställa namnet på filmen. Inga

Laget skall på kortast möjliga tid lista ut ordet.
Tiden antecknas och summeras vid slutet. Högsta tid pr ord
2 minuter. Lagen uppträder varannan gång.

Vem är jag?

Två deltagare A och B går ut i angränsande rum.
De innevarande bestämmer vilka personer de utgångna skall
föreställa ex. vis: A= Maria Stuart B= Nils Poppe.

A tas in och får reda på att B är Nils Poppe och B
får reda på att A är Maria Stuart.

Därefter kommer båda in och de skall nu med listiga
frågor utröna sin respektive identitet. Därvid skall
frågorna ställas så att motståndaren kan svara ja eller
nej. Således inte så: "Är jag man eller kvinna?" utan
så: "är jag en man" etc.

Frågandet pågår till dess någon vet vem han är.

Bokstavsleken

Deltagarna (högst 10) kring ett bord. På bordet en
skål med hoprullade lappar. På varje lapp en bokstav. Alla
bokstäver med även x, q, z.

Förste man tar en lapp ger ett ordområde ex. vis:
Bilmärke, maträtt etc. Så rullar han upp lappen och ropar
ut bokstaven ex. vis: B. De övriga skall nu tävla om att
först säga ett bilmärke som börjar med B. Den som är först
får ta lappen som pris. Om deltagarna icke finner något
bilmärke på B får utroparen själv försöka sig på uppgiften.
Misslyckas han får han lägga tillbaka lappen och böta en
lapp (eller bli skyldig till dess han får en lapp att
böta med). Sålunda fortsätter leken till dess alla lappar-
na är slut. Den som samlat flesta lapparna vinner.

Berätta en historia

En berättare går i ringen och berättar en historia.
Sedan han berättat inledningen av historien pekar han på
en i ringen. Denne nämner ett föremål och detta föremål
skall flätas in i historien. Med jämna mellanrum pekar han

på någon av de övriga som sitter i ringen och får sålunda fram nya överraskande inslag i berättelsen.

Variation

En berättare får i uppdrag att berätta en historia. Han börjar men vid tre, fyra olika tillfällen under berättelsen slänger man fram ett paket vars innehåll skall ingå i berättelsen. Därvid bör man med stor fantasi välja föremålen.

Variation

Två tre man i gänget får var sitt föremål. Efter vederbörlig betänketid skall de med utgångspunkt från föremålen berätta en kriminal- eller spökhistoria.

Detektivleken

Deltagarna 10-15 st. 1 eller flera rum. 1 kortlek. Spader knekt och hjärter knekt.

Hjärter ess skiljes ur leken och för övrigt tages ett kort med för varje deltagare, dock endast nummerkort. Resten av leken lägges undan. De kort som användes delas ut bland deltagarna och får ej visas upp för någon annan. Hjärter knekt är detektiv och går ut ur rummet, och släcker ljuset. Spader knekt är mördare och skall mörda någon genom stryppning, offret skriker alla stannar på sina platser, detektiven springer in tänder ljuset och börja reda ut fallet. Det gäller för honom att genom frågor fälla mördaren. Alla måste tala sanning; utom mördaren och hjärter ess som får ljuga i allt. Detektiven får även titta på två deltagares kort och kan sålunda reda ut vem som är mördare. Tid högst 10 min. Sedan samlas korten in och det hela börjar på nytt igen.

Vad upplävde vi

Två, tre tävlande lag. Papper och penna till varje lag samt en handduk el. dyl.

Laget sänder en man i sänder till ett angränsande rum där han i mörker (eller med förbundna ögon) får uppleva någonting ex. vis: Ansiktet doppas i vatten, sätt ett

ljus under ett finger, lägg en snara om halsen, räck fram en våt handske fylld med sand, sota ansiktet etc.etc.etc.

Sedan de olika händelserna genomgåtts gör gänget en rafflande historia om vad de tillsammans upplevt.

Kriminalreportaget

Tre, fyra tävlande lag. Varje lag utgör en tidningsredaktion och de har att göra ett kriminalreportage. Ett brott har begåtts. Polisen är förtegen men vissa inblickar kan redaktionernas utsända få. En man pr gång sändes ut i ett angränsade rum och får där ta del av vissa föremål, ex. vis: en sönderslagen flaska, hårtestar, blodig kniv, hopknycklad tidning, kvarglömd näsduk (lukt) etc. Efter konfrontationen med föremålen får laget skriva ihop ett kriminalreportage.

Skriv en historia

Varje lag en bunt tidningar, pappersark, klister och saxar. Laget skriver världens bästa crazyhistoria med hjälp av text, bokstäver och bilder ur tidningarna. Anslås sedan till nöje för andra.

Tidningspussel

De tävlande i tremannalag. Visa upp en tidnings förstasida med rubriken och mycket bilder. Lagen får varsin förstasida sonderklippt men med texten borttagen.

Det gäller sålunda att placera bilder och rubriker på rätt plats.

Klister och papper till varje lag.

Jag tänker inte på

En svarande, alla frågor. Den svarande tänker på en person t.ex. på L. De frågande skall ta reda på vem han tänker på. En frågar: "Är det en europeisk kung." Svararen: "Nej, det är inte Leopold." Frågare: "Är det en engelsk författare?" - Kan nu inte svararen någon engelsk författare på L får frågaren (om han själv vet någon) en extrafråga som får användas på så sätt att han frågar ex.vis

är det en svensk? är det en man, en kvinna el.dyl.?

Så fortsätter frågorna till dess någon funnit personen frågaren tänkt på.

