

LEKER

Contents

Avisleken.....	2
Bli-kjent fingerbingo	2
Streken.....	2
Regnbuefarger	3
Fyrstikker	3
Treklubbetårn	4
Avisen	4
Sortering	5
Beverdammen	5
Shere Khan og bålet.....	6
Sniking mot Bagheera.....	6
Ku og fjøs	6
Pakkeleken.....	7
Et hemmelig signal.....	7
Feil hjørne.....	8
Støvelen/flasken i midten.....	8
Storstratego.....	9

Avisleken

Hva:

Lek

Hvorfor:

For å lære navn i gruppa.

Bidrar til følgende mål:

K-1

Utvikle dine sanser, motorikk og koordinasjonsevne

K-2

Utvikle hukommelsen din

L-5

Spre glede

Utstyr:

Avis e.l.

Fremgangsmåte:

Speiderne står i ring og en speider (Sondre) står i midten. Nå begynner f.e. speider Leo å si navnet til en annen speider (Karoline) i ringen. Speideren i midten må da prøve å «slå» Karoline med avisen før Karoline rekker å si navnet til enda en speider. Klarer Sondre dette, så må Karoline inn i midten. Klarer han det ikke, så sier Karoline et nytt navn.

Bli-kjent fingerbingo

Hva:

Lek

Hvorfor:

For å bli kjent med hverandre

Bidrar til følgende mål:

K-4

Utvikle evner til logisk og taktisk tenkning

L-5

Spre glede

Utstyr:

Ingen

Fremgangsmåte:

Speiderne står i ring og holder fem fingre opp. Den første speideren formulerer et spørsmål/en påstand. Alle som svarer nei må ta en finger ned. Alle som kan svare ja beholder fingrene oppe. Eksempel: jeg har vært på landsleir. Alle som ikke har vært med på landsleir, har bare fire fingre igjen. Så stiller nestemann i ringen det neste spørsmålet: er du født utenfor Sandnes? Svaret Nei: en finger ned, svaret JA: behold fingrene.

De som har mistet alle fingrene setter seg på huk, men de kan fremdeles stille spørsmål når turen kommer til dem. Det kan være lurt å stille spørsmål, som man selv kan svare ja på.

Streken

Hva:

Lek

Hvorfor:

Høre nøye etter det som blir sagt

Bidrar til følgende mål:

K-1

Utvikle dine sanser, motorikk og koordinasjonsevne

L-5

Spre glede

Utstyr:

Ingen

Fremgangsmåte:

Det tegnes en lang strek på bakken eller en bruker et langt tau og legger det på gulvet. Speiderne står på rekke og rad langs streken.

Lederen gir følgende kommandoer: på streken, bak streken eller foran streken. Dersom han begynner setningen med «jeg sier», så må speiderne flytte føttene tilsvarende. Sier lederen kommandoen uten å si «jeg sier» først, så må speiderne bli stående slik som de stod. Tar en speider feil, så ryker han ut.

Variant til å leke inne ved et bord: alle speiderne legger skjerfet foran seg, slik at den danner en slags strek. Så bruker de hendene istedenfor.

Regnbuefarger

Hva:

Lek/iaktakelse

Hvorfor:

Ser seg oppmerksom rundt og oppdage ting i naturen

Bidrar til følgende mål:

V-1

Utvikle din evne til å samarbeide med andre

K-3

Utvikle din evne til observasjon og iakttagelse

L-5

Spre glede

Utstyr:

Ingen

Fremgangsmåte:

Hver patrulje får oppgaven med å finne seks forskjellige ting med seks forskjellige farger (rød, lilla, blå, grønn, gul, oransje) i naturen, slik at de danner en regnbue når de blir lagt ved siden av hverandre.

Fyrstikker

Hva:

Lek

Hvorfor:

Trene på koordinasjonsevne og samarbeid

Bidrar til følgende mål:

V-1

Utvikle din evne til å samarbeide med andre

V-4

Utvikle din evne til kommunikasjon

K-1

Utvikle dine sanser, motorikk og koordinasjonsevne

L-5

Spre glede

Utstyr:

Like mange fyrstikkesker som det er patruljer

Fremgangsmåte:

Hver patrulje får en fyrstikkeske med like mange fyrstikker oppi. Patruljene fordeler fyrstikkene blant patruljemedlemmene, slik at alle deltar i leken. På kommando begynner alle å bygge høyest mulig med fyrstikkene. Når lederen avslutter leken etter noen minutter, så sjekkes det hvilken patrulje som klarte å bygge høyest.

