

Vi är världsmedborgare för en öppen och rättvis värld, en gräsrotsorganisation på 200 platser världen över. Vi skapar läger och projekt, lokal som globala, av och för unga. Vi är CISV.

Gamebook

Mega-kommittén

Denna Gamebook är framtagen av MEGA-kommittén i Sverige tillsammans med aktiva ledare under 1994-1996.

Mycket nöje!

Food, water & shelter (Oh deer).....	4
Fire in the forest	4
Mingo, mingo	4
Cocktail-party.....	5
If you love me... ..	5
Appointment.....	5
Prova nationaldräkter	6
Vad vet vi om länderna?.....	6
Djuren i skogen	7
Presentationslek.....	7
Boats of Feelings.....	8
Kav lugnt.....	8
Vem/vad är jag?	9
Katt & Råtta	9
Ge mig en vink	9
Hjul-datten.....	9
Casino Night.....	10
Torpeden.....	10
Askungen.....	11
5 saker	11
Freeze	11
Circus Day.....	12
Medicin-jakten	12
Lerlek	13
Miljö-konferens.....	13
Uppslagsboken	13
Monster-hunt	14
“Romeo and Juliet”	15
De ruttna Totempålarernas dal	18
Amöba	20
The Rotten Totems Valley	21
Kaos.....	23
Jag är en man.....	24
Harry.....	24
House of Feelings.....	25
Handikappdag.....	26
B I N G O	26
Fred - Krig - Fred	27
Poison (Game of Life).....	28
Romeo och Julia	28
Gul och Blå.....	29
Create a country	30
Rita en världskarta.....	30
CISV Sången på Svenska.....	31
Get to know your neighbour.....	31
Chinese Masters	32
Bodysnatchers	33
Arkitekten, Ingenjören och Arbetarna.....	34

Värdeauktion	35
Luftballongen	36
Survival game.....	37
Stereotypes	38
Sally.....	39
Rich and Poor	40
Purple Stew	41
Problems in my country	41
Planetarians	42
Mickey Mouse.....	43
Lifeboat	44
Knasfotboll	45
Alla ekorrar byter bon	45
Maktnycklarna.....	46
Cirkel-härmis.....	46
Brödrosten	47
Trätornet	47
Cross the river-game	48
Det kliar	48
Djungeltelegrafan	49
Elefanten Adam.....	49
Faxen	50
Hodadadada	50
Kramkull.....	51
Klappa namn	51
Twice Around the House.....	51
Leda - följa	52
Namnbyte	52
Snappa näsduk.....	52
Pass the Shoe (Hot Potato)	53
Sista paret ut.....	53
Sitta-i-varandras-knä-cirkel.....	53
Pennan	54
7:ans pusslek	54
Slimes & Fairies (Slem och Älvor).....	55
Smugglarleken.....	55
Spegeln	56
Stickor	56
Stol-trust	56
Ali Babas grotta.....	57
Ballong-namnlek	57
Bildintervju.....	58
Chewing Gum Parking Place	58
Mänsklig biltvätt	58
Den perfekta staden.....	59
Dress the Leader.....	59
Elektriska stängslet.....	60
Feed me!	60

Line Up.....	60
Forest.....	61
Pyramid-tafatt.....	61
Message-tree.....	61
Vykort.....	62
Mänskliga knuten	62
Par-tafatt	62
Pussel i par	63
Spindel nätet.....	63
Shout game	63
Staben kommer.....	64
Ömsa skinn	64
Porträtt.....	65
Vem tänker jag på?.....	65
Handkompis	66

Food, water & shelter (Oh deer)

Syfte	Förstå naturens kretslopp
Material	Inget
Tid	15 min, tills man bryter
Ålder	Alla
Antal	Minst 10

Man delar in sig i två grupper - en är miljön och den andra är hjortar. I miljön finns mat, vatten och skydd som hjortarna behöver för att överleva. Lagen står på varsitt led mitt emot varandra men med ryggarna mot varandra. Miljön bestämmer sig för vad de erbjuder - några är vatten, några mat och några skydd. Hjortarna bestämmer sig en och en för vad de behöver just nu. Man visar vad man är/har valt med följande tecken. Skydd= händerna mot varandra över huvudet som ett tak, mat= båda händerna mot magen och vatten= båda händerna kupade under hakan.

På given signal vänder båda lagen sig om och visar sina tecken (Man kan förstås inte byta tecken). Hjortarna springer mot miljön och mot den person som kan erbjuda det man söker. Hittar t ex en hjort som behöver vatten, en miljömänniska som är vatten, tar hjorten med sig vattnet till sitt lag och vattnet från miljön blir en hjort. Finns det inte tillräckligt med t ex vatten till alla hjortar som är törstiga, dör de och blir till miljö.

Så håller man på ett tag och sedan kanske miljön bestämmer att nu har det varit en naturkatastrof. Det finns kanske bara vatten att erbjuda. De hjortar som då valt att leta skydd och mat går över till att bli miljö.

Efter ett tag bryter man leken och följer upp den med en diskussion om miljö och djurens levnadsvillkor.

Fire in the forest

Syfte	Samarbete, spring
Material	Inget
Tid	10-20 min
Ålder	Alla
Antal	Miljadens miljarder

Alla springer och dansar huller om buller samtidigt som de sjunger "Fire in the forest, run, run, run". En utsedd ledare ropar t ex -"Samla ihop er i grupper om tre!"

Upprepas med olika antal i grupperna.

Variant: Man kan även använda leken som namnlek, då man frågar vad alla heter i gruppen.

Mingo, mingo

Syfte	Kontaktlek
Material	Inget
Tid	10-30 min
Ålder	Alla
Antal	Miljadens miljarder

Alla går runt huller om buller i ett rum och säger "mingo, mingo".

En utsedd ledare ropar t ex favoritfrukt. Alla som har samma favoritfrukt ska då bilda en grupp. Upprepas i oändlighet med olika favoritsaker.

Ex: Bilar, mat, färg, fotbollslag, popgrupp, skådespelare, djur, skostorlek, osv...

Cocktail-party

Syfte	Lära känna varandra
Material	Papper, pennor, snöre
Tid	Ca en timme
Ålder	11+
Antal	10-30 personer

Alla skriver/ritar nyckelord och nyckelsaker om sig själv på ett A4 papper som man sedan hänger runt halsen. Alla samlas sedan i ett rum och går runt och pratar, läser och frågar varandra om det som står på respektive lappar.

If you love me...

Syfte	Kontaktlek
Material	Människor
Tid	ca 30 min
Ålder	11+
Antal	Obegränsat

Alla deltagare sitter i en ring utom en person som sitter i ringen.
Den som sitter i ringen kryper/ålar fram till någon i ringen och säger:

-Honey, if you love my, won't you please smile.

Samtidigt får hon/han ta på, fjäska, blinka med ögonen etc.

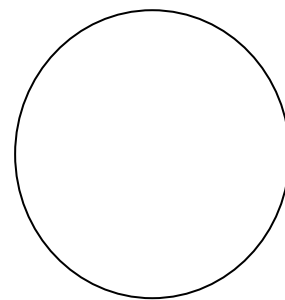
Personen som är tilltalad svarar:

- Honey, I really love you but I just can't smile.

Om hon/han som svarar börjar skratta, så byter de plats och man börjar om igen. Å andra sidan, klarar den som svarar utan att skratta får personen mitt i ringen fortsätta till någon annan.

Appointment

Syfte	Isbrytare, namnlek
Material	Papper och pennor till alla
Tid	10-20 min
Ålder	7+
Antal	Alla



Förberedelse: Alla får varsin penna och papper och ritar en "klocka" på sitt papper.

Alla ska bestämma träff med varandra genom att gå runt och fråga om de har en timme ledigt. Man skriver upp namnet på personen man bestämt träff med på ett ledigt timplag. Den som först fyllt sin klocka med möten vinner.

Prova nationaldräkter

Syfte	Att insupa atmosfär och kultur från de andra delegationerna
Material	Kamera, alla nationeldräkter med barn, flaggor
Tid	3 tim
Ålder	Alla
Antal	Alla

Varje land blir en station med flagga och dräkter.

Barnen delas in fyra och fyra (ej delegationsvis).

Grupperna går sedan runt till varje station och får prova de olika dräkterna och tar kort framför flaggan. Något att ha med sig hem!!

Vad vet vi om länderna?

Syfte	Visar stereotyper och fördomar. Veta mer om länderna mm
Material	Stora ark papper, pennor (färg) mm
Tid	3-4 tim
Ålder	Alla
Antal	Alla

1. Rita konturerna av varje land som är med på barnbyn, två ex av varje (ganska stora) + skriv namnet bredvid. Lägg ut ett av exemplaren på golvet. Sätt på lugn musik. Alla (barn+ledare) går runt och ritar på alla länder utom sitt eget, vad de vet om just det landet. (ca 1 timme)

2. Varje delegation för sig, ritar det som de tycker representerar sitt eget land. (1 timme)

3. Varje delegation visar upp karta 1 och 2. Jämför - vad stämde/stämde inte. Plus berätta annat som de vill berätta om sitt eget land (ca 1,5 timme)

Låt gärna barnen berätta på sitt eget språk. Ledaren kan översätta till engelska och de andra ledarna kan översätta lågt under tiden till sina egna delegationer.

Djuren i skogen

Syfte	Samarbete, springa, ha kul!
Material	Pennor eller färg som kan målas på hud i olika färger + några svarta
Tid	20 min till oändlighet
Ålder	Alla
Antal	Många

Göm varje djur (penna) i skogen. Se till att en ledare följer med och att den gömmer sig väl tillsammans med pennan.

Varje ledare har sin egen färg och några har svarta pennor.

Barnen letar, i grupp, upp ledarna och får ledarens färg målade på ett papper/handen. Om de stöter på en ledare med svart penna, stryks en av de hittade färgerna ut och de måste finna denna ledare igen. Den grupp som först får alla färgerna, har vunnit!

Alt 2: Varje ledare blir ett djur med ett läte.

Djuren **gömm** sig i skogen.

Barnens uppgift blir att i grupp, finna ledarna.

För att lättare hitta djuren ska djuren på given signal vråla sitt djurs läte en kort stund, ca 10-20 sek. (TIPS! Välj inte snigel, kopparorm eller silverfisk då deras läten är svåra att vråla). När barnen hittat ett skrivkunnigt djur, får de dess namnteckning på ett papper.

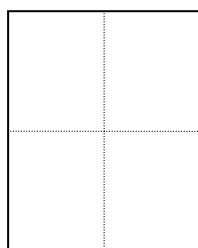
I skogen finns även vargen. Vargen har makt att ta bort namn från pappret men bara om gruppen inte vet vilket djur personen var och kan låta lätet.

Leken blir roligare om man leker den i mörker samt med nyponsoppa efteråt.

Presentationslek

Syfte	Presentationsaktivitet, alla ska få prata i grupp
Material	Papper och pennor
Tid	30-60 min
Ålder	Alla
Antal	5 och fler

Alla deltagarna får ett pappersark som delas in i fyra delar.



- | | |
|----------|--|
| i ruta 1 | skriv ditt namn och land |
| ” 2 | rita din familj o ev husdjur |
| ” 3 | Vad gör du på fritiden och vad tycker du om? (Rita!) |
| ” 4 | Något som är speciellt för ditt land. |

Detta är ett exempel på rutornas innehåll, de kan bytas efter behov. Presentation sker i storgrupp eller smågrupper. Varje person håller upp sin teckning och berättar på sitt språk och pekar för att förtydliga. På detta sätt har alla chansen att prata och presentera sig. Förslagsvis hängs alla teckningarna upp på väggen, så har alla chans att se allas.