Vilken, vilken

En berättare. Alla deltagar i tävlingen. Berättaren skildrar t.ex. en stad: Staden jag tänker på har en välkänd å, en domkyrka, ett tegelrött slott, flera kända bandylag, i dess närhet drack vikingarna mjöd, där bor mannen som skrev "Rumba i Balders hage" etc. Deltagarna gissar på staden. Först får poäng.

Fortsätt med floder (platser de rinner förbi) kungar, (hans gemål, hans söner, hans öknamn, hans yttranden etc.)

Vilken musik?

Deltagarna i ring. En man vid pianot eller vid gram-mofon. Då det spelas vals slår deltagarna med höger hand på knäet, vid foxtrot med vänster, vid tango stampar man med vänster fot, polka höger fot etc. Tävlingsledaren antecknar poäng, fel och ger poäng.

Rimlek

Hur många deltagare som helst. En deltagare säger en mening: "Alla kor har inte horn". De övriga skall skynda sig att säga en mening som rimmar. ex.vis: "alla kyrkor har inte torn." Den som först funnit rimmet får i sin tur säga en ny mening o.s.v. Kan också ordnas som tävling med en ledare och poäng för varje rim.

Pantomileken

10 personer uttages att delta i leken. 9 av dem går ut, 1 stannar inne och placeras på en stol. Lekledaren spelar upp en scen för de innevarande lekdeltagaren. Scenen bör innehålla ett 20-tal rörelser inordnade i system. När scenen är slut tas en av de utevarande in och den innevarande åskådaren får spela upp scenen som han såg den. 2:an spelar sen för 3:an, 3:an för 4:an, 4:an för 5:an.

10:an spelar scenen för tävlingsledaren. Som avslutning spelar lekledaren upp scenen som han gjorde den från början.

C R A Z Y L E K A R

Smälla ballong

Sex eller åtta man uttages. På var och en bindes en ballong med ett snöre kring benet. Under tävlingen gäller det att spränga motståndarens ballonger och bevara sin egen.

Stafett under bord

Ett bord på mitten av golvet. Två tävlande startar från var sin vägg och skall fortast uppnå andra väggen. Vägen tas av båda under bordet.

Tävlingen göres om en andra gång varvid de tävlande har ögonen förbundna. Därvid lyftes bordet bort och de tävlande får kravla runt och söka det.

Variation

Ställ kaffekoppar och fat på golvet. Visa det för en tävlande och säg till honom att gå över golvet utan att stiga på porslinet. Bind för ögonen på den uttagne och tag bort kopparna etc. och låt honom våga försöket.

Ät socker

I mitten på ett snöre fästes en sockerbit. Två tävlande söker att från varsin ända samla ihop snöret i munnen för att komma åt sockerbiten. Händerna får ej användas.

Flyg till månen

Fyra, fem man går ut. En plankan anskaffas och lägges på golvet. En av de deltagande tas in med förbundna ögon. Han placeras på plankan. En "lyftare" i var ända på plankan. Framför plankan står en man (flygledaren), bakom står en man på en stol.

De lyftande låter som flygmaskin och lyfter plan-
kan sakta under skakningar. (Man lyfter endast 1 dm).
Flygledaren böjer knä så att den flygande får intryck
av att vara högt uppe.

Mannen på stolen slår flygaren i huvudet så han
får intryck av att slå huvudet i taket. Den flygande
uppmannas nu att hoppa ner i golv!

Mormor till Amerika

Deltagarna i sittande ring. Första man säger:
När mormor for till Amerika tog hon med sig en sax. Han
klipper med fingrarna på ena handen. I tur och ordning
säger och gör alla efter till dess alla sitter och klip-
per.

Andra varvet tog hom med sig en symaskin. Alla
trampar och klipper.

Tredje varvet en nickegubbe. Alla nickar, trampar
och klipper.

Fjärde varvet en gungstol. Alla gungar, nickar,
trampar och klipper.

Besök i Zoologiska trädgården.

En berättare. Övriga återande. Gänget besöker
olika djur och lånar från vart och ett en rörelse, ett
läte eller dylikt som utföres genom hela leken. Följande
djur kan besökas: Apburen (plocka loppor med en hand)
ormgropen (ringla med kroppen) fårhuset (bräk) påfågel-
buren (vifta med stjärten) svandammen (vifta med ena
vingen) björnburen (släng med huvudet), storkburen (stå
på ett ben) säldammen (frusta) m.m. Sluta med besök hos
fasantuppen och upphäv ett gemensamt tjut eller sluta
med att djuren matas och alla slänger sig på ett bröd-
fat mitt på golvet.

Sälja åsna.

Två man och en åsna (fingerad eller uppbyggd av
deltagare och en filt). De två skall sälja åsnan men

deltagarna i leken får gissa priset. Deltagarna får ropa vad de tror att den kostar och säljarna svarar ettdera högre eller lägre till dess någon har hittat det rätta priset.

Svensk-dansk landskamp (helst många deltagare). Deltagarna i stor ring, ledaren i mitten. Alla befinner sig på dansk-svensk landskamp i Köpenhamn. Deltagarna delas upp i sektioner varav var och en har sin ramsa att ropa: En sektion ropar (givetvis på danska) "Ud med domeren" nästa "pass på röggen", nästa "straffspark", "fryspark" el. dyl. Sista sektioner ropar "isechoklad og varme pölse". När ledaren pekar på en sektion ropar de sin ramsa. Ju snabbare ledaren pekar ju roligare enär då sektionerna ropar i ett. Då ledaren sträcker ena handen i luften ropar alla "mål" och då han sträcker upp båda händerna ropar alla "hurra".

Bengt Lindfors
- 4-8-51 -