Treklubbetårn

Hva:

Lek

Hvorfor:

Trene på samarbeid og koordinasjon

Bidrar til følgende mål:

V-1

Utvikle din evne til å samarbeide med andre

V-4

Utvikle din evne til kommunikasjon

K-1

Utvikle dine sanser, motorikk og koordinasjonsevne

L-5

Spre glede

Utstyr:

Fire treklubber til hver patrulje

Fremgangsmåte:

Hver patrulje får fire treklubber (antallet kan varieres etter speidernes alder). På kommando bygges det et tårn. Lederen avslutter etter noen minutter. Så måles det hvilken patrulje som klarte å bygge høyest.

Avisen

Hva:

Lek

Hvorfor:

Trene på samarbeid i patruljen

Bidrar til følgende mål:

V-1

Utvikle din evne til å samarbeide med andre

V-2

Få øvelse i å stole på hverandre og vise hverandre tillit

V-4

Utvikle din evne til kommunikasjon

K-1

Utvikle dine sanser, motorikk og koordinasjonsevne

L-5

Spre glede

Utstyr:

Et A-3-ark eller en avis per patrulje

Fremgangsmåte:

Hver patrulje får utlevert et ark med papir og får oppgaven om å stå samlet på dette. Når alle har gjort det, så brettes arket slik at det bare er halvparten så stor. Patruljene prøver på nytt å stå samtidig på avisen. Jo mindre arket blir, jo vanskeligere blir det og jo mer må patruljene samarbeide ved f.e. å løfte hverandre opp.

Sortering

Hva:

Lek

Hvorfor:

Trene på observasjon

Bidrar til følgende mål:

V-1

Utvikle din evne til å samarbeide med andre

K-3

Utvikle din evne til observasjon og iakttagelse

K-4

Utvikle evner til logisk og taktisk tenkning

L-5

Spre glede

Utstyr:

Ingen

Fremgangsmåte:

Hver patrulje får en hemmelig beskjed om å sortere seg etter spesielle kriterier, dette kan f.e. være skostørrelse, alder, farge, lengde på håret etc.

Nå må de andre patruljene gjette etter hvilket kriterie de andre patruljene har sortert seg.

Beverdammen

Hva:

Lek

Hvorfor:

Trene på observasjon

Bidrar til følgende mål:

K-2

Utvikle hukommelsen din

K-3

Utvikle din evne til observasjon og iakttagelse

L-5

Spre glede

Utstyr:

Teppe

Fremgangsmåte:

Beverne svømmer i dammen sin, dvs. de springer rundt i et avgrenset område. Når lederen roper «bevere dykk», så legger alle beverne seg ned på bakken med ansiktet ned, slik at de ikke ser hva som skjer rundt dem. Lederen legger da et teppe over en av beverne. Så må de andre beverne gjette hvem som ligger under teppet.

Shere Khan og bålet

Hva:

Lek med Jungelbokramme

Hvorfor:

Ut-med-dampen

Bidrar til følgende mål:

K-1

Utvikle dine sanser, motorikk og koordinasjonsevne

L-5

Spre glede

Utstyr:

Ingen

Fremgangsmåte:

Shere Khan er sulten og her satt det mennesker rundt et bål. Hvordan skal han få tak i dem uten å komme bort i ilden?

En sirkel tegnes på bakken og hele flokken tar hverandre i hendene og danner en ring rundt sirkelen («bålet») som sentrum. Nå er det om å gjøre å skubbe eller trekke en annen inn i sirkelen, mens du selv holder deg utenfor. Den som kommer inn i bålet svir labbene og må ut av ringen for å slikke sine sår.

Sniking mot Bagheera

Hva:

Snikelek

Hvorfor:

Snikelek med jungelbok som ramme

Bidrar til følgende mål:

K-1

Utvikle dine sanser, motorikk og koordinasjonsevne

K-3

Utvikle din evne til observasjon og iakttagelse

L-5

Spre glede

Utstyr:

Ingen

Fremgangsmåte:

En er Bagheera. De andre er Mowgli. Bagheera har ofte tren Mowgli til å jage. Men Mowgli forstår ikke kunsten å s»stivne«. Det vil han nå trene han i. Bagheera stiller seg mot en vegg med ansiktet mot veggen. Mowgliene stiller på linje 15-20 meter bak. Lederen starter og alle Mowgliene forsøker å liste seg frem mot Bagheera. Men de må holde klare for å stivne, for Bagheera har rett til å snu seg når som helst. Hvis han da ser en Mowgli som beveger seg, sier han «jeg så du rørte deg, gå tilbake». Den som er sett, må gå tilbake til utgangspunktet og begynne på nytt. Den som først når frem og kan slå Bagheera på ryggen uten å bli sett overtar jobben som Bagheera og alle Mowgliene begynner på nytt.