Boats of Feelings

Syfte	Argumentera, diskutera känslor
Material	Inget
Tid	Upp till en timme
Ålder	12+
Antal	Grupper om 4 eller fler.

Varje grupp sitter i en båt som sjunker. Varje båt har en speciell känsla.
Antingen: Kärlek (love), Vänskap (friendship), Respekt (respect), Tillit(trust).

I varje båt finns det fyra beståndsdelar:

<u>Kärlek</u>	<u>Vänskap</u>	<u>Respekt</u>	<u>Tillit</u>
respekt	kärlek	tillit	respekt
tillit	förståelse	vänskap	vänskap
förståelse	vänskap	förståelse	förståelse
vänskap	tillit	kärlek	kärlek

Barnen måste bestämma sig för vilken av dessa beståndsdelar som är den viktigaste och kasta ut de tre andra innan båten sjunker (tidsgräns).

Om barnen är fyra i gruppen kan de tilldelas en av egenskaperna och utifrån den argumentera för sig själv.

OBS! Inget svar är nödvändigtvis rätt!

Det kan vara bra att diskutera begreppen innan eller efter aktiviteten. Alla har oftast olika uppfattning om vad de innebär. Barnen får därmed chans att delge sin uppfattning och även lära sig respektera andras.

Kav lugnt

Syfte	Kontaktlek
Material	Stolar, bandspelare, varierad, gärna dansant musik.
Tid	ca 15 min
Ålder	Alla
Antal	10-30

Ställ lika många stolar som det är deltagare rygg mot rygg. Alla deltagarna går runt stolarna medan musiken spelar. När musiken tystnar så måste alla deltagarna upp på stolarna. Inga fötter får lov att vara i golvet. När alla har klarat sig upp på stolarna så börjar man från början igen, men nu med en stol mindre. OBS! Alla är med hela tiden. Ingen åker ut.

Vem/vad är jag?

Syfte	Våga prata!
Material	Klisterlappar + pennor
Tid	30 min
Ålder	8+
Antal	Alla

Förbered lappar med välkända ord/saker eller personer. Alla får varsin lapp på pannan utan att ha sett det i förväg. Man ska nu försöka komma på vad man är. Alla går runt och frågar varandra frågor som man endast får svara Ja eller Nej på. Text "Går jag att äta?", "Är jag rund?".

Katt & Råtta

Syfte	Springa, lära känna varandra
Material	Stora ytor
Tid	30 min
Ålder	Alla
Antal	Obegränsat

Man står parvis i armkrok. Man utser sedan en katt och en råtta. Katten jagar råtten. Råtten kan sedan kroka arm med något av paret. Den som står jämte den man kroat arm med (dvs den andra personen i paret) blir då råtta i stället och måste springa iväg. Katten börjar naturligtvis jaga den nya råtten. Om man är många, kan man ha två/tre råttor och två/tre katter.

Ge mig en vink

Syfte	Leka, gömma sig
Material	Ganska stort utomhusområde med bra gömställen
Tid	Ca 30 min
Ålder	Alla
Antal	Få - många

En räknar till hundra medan de andra gömmer sig. När den personen sedan går runt och letar räcker det med att säga namnet på de han/hon ser för att de ska bli tagna. De får då ställa sig innanför en cirkel. När de väl står där ropar de "ge mig en vink". Då ska de andra som fortfarande gömmer sig, vinka till den personen. Han/hon blir då fri att springa och gömma sig igen (så länge den som letar inte ser personen ifråga).

Hjul-datten

Syfte	Springa
Material	Grusplan
Tid	15 min
Ålder	Alla
Antal	10-15 st (beroende på hur stor grusplan)

"Rita upp" ett hjul (en cirkel!) med åtta ekrar, på grusplanen. En jagar. Man får bara röra sig på hjulet och på ekrarna när man springer. Den som kliver utanför blir självtagen. Går kanske att leka på vintern också, i snön.

Casino Night

Syfte	En stämningshöjare
Material	Olika, beroende på vilka aktiviteter som finns på casinot.
Tid	Lång förberedelse. En kväll för att genomföra.
Ålder	Alla
Antal	Alla på byn/lägret/aktiviteten

Det är viktigt att alla ledare deltar i förberedelserna inför kvällen, t ex att alla har varsin station som man är ansvarig för. Kvällen kan se ut på många olika sätt. Här följer några exempel på aktiviteter/stationer.

Bank - Alla barnen får tilldelat en viss summa låtsaspengar för att betala för nöjen inne på casinot. Om de "spelat" bort sina pengar kan banken agera pant-bank: ex kläder, klocka, armband... mot pengar.

Black Jack.

Spådam - Den som är spådam kan söka information hos ledarna om respektive barn innan casino night.

Hästkapplopp - Barnen får satsa på hästar som rör sig genom en sinnrik konstruktion. (Gömd ledare under bordet drar i trådar som är kopplade till hästar uppe på bordet).

Tärningsspel

Utmana armbrytning

Kasta blöta svampar på fastbundna ledare.

Kasta bollar på pyramider

Roulette

Hemmagjord Fortuna

Cabare show med Cancan flickor/pojkar, trollkarlar etc

Bar/Kiosk/Bistro, Disco

Camp-wedding - Kan göras på många olika sätt (privat tillställning eller som ett mega-bröllop "Alla äkta alla..."). Viktigt är att "avdramatisera" det hela så att ingen känner sig utanför.

Polygami premieras.

Casino-kvällen kan börjas med en fin middag. Barnen klär sig fint. Det kan upprättas en frisör/barberar-salong dit barnen kan gå och bli uppfixade inför kvällen. Barnen får tilldelat en "blind-date" till middagen. Ledarna serverar. Under dagen kan barnen gå igenom "Vett och etikett", tjejerna för sig och killarna för sig. Överblivna pengar kan användas vid värdeauktion dagen efter. (Se värdeauktion.)

Torpeden

Syfte	Leka, stoja, blöta ned andra.
Material	Ögonbindlar, skålar med vatten. Bra utomhusutrymme
Tid	20-30 min
Ålder	Alla
Antal	Grupper om 4-5 st

Varje grupp går på ett led med händerna på axlarna på personen framför (Ubåt). Personen längst fram har ögonbindel och två skålar fulla med vatten. Personen längst bak styr genom att klappa på antingen vänster eller höger axel (signalen går fram till den längst fram). När han klappar med händerna på båda axlarna ska "torpederna" avfyras. Man ska försöka blöta ner de andra "ubåtarna". När man avfyrat en gång byter man plats i ledet.

Askungen

Syfte	Kreativitet, samarbete, våga framträda, drama
Material	Inget speciellt, allt möjligt...
Tid	1-2 timmar
Ålder	Alla
Antal	Obegränsat

Dela in barnen i grupper om ca 6 st + en ledare, stab eller JC. Sedan får alla grupper olika versioner av en saga. Förslag på sagor: Askungen, Rödluvan, Tre små grisarna, Djungelboken. Man väljer en saga och har sedan lika många versioner som grupper på sagan. Förslag på versioner: Slow Motion, Disco, Heavy Metal, Sång-Opera, Baklänges, Dans, Ombytta roller, Såpopera, Djur, Framtid, Sexig, Stenålder. Sedan får grupperna förberedelsetid i 20-30 min och sen blir det show.

Tips! Låt barnen prata på sitt språk till varandra under pjäsen.

5 saker

Syfte	Kreativitet, samarbete, våga framträda
Material	5 saker x gruppantal
Tid	1-2 timmar
Ålder	Alla
Antal	Obegränsat

Dela in barnen i grupper om ca 6 st + en ledare, stab eller JC. Varje grupp får sedan 5 saker (precis vad som helst) och ska med hjälp av endast dessa saker, göra en pjäs. Förberedelsetid 20-30 min innan uppspel.

Freeze

Syfte	Improvisation, våga framträda, kreativitet
Material	Inget speciellt
Tid	30-60 min
Ålder	Alla
Antal	Obegränsat

Dela in i grupper om 6-8 st. Varje grupp är i var sitt rum där 2 st börjar på scenen och improviserar en liten handling. Efter ca 30 sekunder säger någon "freeze" och de på scenen stannar upp. En byts ut och improvisationen fortsätter som de vill, sedan fortsätter man tills alla fått vara på scenen. Detta kan man också göra i storgrupp där de som vill går upp på scen och resten är publik.

Circus Day

Syfte	Samarbete, kommunikation, kreativitet
Material	Papper, pappkartong, saxar och alla möjliga utklädningsprylar.
Tid	1/2 - 1 dag
Ålder	Alla
Antal	Alla

Deltagarna delas in i grupper om 5-7 personer. Ledarna har i förväg bestämt vad grupperna ska uppträda med på Cirkusen. Det kan vara t ex Akrobater, Clowner, Strong Men, Tricky Dogs, Dancing Bears, Lejontämjare och gymnaster. Grupperna får 1-2 timmar på sig för förberedelser och repetition. Sedan samlas alla och cirkusen börjar. Någon har fått uppdraget att vara presentatör så att det blir ett bra sammanhängande program.

Med fördel kan cirkusdagen övergå i ett tivoli. Ledare har då förberett ett antal aktiviteter av "tivolikaraktär" på ett annat område. Man kan t ex ha bollkastning på burkpyramid, kasta ringar, kasta vattenballonger och fånga (mellan varandra), kasta bollar i hinkar, skriva meddelande med krita på asfalten, kasta boll på en måltavla och om man träffar får personen som sitter där en hink vatten över sig.

Man kan tillverka egna pengar för lägret som används på tivolit för de olika aktiviteterna. Man kan sälja popcorn i egentillverkade papperstrutar.

Medicin-jakten

Syfte	Att lyssna på varandra och samarbeta
Material	Stort område, papper, pennor, "skatt"
Tid	ca 1 h
Ålder	11+
Antal	Minst 30 deltagare från olika språkgrupper +1 ledare/grupp

Hitta på en historia om ett folk som behöver något, t ex vatten, läkemedel etc, som ger sig ut på jakt och letar.

Dela in barnen i grupper så att varje språk på lägret finns representanter i varje grupp.

Ledarna gömmer sig på olika stationer! Varje grupp får en startinformation på en lapp med ledtrådar som leder till en station (där en ledare ligger gömd). Lappen är skriven på ett av de olika språken. Personen som kan språket hjälper gruppen att hitta platsen där en ny ledare finns gömd. Där får de en ny lapp med ny information på ett nytt språk. Så här fortsätter det tills alla språk har blivit använda och alla i gruppen har fått ta ansvar och leda gruppen.

Sista stationen är att finna en 1/4-del av t ex en karta, meddelande etc, som gör att alla 4 grupperna måste samarbeta för att nå slutmålet.

Mål: Att samarbeta i gruppen och med övriga grupper för att hitta skatten.

Lerlek

Syfte	Samarbeta
Material	Lera, ögonbindlar
Tid	ca 30 min
Ålder	11+
Antal	Obegränsat

Man parar sedan ihop människor två och två utan att de vet med vem. Personerna placeras mitt emot varandra med en lerklump mitt i mellan. Under tystnad med lite lugn bakgrunds-musik ska paren skapa något tillsammans av lerklumpen. De får sedan titta vem de skapat tillsammans med och diskutera vad de tänkt sig.

Miljö-konferens

Syfte	Lära sig om varandras länder. Öka miljömedvetandet
Material	Papper och kriter
Tid	2 timmar
Ålder	11+
Antal	Obegränsat

På en barnby görs denna aktivitet delegationsvis.

Varje delegation sitter tillsammans med sin ledare och ritar en teckning av det största miljöproblemet i det egna landet och en teckning av hur det kan lösas. Man sätter sig sen ner i ett stort rum och har en internationell miljökonferens.

Det är viktigt att ställa i ordning rummet så att det ser ut som ett konferensrum. Varje delegation presenterar sen sitt miljöproblem och dess lösning för de andra med hjälp av teckningarna.

När alla har redovisat, får barnen hjälpas åt att hitta på lösningar åt varandras länder.

Uppslagsboken

Syfte	Samarbeta
Material	Papper, pennor
Tid	ca 30 min
Ålder	Alla
Antal	Ett barn från varje land i varje grupp

Ledaren förbereder ett stort pappersark som man har rutat. På bredden ska det vara så många rutor som det är länder representerade i gruppen, likaså på längden. Olika ord skrivs på de olika språken, ett ord för varje land. Barnen ska sedan, utan ord, förklara för de andra i laget vad deras ord betyder, sedan ska alla skriva ner detta ord på sitt respektive språk.. Man har sedan skapat ett "litet" uppslagsverk. Glöm inte att diskutera/kontrollera så att orden stämmer.

Monster-hunt

Syfte	Samarbete
Material	Kläder, papper, penna
Tid	1-? tim
Ålder	9+
Antal	Minst 30 pers

Ledarna delar in sig i 4 grupper. En grupp är monster, en annan kloka gummor, några vaktar kyrkogården och resten blir ansvariga för varsin barngrupp.

Monstren klär ut sig efter bästa förmåga så det är lätt att se vad de ska föreställa. Tillverka/rita ett "vapen" på ett papperskort, som kan användas att försvaga monstren. Gör två sådana kort. Dessa vapen finns att hämta hos häxorna i utbyte mot ett annat vapen.

Monstren och de kloka gummorna gömmer sig och kyrkogårdsvakterna tar sin plats vid kyrkogården. Ledarna för varje grupp samlar ihop sitt gäng och bildar en kedja. Denna kedja måste hållas ihop hela tiden annars kan de inte fånga några monster utan kan själva bli tagna av monstret. Varje grupp får ett vapen med sig. När de stöter på ett monster gäller det att ha rätt vapen, som kan försvaga monstret, i gruppen. Till exempel vitlök för vampyren, eld för mumien osv. Det gäller att lista ut vilket vapen som försvagar just det monstret. Har man rätt kort, visar man upp det för monstret och för honom sedan till kyrkogården utan att bryta kedjan. Bryts kedjan kan monstret smita.

Har man inte rätt vapen gäller det att hitta en klok gumma och byta ut sitt vapen mot det man behöver. Man får inte fråga vilka vapen hon har utan måste komma på själva vilken sorts vapen det kan vara. Alla kloka gummor har inte alla olika typer av vapen, så det gäller att fråga rätt person.

När alla monster är tillfångatagna gäller det att ha fått ihop flest monster.

Bra antal monster 8-10 st, kloka gummor 3 st, kyrkogårdsvakter 1-2 st och resten blir gruppledare.

Ett tips är att göra detta på natten när det är mörkt ute. Väck barnen och samla ihop den grupp och tassa i väg. HUUUUUUUU....

"Romeo and Juliet"

A short story written by Tage Danielsson
Freely translated by Claes Angelstedt

"Please go to bed, and you will get a bowl of gruel and a roasted ox when you open your ears tomorrow morning", said Gluff-Gluff the Giant to his adoptive son Little Big Troll (giants are far too big to have something as small as children themselves).

"But daddy, first tell a story!" asked Little Big Troll. "Tell a story about humans, daddy!"

"Well, I'll tell you the most beautiful story about humans that I know", said Gluff-Gluff the Giant tenderly. "Once upon a time there was a boy named Romeo, and he loved a very beautiful girl named Juliet..."

"Girl, what's that?" Little Big Troll asked.

"It is like a boy but with long hair and two small buns in front, among other things."

"What other things?" said Little Big Troll.

"I am not really sure", Gluff-Gluff answered, because he could not know everything! "Any way, they loved each other extremely much..."

"What is love?"

"Stop interrupting me all the time", said Gluff-Gluff a bit peevishly, because he wanted to tell this story in a sensitive and emotional way. "It means that they liked each other so much that they couldn't live without each other."

"Strange", said Little Big Troll. "And silly."

"One moonlit night, Romeo was standing under Juliet's balcony telling her in beautiful words that she was the only one he cared about..."

"What about food?" said Little Big Troll. "Didn't he eat? And raspberry syrop?"

"Of course he ate, but..."

"You shouldn't talk with your mouth full", said Little Big Troll.

"He wasn't eating right then, silly. He talked about the moonlight in her hair and how fair and beautiful she was, and finally he climbed up onto the balcony and kissed her."

"Kissed, how do you do that?"

"You put your mouths together and it says 'smack'."

"That was a funny story" said Little Big Troll. "Tell me more!"

"The thing was that Romeo's family were enemies of Juliet's family, and the two lovers could not under any circumstances get married..."

"It says smack, you said?"

"Yes, and therefore..."

"Smack, smack, smack. Hehehehe!"

"Accordingly Romeo couldn't marry Juliet and they were terribly unhappy about not being able to have each other..."

"Have each other, what do you mean by that?"

"Well, get married, so that in a way they owned each other for life."

"They owned? So they became rich, as Trolls then?"

"Yes, you can say that, in a spiritual way..."

"What do you mean by spiritual?"

"Well, inside, you know..."

"In your stomach?"

"No, more in your soul..."

"In the soul, you said? Where is that?"

"I don't know. Please be quiet while I am telling you this story! Now, Romeo's family sent him away so that he would forget Juliet. I suppose they thought that their love would end if they didn't meet each other. But Romeo yearned terribly for his wonderful, beloved Juliet..."

"Gluff-Gluff, do you love me?"

"Yes, Gluff-Gluff said, moved by his question, "you can say that, like giants do..."

"Will you have me, then?"

"Well, it's not really the same thing with us giants and trolls..."

"Hehe, because I don't want you. You are too clumsy to have."

"Quiet", said Gluff-Gluff a bit offended. "And Juliet's family decided that she should marry another man that she didn't love, and it was going to be arranged quickly and geschwint, before Romeo got back home again..."

"Geschwint, what does that mean, said Little Big Troll.

"It means quickly, right now, it's German."

"German?"

"Yes, Germany is a country. People have divided Earth into countries."

"Why is that?"

"Because you should have something to ask about. But Juliet got depressed about having to marry somebody else but Romeo, so she went to a monk and got a potion that would make her look quite dead..."

"Dead, what do you mean by that?"

"You see, Little Big Troll, just as people are walking around talking and gesticulating, they lie down and get all quiet and still, and then they get cold and stiff like pokers."

"Why?"

"That's just the way it is. They quit everything, just like that!"

"Look, I am lying stiff as a poker. Am I dead now?"

"No no, Little Big Troll, you are alive and healthy."

"Like pokers! Funny...!"

"Juliet thought that if everybody thinks that I am dead they can't marry me to that other man that I don't love, and then Romeo will come and get me, and we will go far, far away and get married. And then she went to a chapel and drank that potion and lay down and looked totally dead..."

"Like a poker?"

"Yes, like a poker. And everybody thought she was dead and got terribly sad and wept bitterly..."

"What did you say?"

"Wept bitterly. Water ran out of their eyes!"

"Why is that? Did they drink too much?"

"Oh no, when people are sad they get salt water coming out of their eyes."

"Like rain?"

"Yes, like rain."

"But rain isn't salt!"

"OK no. But then finally Romeo got back and saw his beloved Juliet lying quite dead and stiff..."

"Like a poker, right?"

"Yes yes, and of course then Romeo thought that she was dead for real, and didn't see any point in living, so he drinks a deadly poison and dies..."

"Like another poker, right?"

”Yes, please be quiet, Little Big Troll. But then Juliet awakes from her deep sleep and sees Romeo lying dead next to her, so she takes a dagger and kills herself with it, and there they are, the two lovers, lying side by side, united in death, since they couldn’t be united in life.”

Gluff-Gluff the Giant stopped, deeply moved by his sentimental story.

”So it’s raining pretty much salt water now that there are two stiff pokers?” said Little Big Troll.

”Now you must be quiet and go to bed”, said Gluff-Gluff the Giant severely.

”Does it really say ‘smack’? You do tell great stories”, said Little Big Troll, took his tail between his hands and shut his ears. ”A poker with two buns in front that says ‘smack’. Hehehe...”

Soon he was asleep like a troll, dreaming about terrible human beings.

The End

De ruttna Totempålarernas dal

Syfte	Samarbete och att ha roligt. Utspela ett drama utan förberedelse.
Material	Inget, förutom en sprudlande fantasi.
Tid	ca 20 minuter
Ålder	9+
Antal	minst 10 personer

En person läser följande drama med teatralisk inlevelse och skådespelarna agerar på studs.

Första akten

- Personer:
- 1 bardisk (2 personer)
 - 1 svängdörr (2 personer)
 - 1 bartender
 - ett antal Pommac flaskor
 - 1 bov
 - 1 hjälte

Hjälten kommer in genom svängdörrarna

Svängdörrarna gnisslar.

Hjälten går fram till disken. Han beställer en Pommac.

Bartendern hämtar en Pommac. Torkar den och öppnar den.

Boven kommer inrusande. Han drar en pistol.

Skjuter ner Pommac flaskorna. Skjuter ner bartenderen.

Vräker ikull bardisken. Knuffar ikull hjälten.

Hjälten tycker att det här var då försmädligt.

Boven skjuter vilt i luften och rusar ut.

slut på akt 1.

Andra akten

- Personer:
- samma bov
 - samma hjälte
 - bovens häst
 - 1 kaktus
 - 1 förgiftad vattenhål

Scenen är en oändlig öken full med grus.

Boven kommer inridande på sin häst.

Hästen är uttröttad och hänger med tungan.

Boven kliver av hästen och snyter sig handen.

Hästen snyter sig i hoven. Hästen får syn på det förgiftade vattenhålet.

Det förgiftade vattenhålet kluckar inbjudande, men förrädiskt.

Hästen böjer sig ned och dricker ohejdat av vattnet. Han viftar glatt med svansen, slickar sig om munnen och faller död ner.

Boven blir förargad.

Kaktusen sticker - hem.

Hjälten trippar in.

Boven ser upp.

Hjälten drar en revolver.

Boven drar sin revolver.

Hjälten drar ännu en revolver.
Boven blir rädd.
Hjälten drar ännu en revolver ur armhålan.
Boven darrar av skräck.
Hjälten drar en revolver ur stövelskaftet.
Boven blir vit av skräck.
Hjälten småler genom mungipan.
Boven flyr och går med i IOGT.
Hjälten går ut.
Slut på akt 2.

Tredje akten

Personer:

- samma bov
- samma hjälte
- 1 hjältinna
- 1 djup tystnad
- Rättviks spelmanslag (2 personer)
- Klippiga Bergen (2 personer)

Scenen är en annan öken, om möjligt ännu grusigare.
Boven är trött och skäggig. Han får syn på Klippiga Bergen. Spejar runt horisonten, och skyndar att gömma sig bakom Klippiga Bergen.
Hjältinnan kommer in. Hon böjer sig ned och reser sig upp.
Hjälten kommer in och får syn på hjältinnan. Han gömmer sig bakom Klippiga Bergen.
Hjältinnan skriker på hjälp. Hjältinnan får grus i halsen
Rättviks spelmanslag kommer in och spelar Gärdebylåten.
Hjältinnan går ut för att hosta upp gruset.
Boven följer efter.
Hjälten följer efter boven.
Rättviks spelmanslag gömmer sig bakom Klippiga Bergen.
Boven kommer in och känner sig bortkommen.
Hjälten kommer in. Han tappar hakan och låter den ligga.
Rättviks spelmanslag får sand i fiolerna.
Hjälten drar en pistol.
Boven drar en historia.
Hjälten drar på smilbandet.
Boven drar åt skogen.
Rättviks spelmanslag får ut sanden ur fiolerna.
De använder den till Leksand.
Hjältinnan kommer in. Hon låtsas vara vacker.
Hjälten plockar upp hakan. Han ger den som present till hjältinnan.
Boven kommer in. Han får syn på hjältinnan.
Hjälten svimmar.
Rättviks spelmanslag åker till Mora.
Boven flyr hals över huvud stupa.
Hjältinnan vaknar utan orsak.
Rättviks spelmanslag åker till Orsa.
Hjälten hjälper hjältinnan på benen.