Ku og fjøs

Hva:

Lek

Hvorfor:

Trene på reaksjonsevnen

Bidrar til følgende mål:

V-1

Utvikle din evne til å samarbeide med andre

L-5

Spre glede

Utstyr:

Ingen

Fremgangsmåte:

En trenger så mange speidere at en kan dele dem inn i grupper på 3 og så har en speider til overs.

To i hver gruppe står med hendene mot hverandre slik at det danner et tak. Dette er fjøset som den 3. speideren (kua) står inni.

Leklederen roper nå enten «ku», «fjøs» eller «ku og fjøs».

Ku: alle kyrne må finne seg et nytt fjøs. Fjøsene blir stående

Fjøs: alle fjøs-speidere må finne seg en ny makker å lage et fjøs med. Kyrne blir stående

Ku og fjøs: alle må finne seg nye ku OG fjøs, dvs. ingen har lov til å stå sammen med de samme speiderne som før.

Det vil alltid være en ku til overs, som ikke har et fjøs å stå inni («taperen»).

Pakkeleken

Hva:

Quiz-lek

Hvorfor:

Tenke over spørsmål

Bidrar til følgende mål:

K-2

Utvikle hukommelsen din

L-5

Spre glede

Utstyr:

Papir, tape, premie (f.e. sjokoladeplate), sett med spørsmål; OBS! krever forberedelse!!

Fremgangsmåte:

Forberedelse:

Leklederen pakker sjokoladeplaten/premien inn i flere lag med papir. På hvert lag står det et spørsmål. Her kan en velge om en vil holde seg til ett tema eller om en vil ha spørsmål fra mange forskjellige kategorier.

Leken:

Speiderne står i ring. Den første får pakken og leser spørsmålet høyt. Så får han/hun mulighet for å svare på spørsmålet. Kan speideren ikke svare, gir han/hun pakken videre. Er svaret riktig, så fjerner han/hun papirlaget og gir pakken videre til neste, som da leser høyt det neste spørsmålet som dukker opp. Dette fortsetter helt til en speider fjerner det siste laget med papir/spørsmål og når frem til premien.

Et hemmelig signal

Hva:

Lek

Hvorfor:

Trene på observasjon

Bidrar til følgende mål:

V-1

Utvikle din evne til å samarbeide med andre

V-4

Utvikle din evne til kommunikasjon

K-3

Utvikle din evne til observasjon og iakttagelse

L-5

Spre glede

Utstyr:

Ingen

Fremgangsmåte:

Speiderne står i ring og holder hverandre i hendene. En speider står i midten. Leklederen bestemmer at han skal sende et signal (klemme hånne til naboen) til en bestemt person i ringen. Speideren i midten vet hvor signalet starter og hvor det skal komme frem til, men vet ikke hvilken vei signalet tar gjennom ringen. Det gjelder å observere hendene til folk i ringen. Klarer speideren i midten å oppdage at noen sender signalet videre, så må vedkommende inn i midten. Klarer speideren i midten ikke å oppdage signalet før det kommer frem, så gjentas leken.

Feil hjørne

Hva:

Lek

Hvorfor:

Ut-med-dampen

Bidrar til følgende mål:

K-1

Utvikle dine sanser, motorikk og koordinasjonsevne

L-5

Spre glede

Utstyr:

Ingen

Fremgangsmåte:

Definer 4 hjørner (enten ute eller inne) og gi hvert hjørne et tall fra 1-4. Leklederen gjemmer ansiktet og teller til 10. Alle må finne seg et hjørne, før leklederen er ferdig med tellingen. Så sier leklederen et tall mellom 1 og 4 uten å se opp. Hjørnet som hører til tallet var feil hjørne og alle som stod i dette hjørnet ryker ut av leken. Dette gjentas inntil det er bare 1 eller ingen speidere igjen.

Støvelen/flasken i midten

Hva:

Lek

Hvorfor:

Trener på reaksjonsevne og strategisk tenkning

Bidrar til følgende mål:

K-1

Utvikle dine sanser, motorikk og koordinasjonsevne

K-3

Utvikle din evne til observasjon og iakttagelse

K-4

Utvikle evner til logisk og taktisk tenkning

L-5

Spre glede

Utstyr:

En tom flaske eller en støvel eller en annen gjenstand av samme størrelse, en stor eng/plass der en kan springe frem og tilbake

Fremgangsmåte:

Gjengen deles i to, lag A og lag B, og stiller seg på rekke ca 10-15 fra støvelen.

De bestemmer hvem som skal løpe først... som andre mann, som tredje osv.

En er opproper: Klar, ferdig, gå....