Hjältinnan ser hjälten djupt i ögonen.
Hjälten ser hjältinnan djupt i ögonen.
En djup tystnad uppstår mellan dem.
Hjälten ler godmodigt. De skakar hand.
Klippiga Bergen reser och hälsar på Alperna.
Den djupa tystnaden pyser.
Hjälten ler godmodigt. Han blir trött i mungiporna.
Hjälten och hjältinnan äro alena kvar.
Hjälten flyr godmodigt.
Hjältinnan drar en djup suck, drar åt skosnöret och drar därpå sin färde, och allt är åter lugnt och fridfullt i Vilda Västern.

Slut

Amöba

Syfte	Att ha kul
Material	Inget
Tid	Ca 10 min
Ålder	9+
Antal	Obegränsat

Människa = De är som vanligt.

Apa = Hoppas runt och låter som en apa.

Hare = Varje hand är ett öra som slänger fram och tillbaka, ”Floppa, floppa”.

Skallerorm = sätter pekfingeren på var sin sida om pannan och väser ”Tsssss”.

Amöba = tar små simtag och säger ”Amöba, amöba”.

I början är alla amöbor. Man tar tag i någon som är lika dan, och tävlar med ”STEN, SAX, PÅSE”. Den som vinner kommer upp ett snäpp på ”stegen” (skallerorm) och fortsätter med att möta någon som också är skallerorm. De tävlar och en vinner, som blir hare, den andra förlorar och ramlar ner ett snäpp, och blir amöba igen. Det gäller alltså att bli en människa så fort som möjligt.

Man avslutar leken när ungefär hälften är människor.

På engelska är ”STEN, SAX, PÅSE” = ”JANKEN PONG”

Människa = **Human Being**

Apa = **Monkey**

Hare = **Rabbit**

Skallerorm = **Snake** (man kan också använda djuret Cockroach = kackerlacka)

Amöba = **Amoeba**

The Rotten Totems Valley

The leader asks for some volunteers in the group, assign each of them one of the roles. They are to act freely while the leader reads each line in the story...

Act 1

Persons: 1 bar (2 persons)
 1 swinging door (2 pers)
 1 bartender
 a couple of Soda-bottles
 1 crook
 1 hero

The hero comes through the swinging door.
The swinging door screech.
The hero goes to the bar. He orders a Soda.
The Bartender gets a Soda. He dries it and open it.
The crook runs in. He pulls a gun.
Shoots down the Soda-bottles. Shoots the bartender.
Heavs the bar. Pushes the hero to the floor.
The hero thinks that this is really annoying.
The crook starts to shoot wildly in the air and runs out of the bar.
End Act 1.

Act 2

Persons: Same crook
 Same hero
 The crook´s horse.
 1 cactus
 1 poisoned water-hole

”The scene is an endless desert full of sand.”

The crook comes riding on his horse.
The horse is exhausted and his tounge is hanging out.
The crook gets off the horse and wipes his nose in his hand.
The horse wipes his snout in his hoof. The horse sees the poisoned waterhole.
The poisoned waterhole clucks inviting, but treacherously.
The horse bends down och drinks uncontrolled of the water. He happily wags his tail, licks his mouth and falls dead on the ground.
The crook gets furious.
The cactus sticks - home! (obs: denna rad endast med folk som förstår svensk humor)
The hero enters, tripping on his toes.
The crook looks up.
The hero pulls a gun.
The crook pulls his gun.
The hero pulls out another gun.
The crook gets scared.

The hero pulls another gun out of his armpit.
The crook is now trembling with fear.
The hero pulls another gun out of his bootshaft.
The crook gets all white of fear.
The hero smiles in the corner of his mouth.
The crook runs away and joins the AA. The hero leaves.
End of Act 2.

Act 3

Persons: Same crook
 Same hero
 1 Princess
 1 deep silence
 American Squaredance Music Band (2 persons)
 The Rocky Mountain (2 persons)

"The scene is another desert, if possible with even more sand."

The crook is tired and has a big beard. He sees the Rocky Mountain. Spies along the horizon, and hides in a hurry, behind the Rocky Mountain.
The princess enters. She bends down and rises up.
The hero comes and sees the princess. He hides behind the Rocky Mountain.
The princess cries for help. The princess gets some sand in her throat. The American Squaredance Music Band comes and plays "I'll be running down the mountain when she comes...".
The princess goes out to cough up the sand.
The crook follows.
The hero follows the crook.
The American Squaredance Music Band hides behind the Rocky Mountain.
The crook enters and feels totally lost.
The hero enters. He loses his head and let it lie.
The American Squaredance Music Band have sand in their violins.
The hero smiles.
The crook runs to the woods.
The American Squaredance Music Band get the sand out of their violins. They use it to build a sandcastle.
The princess comes in. She pretends to be beautiful.
The hero picks up his head. He gives it to the princess as a gift.
The crook enters and sees the princess.
The princess faints.
The American Squaredance Music Band goes to Vancouver.
The crook runs away.
The princess wakes up without reason.
The American Squaredance Music Band goes to San Francisco.
The hero helps the princess up on her legs.
The princess looks the hero deeply in the eyes.
The hero looks the princess deeply in the eyes.
A deep silence appear between them.

The hero smiles good-natured. They shake hands.
The Rocky Mountain goes to visit the Alps.
The deep silence get's out of there.
The hero still smiles good-natured, so much that he gets tired.
The hero and the princess are left alone.
The hero runs away.
The princess takes a deep breath, puls her shoelaces and continue her journey and everything is finally back to peace and quite in the Wild West.
The End

Kaos

Syfte	Samarbete och att ha kul
Material	Papper, pennor, tärning, spelpjäser osv
Tid	1 timme -
Ålder	Alla
Antal	Grupper om 4-6

Förberedelser: Rita upp en spelplan (gör den mycket dekorativ) på ett stort papper med 40 cirklar. Har man fler cirklar tar givetvis leken längre tid. Cirklarna skall numreras i ordningsföljd. För varje nummer görs en liten lapp med numret på och ett ord. Det är roligt om man har ord som kan vara svåra att uttala som Bordeaux och liknande. Skriv ner alla nummer och ord på ett separat papper så att man har koll på att grupperna har hittat rätt lapp. Till varje nummer skall man även komma på en uppgift som grupper skall göra. Dessa uppgifter kan vara vad som helst, låt fantasin flyta. Dessa uppgifter bör vara klara innan leken börjar. Vill man göra det enkelt för sig kan man skriva ner endast 12 uppgifter så att alla grupper gör samma uppgifter oavsett vilket nummer man kommer på. Lapparna med numren skall nu gömmas på olika ställen på förutbestämt område. Det är bra om man gör en karta över var numren finns om någon grupp skulle tycka att ett nummer är för svårt gömt så att man kan hjälpa dom.

Dela in barnen i grupper om 4-6. Första gruppen slår tärningen och flyttar de antal steg som tärningen visar. Dom kommer t ex till nummer 6. Nu skall hela gruppen gå och leta upp nummer 6. Nästa grupp slår kanske en trea osv. När dom hittar numret skall dom läsa ordet och gå tillbaka till spelplanen och där få en uppgift som gruppen genomför innan dom får slå tärningen och fortsätta spelet. Dom får inte ta med sig lappen med numret. Den som först kommer i mål har vunnit.

För att kunna få en uppgift måste hela gruppen vara samlad och hela gruppen måste hjälpas åt med saken som skall göras. Varje grupp kan ha ett samlingsord som man skriker när man hittat numret.

Skulle en grupp gå för fort fram kan man göra provisoriska fallgropar på spelplanen, t ex om man kommer på ruta 25 måste man gå tillbaka till 16. Man kan även fuska fram grupper som bara får ettor.

Ledarna kan samla in orden som grupperna hittat. När dom kommit i mål kan dom få en sista uppgift att göra en saga eller en sång av orden dom samlat in.

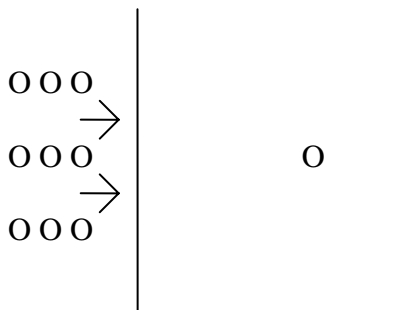
Gör man denna lek på en barnby kan orden vara på de olika språken så att endast en i gruppen förstår ordet och måste förklara detta för dom andra. Leken kräver rätt lång förberedelsestid så gör det i god tid innan leken.

Jag är en man

Syfte	Att ha kul
Material	inget
Tid	10 minuter +
Ålder	11+
Antal	Minst 10

Man delar en plan i 3 delar sedan väljer man ut person som skall stå i mitten. Resten av deltagarna står bakom en av delarna. Gruppen skall nu springa förbi personen i mitten utan att han skall hinna fånga någon och lyfta upp den och "bröla" ut "Jag är en man". Om han lyckas är den personen också man och så fortsätter man tills alla är män.

Man behöver ju inte skrika ut att man är en "man" alltid utan kan ibland byta det till "Jag är en Kvinna".



Harry

Syfte	Klara sig utan att få prickar i huvudet
Material	Självhäftande prickar eller liknande
Tid	15 minuter + eller tills någon har 5 eller 10 prickar
Ålder	Alla
Antal	5 och uppåt

Denna lek är mycket rolig att göra när man börja bli trött, en bra lek för trötta ledare.

Alla sitter i en cirkel. En person börjar med att säga "Hello Harry" ("Hej Harry") till den som sitter till höger. Denna person svarar "Yes Harry" ("Ja Harry") varpå den första säger "Tell Harry" ("Berätta för Harry"), personen som sa "Yes.." börjar om till nästa person till höger och säga "Hello..." osv. När någon säger fel blir denna kallad "one spot" ("en prick") istället för Harry och får en markering i form av en prick (markering) (spot). Så en person som sagt fel flera gånger blir uppkallad utefter hur många prickar han/hon har. Dom som inte säger något måste hela tiden lyssna noga så att ingen säger fel. För att försvåra leken kan man byta platser lite då och då, eller byta håll. Denna lek skall gå relativt fort så skulle man vara för slö resulterar även detta i att man får en prick.

Minsta lilla fel innebär en prick.

House of Feelings

Syfte	Få uppleva olika känslor
Material	Ögonbindlar, snöre, bandspelare, rätt stämningsmusik + allt annat som man behöver till respektive station.
Tid	ca 1 timme
Ålder	Alla
Antal	0 - 50

Det behövs 8 - 10 ledare, som var och en ansvarar för en "station". Varje station skall försöka framkalla olika sinnesupplevelser hos barnet. Börja med en avslappningsövning med barnen. De får inte prata under aktiviteten.

Barnen leds in med förbundna ögon, spela "soft" musik. I salen finns ett snöre som leder till varje station. Barnet följer snöret och tas emot av en ledare med en kram.

Exempel på stationer:

- Lägg barnet på en filt och rulla en vattenfylld (varmt vatten) ballong över kropp och ansikte.
- Måla med vatten och pensel i ansiktet.
- Massera rygg eller fötter.
- Olika dofter/parfymer förs under näsan.
- Någon målar läpparna/matar barnet med olika smaker; frukt, saft, citron /sött/salt/surt/beskt.
- Krypa genom en tunnel gjord av stolar. Löv på golvet för att få känslan av att vara utomhus.
- En hink med lera och en med vatten. Barnet får kliva i lera och sedan i vattnet. Ledaren torkar av hans/hennes fötter.
- Kyla/värme. För ett brinnande ljus nära armen. Dra en isbit fram och tillbaka på armen, blåsa! (årstider).

Hitta på fler stationer. Det är mycket viktigt att ta det lugnt och att ta tid på sig vid varje station. Varje station avslutas med att ledaren ger barnet en kram och leder det till snöret. Barnet följer snöret till nästa station, där det tas emot av en ny ledare och får en ny kram.

Efter att allt är slut kan barnen berätta vad de upplevde eller rita på ett papper.

Variation: För barn IC och Summer åldern kan deltagarna delas in i grupper om cirka 10 i varje. Varje grupp får se ett avsnitt ur en film (skräck, romantik, action, något sorgligt etc) Grupperna skall nu återskapa den känslan som förmedlades via filmen. Grupperna turas om att *genomföra* sitt House of Feelings, och får alltså *uppleva* de andras House of Feelings. Aktiviteten avslutas med att alla grupper tillsammans får se alla filmavsnitten och därefter diskuterar hur bra de lyckades.

Handikappdag

Syfte	Få uppleva hur handikappade har och känner sig
Material	Diverse olika saker till handikappen
Tid	En för- eller eftermiddag
Ålder	11+
Antal	Obegränsat

Handikappen delas ut på frukosten. De olika handikappen kan vara: blind, stum, armlös, utan ett ben, benlös, rullstolsbunden, ett ben och en arm, blind med en arm, någon utan handikapp osv. Lotta ut handikappen bland både barn och ledare. Under handikapp dagen skall man ha vanliga aktiviteter. Börja t ex med en enkel arts & craftlek och gå sedan över till en enklare springlek. Låt fantasin flöda.

Under samtliga aktiviteter är det mycket viktigt att hjälpa varandra. Tänk på att du kan använda mycket istället för händer. När man förflyttar sig till en annan plats är det viktigt att alla hjälps åt så att ingen skadar sig. Ledare måste vara uppmärksamma så att ingen tar illa vid sig. Det kan vara bra om man även är handikappad under en måltid. En mycket viktig detalj är att man måste berätta för samtliga att de tar sitt handikapp på allvar och spelar sin roll väl. Det kan lätt bli att någon "flippar" ut, så det är mycket viktigt att ledarna hjälper barnen och får dem att inse allvaret. Det kan lätt bli fel inte bara för att man kan "flippa ur", utan för att olika barn kan ta olika vid sig osv.

Efteråt måste man diskutera igenom hur kändes det att vara handikappad, hur man tror att handikappade känner sig, hur handikappanpassat samhället man lever i är, etc.

B I N G O

Syfte	Kontakt
Material	Inget
Tid	10-30 min
Ålder	11+
Antal	Miljarders miljarder

Killarna går i en cirkel medsols och tjejerna går i en cirkel utanför motsols.

Alla sjunger:

There was a farmer who had a dog and Bingo was his name-o

B-I-N-G-O, B-I-N-G-O, B-I-N-G-O

and Bingo was his name-o.

B-I-N-G-O

På sista Bingo skakar man hand med den man står jämte. Man byter person till varje bokstav. Om man är kille skakar man hand med den tjej som står jämte på B. På nästa bokstav, I, skakar man hand med nästa tjej osv. På O kramas man.

Varianter: BONGO, BOOOO, kramas på O:na

KONGOLONGO, KOKOKLONGO, kramas på O:na och pussas på K:na.

Fred - Krig - Fred

Syfte	Att upptäcka hur lätt ett krig kan uppstå och svårigheten med att skapa fred
Material	Papper, färgpennor, kriter, ev. tyg, garn och annat byggmaterial, glad musik, aggressiv musik och sorglig musik.
Tid	ca 1 timme 15 min
Ålder	Alla
Antal	Grupper om 5 - 8 personer eller enskilt

Deltagarna delas upp i grupper som ombeds att skapa fred på ett stort ark papper (antingen väljer man att bara rita, eller så kan man bygga upp ett land i fred i lera, tyg garn etc.). Ledarna bör finnas till hands som stöd. Glad musik och mycket ljus i rummet skapar en positiv och uppsluppen stämning. Efter ca en halvtimme när grupperna känner att dom är färdiga bryts freden. Aggressiv musik dånar ur högtalarna, ljuset släcks delvis, ledarna skriker KRIG!!! och byter gruppernas papper/skapelse. Den närvarande ledaren kan provocera fram krig hos barnen genom att riva i sönder papperet. Krigsstillestånd råder i cirka fem minuter varefter sorglig musik sätts på och grupperna får tillbaka sina ursprungliga fredsverk med uppmaningen att åstadkomma fred igen i nu halvdunkel belysning...

Diskussion: Var det svårt att komma igång att skapa freden?
Hur kändes det att lämna ifrån sig papperet/skapelsen?
Var det lätt att skapa krig?
Varför gjorde ni som ledaren sa?
Gjorde ni mer krig när ni såg vad de andra grupperna gjorde?
Hur kändes det att få tillbaka papperet/skapelsen?
Var det lätt att göra fred igen?
Är det så här i verkligheten?
Tidsfaktorn, är proportionerna riktiga i verkligheten?

Alternativ till större lek: Kombination av "Create a country" och "Fred - Krig - Fred". Tex leker man "Create a country" på förmiddagen och på eftermiddagen börjar man med del 2 i "Fred - Krig - Fred" leken (Krig direkt). Då kan man ge grupperna längre tid att skapa fred igen.

Diskussion: Vad finns kvar? (sånger, danser, språk mm, men övriga landet i ruiner...)

Poison (Game of Life)

Syfte	Kul springa-tänka-svettas-lek
Material	2 glas med vatten, 2 klumpar vattenfärg (gift), färgbindlar för att skilja lagen åt.
Tid	ca 1 timme
Ålder	9 år och äldre
Antal	2 lag

Leken leks på ett stort område där det bör finnas lite träd, buskar och annat som man kan gömma sig bakom. I varje lag måste man utse en medicinman som har färgsnörena och sätter dem på sina lagkamrater. Varje lag skall placera ut "livets vatten" på ett säkert ställe. Lagen tilldelas även gift (färgklump).

Regler: Indela området i tre delar (lag 1, lag 2 och ingenmans land). Om livsbanden dras av motståndaren måste denna hämta ett nytt från medicinmannen. Man kan endast bli av med livsbandet i motståndarens område.

Leken slutar när något lag har lyckats placera gift i motståndarnas livsvatten eller när lagen har kommit på att man inte vill förgifta någon.

Viktigt: Vitsen är att bara nämna förutsättningarna dvs. GIFT, LIVSVATTEN, VÅRT/DERAS LAND; INGENMANSLAND och LIVSBAND och inte nämna något om att förgifta/döda motståndarna. Möjligheten finns att förgifta men ej nödvändigt.

Diskussion: Varför utgår man oftast från att man skall försöka förgifta eller förstöra för någon annan?

Romeo och Julia

Syfte	Ha kul
Material	2 bindlar
Tid	10 minuter +
Ålder	11 år
Antal	Obegränsat

Alla sätter sig i en ring. Man utser en Julia och en Romeo som ställer sig i mitten. På Romeo sätter man en bindel för ögonen och på Julia binder man ihop hennes fötter med den andra bindeln. Man får inte binda ihop fötterna så att det gör ont, men inte heller så löst så att det går att gå runt.

Sedan snurrar man Romeo runt några varv och när det är klart skall Romeo försöka få tag på Julia genom att ropa; Julia, Julia. Julia skall nu svara; Romeo. När Romeo fångat Julia skall han gissa vem det är som är Julia. Och sen är det bara att välja nya Romeo och Julia.

Denna lek görs ibland som en pusslek. När Romeo får tag på Julia skall dom ställas sig rygg mot rygg och sedan räknar man till tre och då skall dom vända huvuden åt vilket håll de vill. Vänder de åt samma skall man ge en kram eller puss och vänder de åt olika handskak eller kram.

Tänk på att man kan aldrig tvinga barn till att pussa någon annan.

Gul och Blå

Syfte	Att få igång en diskussion om konkurrens, tävling och samarbete.
Material	Gula och blåa papperslappar, kuvert + pennor samt poäng och diskussionsprotokoll för varje grupp.
Tid	Drygt 1 timme
Ålder	11+ (13+)
Antal	Grupper om 4 - 8 barn (minst två grupper)

Barnen delas upp i lag om två grupper. Varje grupp får en ledare och ett eget rum. Till varje lag medföljer en brevbärare. Grupperna får inte prata med varandra. De tilldelas 10 gula och 10 blåa lappar och ett papper med följande information:

Syftet med denna aktivitet är att få så många poäng som möjligt. Ni spelar med en annan grupp, och får poäng genom att skicka gula och blåa lappar till varandra. Ni får poäng enligt följande:

	A	B
Grupp A skickar GUL, Grupp B skickar GUL	+ 5	+ 5
Grupp A skickar GUL, Grupp B skickar BLÅ	- 10	+10
Grupp A skickar BLÅ, Grupp B skickar GUL	+10	- 10
Grupp A skickar BLÅ, Grupp B skickar BLÅ	- 5	- 5

Ni får skicka lappar 10 gånger. För varje lapp får ni cirka 2 minuters diskussions tid. En ledare kommer att vara "brevbärare", och talar om poängen.

Efter att grupperna skickat lappar 10 gånger samlas alla deltagare och alla lagens poäng räknas, dvs poängen för grupp A och grupp B räknas ihop och jämförs sedan med de andra lagen.

Efter resultaten lästs upp diskuterar man leken.

- Vilken sorts lappar skickade ni och varför?
- Var ni överens i gruppen om vad ni skulle skicka?
- Pratade ni om att försöka samarbeta med den andra gruppen genom att skicka gula lappar?
- Har ni lärt er något av leken?
- Kan man göra någon jämförelse med den verkliga världen?
- Vilket är vanligast; att tävla med eller mot någon?
- osv ...

Ps, det är mycket viktigt att alla förstår spelets regler. På en barnby bör instruktionerna finnas översatta till alla språk (skriftligt).

Create a country

(Fantasy land)

Syfte	Få barnen att samarbeta kring en gemensam kultur.
Material	Papper, krita/pennor/vattenfärger, musikinstrument, tygbitar osv ...
Tid	2 - 3 timmar
Ålder	Alla
Antal	Grupper om 6 - 8 personer (kan vara bra med en vuxen i gruppen).

Ge grupperna i uppdrag att göra följande:

- Landets namn
- Landets språk (ange vissa ord som skall finnas i språket)
- Flagga
- Karta
- National sång
- Dans
- Pengar
- National dräkt
- Sätt att hälsa på
- osv ...

Barnen presenterar sedan för varandra vad de har skapat. En slags ”national evening” ordnas för all nya länder.

Denna lek kan kombineras med ”Fred - Krig - Fred” och ”Crazy olympics”.

Rita en världskarta

Syfte	Upptäcka hur man ser på världen i olika delar av världen
Material	Stora papper, krita, vattenfärger osv ...
Tid	1 - 2 timmar
Ålder	Alla
Antal	Delegationsvis eller i grupper om 4 - 6 eller individuellt

Varje grupp skall nu rita en världskarta så som de ser den. Är man på en barnby kan man säga till grupperna att man måste ha med alla länder som finns representerade på barnbyn. Ledare bör inte delta i denna lek. Efter det att alla är färdiga kan man låta grupperna visa upp sin världskarta och t ex visa var man bor.

Om denna aktivitet görs delegationsvis kommer man att se att det egna landet placeras i centrum av papperet och är ofta det största landet.