En fra hvert lag løper bort til støvelen. Nå er det om å gjøre og gjøre å få tatt støvelen og løpt til bakte til eget lag, uten å bli tatt. Dersom den fra lag A tar støvelen, løper tilbake uten å bli tatt, da må den fra lag B bli med på lag A. Dersom den fra lag A blir tatt av den fra lag B, må den bli med på lag B.

Utfordring: Dersom begge parter blir bare stående og vente på hverandre... uten at støvelen blir tatt... må den opproper telle ned fra f.eks 10. Innen han har kommet til 1 må noen av de ha tatt støvelen. Dersom ingen har gjort det, går bare hver deltaker tilbake til sitt lag som de fra.

Leken er over når alle er kommet over på den ene siden. Alternativt kan lederen dømme enkelte til å gå tilbake til taperlaget for å hindre at det står bare 1 igjen etterpå som føler seg som taper.

Storstratego

Hva:

Lek

Hvorfor:

Ha det gøy

Bidrar til følgende mål:

V-1

Utvikle din evne til å samarbeide med andre

K-1

Utvikle dine sanser, motorikk og koordinasjonsevne

K-3

Utvikle din evne til observasjon og iakttagelse

K-4

Utvikle evner til logisk og taktisk tenkning

L-5

Spre glede

Utstyr:

To sett med kort, hver bunke i en annen farge. På kortene står det hvilken tjenestegrad en spiller skal representere

Fremgangsmåte:

Spelene deles i to lag. Hvert lag bestemmer en lagleder. Hvert lag får en bunke med kort. Laglederen deler ut et kort til hver spiller.

Når leken starter, så prøver de med et høyt tall på kortet å fange noen fra det andre laget. Lykkes de med dette, så går begge bort til laglederen, som da sjekker hvem som slo hvem. Grunnprinsippet er at det høyere tallet slår det lavere tallet. Eksempel: Hvis en er Oberst (8) og den andre er Kaptein (6), så vinner Obersten og fortsetter jakten. Kapteinen mister kortet sitt og får et nytt kort fra laglederen. Bombene har

ikke lov til å ta noen, men kan bli tatt selv. Bombene vinner over alle unntatt Minøren (3). Flagget kan ikke ta noen selv, men må gjøre alt for ikke å bli tatt selv, fordi da er spillet over.

Har man lekt dette noen ganger, så kan man begynne å observere og tenke strategisk. Har man observert, at noen ikke springer for å ta noen, så kan dette enten være en bombe eller flagget. Da kan man sende bort en minør for å sjekke dette. Samtidig vil det motsatte laget prøve å beskytte flagget sitt ved å ha folk med verdifulle kort rundt.

En kan også avtale på forhånd om laglederen gir ut kortet vilkårlig eller om laglederen kan vurdere hvem som skal få hvilket kort, slik at en kan legge opp til å spille med strategi.

FELTMARSKALK

7

10

GENERAL

MAJOR

9

7

OBERST

MAJOR

8

7

OBERST

KAPTEIN

8

6

MAJOR

KAPTEIN

6

LØYTNANT

KAPTEIN

5

6

SERSJANT

KAPTEIN

4

6

SERSJANT

LØYTNANT

4

5

LØYTNANT

SERSJANT

5

4

LØYTNANT

SERSJANT

5

4

KAN TA BOMBE / 0

SERSJANT

4

MINØR / 3

KAN TA BOMBE / 0

SERSJANT

4

MINØR / 3

KAN TA BOMBE / 0

MINØR / 3

KAN TA BOMBE / 0

SPEIDER

2

MINØR / 3

KAN TA BOMBE / 0

SPEIDER

2

MINØR / 3

KAN TA BOMBE / 0

SPEIDER

2

MINØR / 3

SPEIDER

2

SPEIDER

2

SPEIDER

2

SPION / 1

KAN TA FELTMARSKALK / 10

SPION / 1

KAN TA FELTMARSKALK / 10

BOMBE / 0

KAN IKKE TA NOEN,
MEN DREPER ALLE OM DEN BLIR
TATT, UNNTATT MINØR / 3

BOMBE / 0

KAN IKKE TA NOEN,
MEN DREPER ALLE OM DEN BLIR
TATT, UNNTATT MINØR / 3

BOMBE / 0

KAN IKKE TA NOEN,
MEN DREPER ALLE OM DEN BLIR
TATT, UNNTATT MINØR / 3

BOMBE / 0

KAN IKKE TA NOEN,
MEN DREPER ALLE OM DEN BLIR
TATT, UNNTATT MINØR / 3

FLAGG

BLIR DU TATT,
TAPER LAGET DITT!