Efter aktiviteten bör man samlas i grupper eller i storgrupp för att diskutera hur det blev.

- Fick ni med alla världsdelar?
- Varför? Varför inte?
- Vilken världsdel är störst? Varför?

Man bör även berätta för barnen hur verkligheten är. Vilken världsdel som är störst och vilket land som är störst osv. Man bör ha en riktig världskarta till hands för att visa upp. Man bör också berätta att man i olika delar av världen så ser man på världen olika.

CISV Sången på Svenska

Detta är en översättning, kanske inte den bästa, men bättre än inget.

- Vers 1 Här på denna barnby ser Du barn
 som lever lyckligt tillsammans
 trots olika raser och olika nationalitet
 Hit kommer vi för att förstå våra
 olika åsikter och genom praktiskt
 arbete lära oss hur lika vi är
- Vers 2 Här bor vi, äter och sover
 pratar, skrattar och gråter ibland
 Här delar vi hopp och rädsla
 Bygger en bro genom åren
 Sår ett frö och planterar ett träd
 under vars grenar alla nationer
 kan samlas i fred
- Vers 3 Så att våra barn kan få växa upp
 i en värld vi inte kände till
 Där de delar allt de har att ge
 och lär sig att älska och leva
 Framtiden ligger i våra händer
 grip därför tillfället innan det
 är för sent. Gör nuet till handling
 och våga göra vår dröm till verklighet

Get to know your neighbour

Syfte	Att kunna kommunicera utan gemensamt språk, lära känna varandra.
Material	Pennor och papper.
Tid	30-40 min
Ålder	Alla
Antal	5-20 personer

Deltagarna sitter i en ring på golvet med var sitt papper + penna.

Ledaren ber deltagarna att teckna sin favorithobby, favoritdjur, frukt eller dyl. Därefter skickas teckningarna ett steg till höger (grannen intill).

Alla visar grannens favorit-..... genom gester, imitation, charader. Utan ord. Övriga deltagare gissar vad som avses.

Variation: Variation på samma tema kan vara att använda det egna språket (alt. något annat) tillsammans med gester. Favoritmaträtt är exempel på saker som kan efterfrågas då man uttrycker muntligt vad kompisens ritat.

Chinese Masters

Syfte	Att ha så kul som möjligt och samarbeta.
Material	Lite av varje. Ledarna g`r kina hattar, sveper in sig i lakan och klär på bästa sätt ut sig till kinesiska gudar. Små papperslappar (gärna snyggt Kinesiskt dekorerade) med siffror från 1 - 50 (beroende på hur många deltagare och hur länge man vill hålla på). Större lappar som skall se ut som bingo brickor med rutor (även dessa kan vara tjustigt dekorerade) med nummer på.
Tid	ca 1 timme
Ålder	Alla
Antal	Grupper om 4-6

Deltagarna delas in i grupper med högst 6 i varje. Varje grupp får en ”bricka” med nummer. Det gäller att hitta alla sina nummer så att man får ”Bingo”. Nummer lapparna finns hos ledarna ”CM” (6 - obegränsat antal Chinese Masters beroende på antalet nummer och grupper, ledarna kan även sitta två och två) som sitter någonstans i de område man har förutbestämt. Grupper skall nu gå runt bland de olika ledarna och be om sina siffror. När en grupp kommer till en CM måste dom vara hela gruppen innan dom får fråga om ett nummer. Man frågar på följande sätt: Snälla Chinese Master har Ni nummer CM svarar: Det kanske jag har men först måste Ni göra något för mig. Nu skall CM ge dom en sak att göra (det kan t ex vara att hämta en kudde till mig, gå och tvätta någon annan CMs fötter, sjunga en sång för mig, kamma mitt hår, rita fredsmärken i Era ansikten osv. Det kan med andra ord vara vad som helst, ju roligare saker att göra desto roligare blir leken. Man bör inte be gruppen att göra sådana saker som man själv inte skulle vilja bli utsatt för. Ofta blir det ”fajt” mellan ledarna.). Nu skall alla gruppen hjälpas åt att göra det dom blivit tillsagda och när dom har gjort de måste dom be om siffran igen. Har nu CH denna siffra så får gruppen den om inte säger han/hon bara ”Sorry”. Dorefter får gruppen gå till en annan och fråga. Man får inte fråga samma CM två gånger i rad. Varje CM skall bara ha ett nummer från varje bricka. Leken slutar när en grupp fått alla siffror. En CM som har slut på sina nummer sitter givetvis kvar för grupperna vet ju inte om detta.

Gör man leken på en barnby kan man skriva ner de olika sakerna grupperna skall genomföra på de olika språken på lappar innan så att det bara är en i varje grupp som vet vad som skall göras och måste på bästa sätt förklara för de andra i gruppen.

variant...

Istället för en bricka med nummer får man en bricka med olika meningar på de olika språken som finns på lägret.

Ex: Fråga ledaren om vilken skostorlek den har, eller hur många syskon den har osv.

Ledaren får bara prata på sitt eget språk.

Varje lag består av en delegat från varje land.

Gruppen måste hålla ihop och hela gruppen måste vara samlad när de frågar ledaren.

OBS! Går kanske inte att leka när någon/några av ledarna har day-off.

Bodysnatchers

Syfte	Samarbeta och ha kul
Material	Inget
Tid	ca 1 timme
Ålder	9+
Antal	15 - obegränsat

Leken kan lekas både utom- och inomhus. Den kan bli ganska våldsamt, ledaren måste vara mycket observant så att ingen skadar sig. Man bör ha mycket oömma kläder på sig och man skall ta av sig klockor, halsband och liknande. Barnen delas in i grupper om 4 - 6 i varje. Alla ledare går och gömmer sig. Det gäller för grupperna att hitta så många ledare som möjligt som är poängsatta mellan t ex -15 till +15. Ingen förutom huvudledaren vet vilka poäng resp. ledare har. När gruppen hittar en ledare så skall man röra ledaren direkt och då är denna ledare död och kan varken prata eller röra sig. Nu skall gruppen bära "ledaren" till ett hemligt gömställe som gruppen har utsett tidigare. För att klara av att bära ledaren måste man samarbeta (ledare kan ju vara rätt tunga).

- Regler:
- Grupperna får stjäla lik från varandras gömställe.
 - När någon annan grupp hitta ens gömställe så räcker det att man rör ett "lik" så tillhör det gruppen och sedan måste gruppen snabbt gömma sitt nya "lik".
 - Man får inte följa efter en grupp som gömmer ett "lik".
 - Man får inte vakta sitt gömställe.
 - Man får inte sno "lik" när man håller på att bära det eller försöker gömma det.
 - "Liket" får inte protestera oavsett vad som händer (givetvis vid fara för livet).
 - Grupperna måste vara försiktiga med liken. Det har förekommit att ben och armar blivit brutna under aktivitetens gång...

Under leken kommer huvudledaren gå runt och se till att allt går rätt till. Den har även rätt till att göra anteckningar om det är någon som missköter sig och kan då i sumeringen göra avdrag för denna grupp. Efter ca 30 min blåser huvudledaren av leken och alla samlas, "liken" kan nu själv gå till samlingsrummet. "Liken" tillhör den grupp som senast rörde vid dom. Nu skall varje grupp var för sig redovisa vilka "lik" dom har och få reda på hur mycket poäng de är värda. Ledarna har nu rätt att klaga eller ge beröm om hur dom blivit behandlade. Detta kan ge plus eller minus poäng till grupperna. Vinnare blir den grupp som fått flest poäng. Tänk på att inte använda Er av för stort område.

Om leken blir uppskattad och alla vill göra den igen så är det roligt att göra "Reverse Bodysnatchers". Denna gång är det barnen som gömmer sig och ledarna blir indelade i par. Skillnaden från vanlig Bodysnatchers är att nu finns det inga regler förutom ett sunt förnuft. Poängsättning och klagande kvarstår och det måste finnas en ledare som går runt och kollar så att allt går någorlunda rätt till.

Arkitekten, Ingenjören och Arbetarna

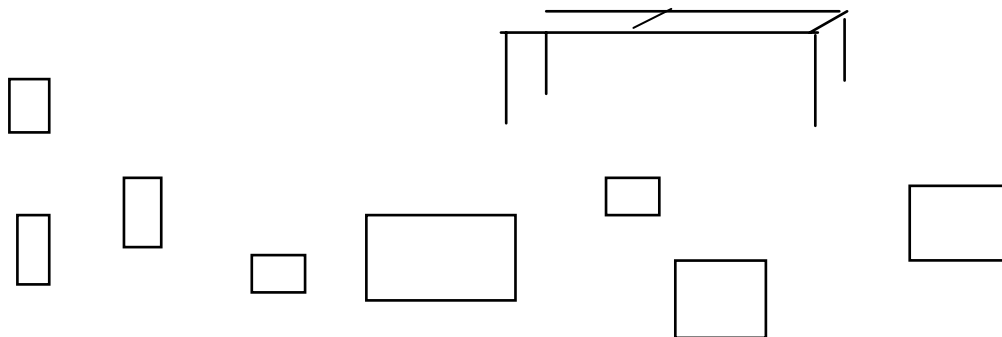
Syfte	Samarbete, kommunikation, hjärngymnastik och bra språkträning Material 1 bord per grupp, kartonger, boxar i olika färger och storlekar, ögonbindlar
Tid	30 - 60 minuter
Ålder	Alla
Antal	4 - 7 i varje grupp

Ledaren konstruerar ett byggnadsverk av kartongerna och boxarna på bordet, ej för svårt.

Dela in barnen i de olika rollerna, en arkitekt, en ingenjör och övriga arbetare. Arkitekten kan se men ej tala, ingenjören kan tala och bara se arkitekten, arbetarna kan varken se eller tala och har ögonbindlarna på sig. Förklara för arkitekten och ingenjören att de måste hitta gemensamma tecken för arbetarnas namn, steg, höger, vänster, framåt, bakåt, vända, lyfta, ställ ner, ja, nej, bra mm.

Endast arkitekten får se byggnadsverket och memorerar detta. Förstör byggnadsverket och placera ut boxarna och dylikt på golvet.

Arbetarna kommer in, arkitekten sitter så att hon/han ser allting. Ingenjören sitter med ansiktet mot arkitekten så att hon/han ser arkitekten men inte arbetarna. Arbetarna placeras ut bland "boxarna".



Arkitekten instruerar ingenjören med tecken hur hon/han vill få arbetarna att placera "boxarna" på bordet i rätt ordning så att det ursprungliga byggnadsverket återuppbyggas.

Ingenjören får tala till var och en av arbetarna vad de skall göra. Arkitekten ser till att alla arbetarna används.

Även fast leken låter svår och något komplicerad så är den inte det. Barn tycker den är rolig.

Bra med få arbetare och många "boxar" så att det blir fler aktiverade.

Värdeauktion

Syfte	Samarbete, visa hänsyn till andra, värdesätta olika "grejer"
Material	Papper och pennor
Tid	1, 5 timme
Ålder	11+
Antal	Obegränsat

Man delar in grupper om 4 - 6 (är man på barnby bör man göra denna aktivitet delegationsvis). Grupperna får 10 minuter på sig att tänka komma på 10 saker de skulle vilja köpa. Sedan skrivs alla gruppernas saker ned på ett stort papper så att alla kan se det. Detta görs av den person som håller i leken.

Denna person ger varje grupp 1000 pengar. Nu skall varje grupp under 10 minuter försöka komma överens om vad de vill satsa sina pengar på och hur mycket pengar på varje "grej".

Efter att alla är färdiga skall det hållas auktion på de olika "grejerna". Man börjar t ex med godis. Auktionshållaren bestämmer start priset, t ex 10 pengar (det är enklast om buden är 10, 20, 30 osv.) och sedan är det bara för grupperna att bjuda så länge man vill på respektive "grej" och den som bjuder högst får "grejen". Auktionshållaren kan bestämma på förhand, att det räcker med att någon höjer armen så räknas detta som ett bud. Detta resulterar ofta i att det blir oenighet inom grupperna och vissa bryr sig inte om de andra i gruppen utan bjuder på det som behagar honom/henne.

Auktionshållaren bör börja med oväsentliga saker som; godis, bilar, Mc Donalds och sluta med saker som; fred, kärlek, CISV osv. Det är roligt om det finns en ledargrupp som bjuder för att trissa upp priser och även komma med lite roligare "grejer" att köpa som; sex, kondomer, Sharon Stone osv. Denna ledargrupp bör även hålla koll på hur mycket pengar de olika grupperna har kvar så att de inte bjuder över sina tillgångar.

När alla "grejer" är slut bör någon ledare sätta upp ett papper med vad de olika grupperna köpte så att alla kan se det. Man kan även be varje grupp att berätta hur det skall klara sig med de "grejer" som de har köpt eller rent av skriva en berättelse om det.

Eller man kan ha en diskussion om:

- hur samarbetet fungerade i de olika grupperna
- var det någon som tog kommandot
- fick ni det ni hade bestämt från början
- kostade de olika "grejerna" mer än vad ni hade räknat med
- vad var det som blev dyrt/billigt
- osv...

Luftballongen

(Variant på Värdeauktion)

Syfte	Samarbete, visa hänsyn till andra, värdesätta olika saker, ta ställning
Material	"Sandsäckar" (papperslappar)
Tid	ca 1 timme
Ålder	11+
Antal	20-30 personer

Man sitter i mindre grupper, ca 10 st i varje grupp. Ledaren berättar att vi alla är upp i en luftballong och våra sandsäckar innehåller olika saker, t ex kärlek, fred, natur, familjer, pengar mm (så många positiva saker som möjligt så att de tvingas diskutera).

"Nu är det så att vi är tvungna att släppa en säck för att inte störta! Vilken säck?"

Barnen måste nu diskutera tillsammans (alla måste säga något) och de ska komma överens om vilken säck de ska släppa. Ledaren försöker att ej medverka, bara översätta.

När man har släppt en säck så måste man släppa en till. Nu kan man också ta in tidspress. De har en viss tid på att bestämma sig (t ex 5 min). Om de ej har kommit överens, störtar de!

Under hela leken så måste barnen ta ställning för vad de tycker är viktigast i livet.

Man släpper säckar till man har 1 eller 2 säckar kvar.

Ev. diskutera varför just de säckar de har kvar i släpptes!

Bygg en stad

Syfte	Förstå olika "styre sätt"
Material	Tidningspapper, lera osv.
Tid	1 - 2 timmar
Ålder	11+
Antal	Grupper om 5 -10

Barnen delas in i fyra grupper. I gruppen finns en ledare. Barnen får reda på att varje grupp tillsammans skall bygga en stad av tidningspapper, lera etc. Varje grupp har olika sätt att fatta beslut, t ex en grupp har majoritets beslut, en grupp har en auktoritär ledare som bestämmer allt, i en grupp måste alla vara överens om alla beslut, i en fjärde grupp råder anarki inga beslut fattas utan staden blir utan samordning. Barnen får ej veta vad de andra grupperna har för styresätt, givetvis måste de veta styresättet i sin grupp. Barnen skall heller inte veta det egentliga syftet med leken utan får bara veta att man skall bygga en stad tillsammans i gruppen.

Alla ledare i grupperna måste vara införstådda från början hur de skall agera i sin grupp.

Efteråt sitter alla i en stor grupp och diskuterar vad det egentliga syftet var? Hur lyckades man i sin egen grupp? Var det ett bra sätt att bestämma på?

Survival game

Syfte	Samarbete, överleva så länge som möjligt
Material	Papperslappar, kuvert, färg
Tid	ca 1,5 - 2 timmar
Ålder	11+
Antal	Nedanstående är beräknat på 55 st

Dela upp deltagarna i följande grupper:	Harar	35 pers
	Rävar	10 pers
	Jägare	6 pers
	Pesten	3 pers
	Döden	1 pers

Innan leken börjar så har ledaren placerat ut 12 st kuvert innehållande 70 matbitar vardera, (färgat papper) 35 bitar av varje färg. Alla deltagare markeras med färger så att man kan se skillnad på harar, rävar osv. Först släpper man ut hararna som skall försöka finna mat. De skall söka efter kuverten som är gömda inom ett förbestämt område. När de finner ett kuvert skall de ta ett papper av varje färg.

Efter ca 10 minuter släpps rävarna ut. De skall jaga hararna och när de tar en har måste denne ge räven två matbitar. Efter ytterligare fem minuter släpps jägarna ut, de tar fyra matbitar av harar och två av rävarna. Pesten släpps ut efter ytterligare fem minuter, de tar sex matbitar av harar, fyra av rävar och två av jägare. Det går ytterligare fem minuter och döden släpps ut. Det räcker att döden rör en för att dö. När man är död skall man antingen lägga sig ner på marken eller gå till ett förutbestämt ställe där alla döda samlas. Blir man av med alla sina matbitar är man också död.

Syftet med leken är samarbete, ju mer man samarbetar, ju lättare är det att överleva. Diskutera efter leken om hur det kändes att bli jagad/jaga osv. Uppstod något samarbete?

Om man vill komplicera reglerna så är man inte död när matbitarna är slut utan man ligger bara minus. T ex om en hare blir utan matbitar kan han gå till en annan hare och få matbitar av denne. Men har han färre matbitar är den som fångat honom begärt så dör han.

Stereotypes

Syfte	Upptäcka att vi har fördomar mot andra länder och vise versa och att inse att vissa fördomar är just bara fördomar.
Material	Stora pappersark, pennor eller dyl.
Tid	ca 1 timme
Ålder	11+
Antal	obegränsat

Man delar upp alla i delegationer. Varje delegation får ett pappersark med ett annat lands namn skrivet på. Man bör tänka på att ge så "okända" länder som möjligt till delegationerna så att inte Norge får Danmark.

Delegationernas uppgift under en halvtimme är att rita och skriva ned allt som de associerar till när det tänker på det landet som de har blivit tilldelade. Det är viktigt att alla vågar skriva ner sina fördomar och att de inte behöver skämmas över dessa. Tänker man på feta och rika människor när man hör USA så skriver man och ritar detta, även om man innerst inne vet att detta inte är sant. (fy vad hemska Michael och Andreas har varit).

När alla är klara så redovisas resultatet antingen genom att landets riktiga delegation redovisar den andra gruppens papper och talar om vad som är sant och som inte är sant. Eller så redovisar man länderna parvis, två och två åt gången (då måste man ha delat ut länderna i par) Norge redovisar Mexico och Mexico redovisar Norge genom en dialog. Efter själva redovisningen får landets riktiga delegation tydliggöra vad som är fördomar och vad som är sant. Den senare formen av redovisning brukar bli roligare. När man upptäcker att mycket av vad folk tror om mitt land är osant, inser man förhoppningsvis att en del av mina föreställningar kan vara falska de också. Detta bör man för säkerhets skull diskutera med barnen.

En variant som passar på IC och Summer är att göra en sketch i stället för att rita sina fördomar. Ett tips är att göra denna aktivitet några dagar före Open Day, och sedan spela upp den igen på Open Day. Det är ett utmärkt sätt för delegationerna att presentera sina länder.

Hur kändes det när du hörde de andra berätta om ditt land?

Varför har man fördomar?

Hur kan man motverka fördomar?

Efter aktiviteten blir arken fina dekorationer att hänga upp på väggarna.

Sally

Syfte	Våga göra bort sig
Material	Inget
Tid	Hur länge som helst
Ålder	Alla
Antal	Hur många som helst, dock minst 2

Ställ er två och två. Den första av de två är Sally som gör den personen som bestämmer hur tokigt man ska gå. Den andra personen härmar (går även att göra med 4-8 personer).

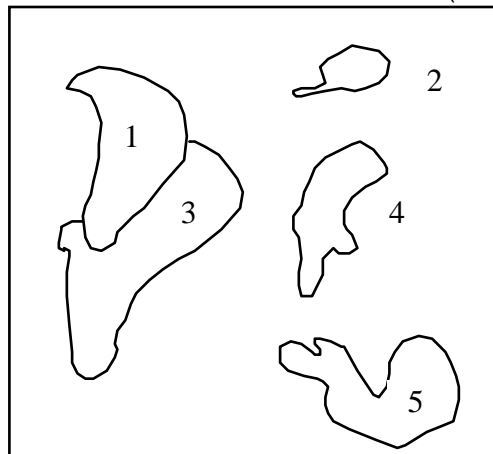
Man sjunger: 1	Here comes Sally, Walking down the alley Here comes comes Sally All night long
2	Here comes another one Just like the other one Here comes another one All night long
3	You look around the corner and what do you see
4	A big fat man from Tennessee
5	I bet you five dollars that you can't do this:
6	To the front, to the back, to the side side side (2x)

Instruktioner

- 1 Den första personen börjar gå
- 2 Den andra personen har stannat
- 3 Alla pekar mot ett hörn (mot höger)
- 4 Man visar en stor mage med händerna
- 5 Klappa händerna 8-9 gånger, slå höger utsida mot vänster insida (som om man lägger något i handen).
- 6 Hoppa framåt, bakåt och till höger, vänster höger.

Rich and Poor

Syfte	Förstå orättvisor i världen
Material	Allt man kan tänka sig
Tid	3 timmar till en hel dag
Ålder	11+
Antal	15 - 50 (beräkningar är gjort på 50), 5 grupper



Planeten "Ingenstans"

- 3 personer Ocean (1)
- 7 personer Atlantis (2)
- 16 personer Eldorado (3)
- 16 personer Nania (4)
- 8 personer Nangialia (5)

Denna aktivitet bör köras en hel dag och skall avslutas med en diskussion om hur det kändes och hur det är i verkligheten. Barnen och ledarna delas in i kontinenter med hjälp av lotter. Leken presenteras som en "jämlighetens Värld" där alla kontinenter får lika mycket pengar. 40 000 pengar tilldelas varje kontinent. Under dagen skall pengar spela en stor roll. Mat skall handlas (Shopen kan läggas in. Först handlar man med pengar och sedan skrivs det in som vanligt).

- Förslag på aktiviteter:
- Stafetter, vinnande lag vinner pengar av lekledarna
 - "Illegala" spelklubbar, lotterier
 - Hantverk, deltagarna tillverkar saker som dom säljer till hantverksaffären.
 - Målartävling - man betalar för papper, färg osv., vinnaren får pengar.

Barnen kan också utföra tjänster åt varandra. Ledarna prissätter bäddning, städning mm. Leken kräver stor flexibilitet bland ledarna. Barnen måste ges stor fritid att göra saker men om det segar till måste aktiviteter finnas förberedda. Man måste hålla stor koll på barnens reaktioner. Avsluta med en stor brakmiddag med jättegod mat.

Några ledare finns ej med i grupper utan leder leken.

Purple Stew

Syfte	Alla-kan-vara-med-lek, lära sig namn
Material	Inget
Tid	Hur länge som helst
Ålder	Alla
Antal	Hur många som helst

Alla står i en cirkel och sjunger:

- 1 Making a purple stew
- 2 Wuh-wuh, wuh-woh
- 3 Making a purple stew, be-dobe do-be do-be
- 4 With a purple potaoes
- 5 And a purple tomatoes
- 6 And ...namn... in a purple stew

Rörelser

- 1 som när man rör i en stor gryta
- 2 sväng på höfterna
- 3 rör igen (större rörelser)
- 4 sätt ut höger hand
- 5 sätt ut vänster hand
- 6 peka på någon ny, säg namnet, börja om från början.

Problems in my country

Syfte	Upptäcka andra länders problem. Försöka hitta lösningar
Material	Inget
Tid	Minst 3 timmar (förmiddag)
Ålder	11+
Antal	Obegränsat

Man delar upp sig delegationsvis. Sedan tar barnen i varje delegation upp det som de anser vara det största problemet i hemlandet. Ledaren är med, men det är barnen i delegationen som väljer problemet.

Efter att ha förberett sig i ca en halvtimme så spelar delegationerna upp ett litet drama där de visar sitt problem. En rekommendation på barnby är att dramat är utan ord på grund av att alla kanske inte förstår samma språk. Det skall framgå tydligt av dramat vad det är för ett problem som man vill visa de andra.

En kort förklaring av vad som spelades upp skadar aldrig.

Sedan byter delegationerna sitt problem med en annan delegation. De problem man nu fått skall man försöka lösa på bästa möjliga sätt. Lösningen spelas upp i ett drama.

Det är bra om man har en kort diskussion efteråt om vad som hände. Det kan även vara bra att fortsätta att diskutera under delegation time.

Planetarians

Syfte	Att inom gruppen samarbeta och gemensamt klara av att kommunicera med "planetarianerna".
Material	Låt fantasin flöda ...
Tid	1 - 2 timmar
Ålder	11+
Antal	Grupper om 4 - 8 eller storgrupp

En grupp utses att vara "Planetarians" (kan antingen vara ledargrupp eller barngrupp) och skapa en egen kultur, med eget språk (kropp/tal). Gruppen ska visa reaktioner på kroppskontakt, hur man äter, sover, umgås och hur man uttrycker känslor (glad, ledsen, tycka om, rädsla). Gör det inte för svårt om deltagarna är för unga utan gör svårighets graden efter de deltagandes ålder. Man kan berätta för grupperna att de har nödlandat på en okänd planet och för att kunna komma vidare måste dom ha mat och bränsle till sin farkost för att överleva och det är därför de måste försöka kommunicera med "Planitarierna" på den okända planeten. Vem vet, kanske man inte ens kan andas på den nya planeten ... Resten av deltagarna delas in i besöksgrupper (A,B,C). Storleken på A, B, C grupperna bör vara mindre än "planetarie gruppen". Deras uppgift är att vid tre tillfällen besöka "Planetarians". Detta görs på följande sätt:

Grupp A besöker "Planetarians" och får då endast observera första gången. Besöket vara ca tre minuter. Sedan fortsätter grupp B osv.

När ett besök är avslutat samlar respektive grupp sina intryck. Under tiden man väntar för att göra sitt nästa besök försöker man komma fram till hur "Planitarierna" kommunicerar.

Besök två varar lite längre, tre till fyra minuter. Under detta besök får man försöka kommunicera med hjälp av det man upptäckt under första besöket.

Besök tre varar ännu längre, fyra till fem minuter och nu får grupperna försöka att kommunicera och försöka få det man behöver för att komma vidare.

Efter de tredje försöket samlas man i en stor grupp och respektive grupp får redovisa vad de kom fram till.

Frågor att diskutera efter aktiviteten: - Var det svårt att ta första kontakten?
- Hur var det att upptäcka en kultur som ni inte visste något om?
- Finns det paralleller med verkliga livet?
- OSV ...

Detta är bara *en* idé hur man kan göra "Planetarians", låt fantasin flöda ... Man kan t ex ha kuslig musik på, rummet kan vara mörklagt och endast levande ljus ...

Mickey Mouse

Syfte	Samarbete och se till att man får fyra från sitt lag på de fyra speciella stolar som sätts framför halvcirkeln med stolar.
Material	Små lappar med seriefigurers namn, och flera plakat med alla namnen man använder. Kan även lekas genom att använda barnens namn. Stolar (en stol mer än antalet deltagare).
Tid	Minst en timme +
Ålder	11+
Antal	Minst 15 Max 35

Denna lek kräver total koncentration och bra minne.

Placera ut stolarna i en halvcirkel, placera fyra speciella stolar som betraktas som de speciella ("de fyra") på rad så att de ser ut som en soffa. Dela in deltagarna i två lag (tjejer mot killar om det går). Markera lagen så att man kan se skillnad på dem (t ex socklösa mot sockar). När man börja skall man sitta varannan kille resp. tjej (sock resp. socklös). När alla sitter ner delar man ut lapparna med seriefigursnamnen. Man får inte visa sin lapp för någon. Den person som har en tom stol till höger om sig skall börja med att säga ett "namn", den som har det namnet på sin lapp går och sätter sig på den tomma stolen, dessa två byter lappar (den som sa "namnet" får nu de namnet och vice versa. Så nu vet alla vad den personen heter. Den som har en tom plats till höger fortsätter. Man får inte säga samma namn två gånger efter varandra. Leken går ut på att få sitt lag att sitta på "de fyra" stolarna. När något lag har vunnit samlar man in lapparna och börjar om från början igen. Gör man denna lek på en barnby bör man se till att man har seriefigurer från samtliga nationer.

Förslag på seriefigurer:

Bamse	Kalle Anka	Mickey Mouse	Mimmi
Puff	Skalman	Skutt	Kurtan
Arne	TinTin	Lejonkungen	Simba
Hobbe	Långben	Batman	Lilla Fridolf
Smurf	Grodan Boll	Sune	Bert
Lady	Lufsen	Tjuren Ferdinand	Snövit
Askungen	Knatte	Fjatte	Tjatte
Stålmannen	Fantomen	Zorro	Robin Hood
Tarzan	Osv		

Lifeboat

(Simulation game)

Syfte	Att få deltagarna att sätt sig in i olika roller och diskutera
Material	Inget
Tid	ca 1 timme
Ålder	11+
Antal	Grupper om 6-8

Exempel på karaktärer: Läkare, gravid, prostituerad, bankrånare, professor i kemi (67 år), HIV smittad polis, fotomodell (20 år), skådespelare (30 år), officer, taxi chaufför, präst mm.

Dessa personer befinner sig på en båt mitt ute på havet. Båten har börjat läcka och en person måste hoppa av. Grupperna får 10 minuter (beroende på ålder på deltagarna) att diskutera och komma fram till vem som skall "offras". Alla skall försvara sig genom att ta fram det ur sin roll som gör det viktigt för den och för andra att just den personen överlever.

Efter ytterligare 5 minuter har det läckt in så mycket vatten så att den andra personen måste offras osv ... tills det bara finns en person kvar i båten.

Efteråt samlas alla grupperna för att diskutera leken.

- Vem hoppade först, och varför?
- Hur gick diskussionen till på båten?
- Hur var stämningen?
- Hur kändes det att behöva hoppa?
- Hur kändes det för den som blev kvar?
- Vilka argument kom fram?
- Är den som hoppade först mindre värd?
- Kände sig den som först sig mindre värd?
- Osv ...

Det är viktigt att planera frågorna och att alla får göra sin röst hörd. Börja att diskutera i små grupper om det är många grupper.

Tips: Det är bra att ge varje karaktär både positiva och negativa egenskaper, som till exempel:

En aidsjuk läkare, mor till ett superbegåvat barn.

En nunna, som innan hon blev frälst var alkoholiserad.

En rasistisk tonårskille som alltid tagit om hand om sin mongolida syster.

En mongolid flicka.

Karaktärerna kan även ha någon sorts relation till varandra: syskon, vänner, fiender etc.

Knasfotboll

Syfte	Förstå hur viktigt det är att samarbeta
Material	Två mål, en plan och en fotboll
Tid	20 - 30 minuter
Ålder	11+
Antal	minst 10

Dela in gruppen i två lag. Varje spelare i varje lag skall nu hålla armkrok med någon i det andra laget. Sen är det bara att börja spela. Det lag som gör mest mål vinner.

En svårare version är att man binder fast fötterna på paren istället.

En ännu svårare version (MEN KANSKE DEN ROLIGASTE) är att paren står rygg mot rygg mot varandra och håller fast i varandras armar.

Alla ekorrar byter bon

Syfte	Rörelselek ute som även innehåller lättare kroppskontakt.
Material	Stor öppen lekyta.
Tid	15-30 min.
Ålder	7+
Antal	Helst inte mindre än 16 st

Alla delas in i grupper om 3 personer. Två av dem står mitt emot varandra och håller varandras händer och föreställer ett bo. Den tredje personen föreställer ekorre och står i boet mitt emellan de andra.

En person i leken föreställer en ekorre som inte har något bo. Han/hon ropar följande mening: "Alla ekorrar byter bon!". Då lyfter de som är bon sina armar för att släppa ut ekorren. Alla ekorrar måste nu söka upp ett nytt bo. Den ekorre som blir utan bo, fortsätter sedan leken.

För att utveckla leken kan man ha flera "överblivna" ekorrar. Efter en liten stund bör man låta bon och ekorrar byta roller. Om man vill, kan man även komplicera leken ytterligare genom att lägga till meningen "Alla bon byter ekorre!". Det är då ett bo utan ekorre som ropar meningen. Ekorrarna ska stå still, medan bona söker upp en "ledig" ekorre.

En annan variant är att man har en ledare som ropar ut vilken som, av meningarna. Antalet deltagare måste då vara ett jämnt antal utöver de kompletta bona om 3 personer. Om man har två "överblivna" ekorrar och sedan ropar "Alla bon byter ekorrar" måste dessa två ekorrar bilda ett bo och söka upp en "ledig" ekorre. Det blir då ett tomt bo över. Om sedan nästa mening blir "Alla ekorrar byter bon", måste sedan detta bo splittras till ekorrar som söker upp nya bon.

Maktnycklarna

Syfte	Få erfara att "utnyttja" och bli "utnyttjad"
Material	Nyckel
Tid	1 - 3 timmar beroende på antalet deltagare
Ålder	11+
Antal	Grupper om 10 eller en stor grupp

Alla sitter tyst och lugnt i en ring. Den som leder leken går in i mitten med en allvarlig uppsyn. Han/hon har ett par nycklar som visas för alla i gruppen. Ledaren säger att "dessa nycklar ger innehavaren all makt i världen och ni måste lyda den som har dom". Sedan går ledaren fram till någon i cirkeln och ger henne/honom ett uppdrag (inte alltför taskigt, typ: "ge mig ett glas vatten").

Ledaren går vidare en stund, ger fler uppdrag, sedan släpper ledaren nycklarna i mitten och går och sätter sig med de andra i cirkeln. Ledaren avvaktar, ser vad som händer. Förhoppningsvis tar någon annan nycklarna och övertar makten. Sedan vet man inte vad som kan hända. Troligtvis trappar allting upp och kan bli ganska elakt (hämnaden är ljuv .. !). Det hade varit intressant om man hade kunnat hålla på tills ingen vill ta nycklarna längre.

Diskussion i små grupper om man är många.

- Hur känns det att ha makt?
- Hur känns det att bli utsatt för den?
- Är hämnd så viktigt? ... Är det det man är ute efter?
- Vilka försöker få nycklarna? ... Varför?
- Vilka försökte inte? ... Varför?

Cirkel-härmis

Syfte	Att lära sig namnen i en grupp
Material	Inget.
Tid	ca 10-30 min.
Ålder	Alla olika
Antal	10-30 st.

Alla står i en ring. En ledare inleder genom att ta ett steg in i ringen och säga sitt namn, t ex på ett aggressivt sätt. Ledaren stiger tillbaka in i ringen. Nu ska alla härma ledaren och gå in i ringen (samtidigt) och säga ledarens namn på precis samma sätt som ledaren gjorde (detta inkluderar även kroppsrörelserna). Ledaren går nu in i ringen igen och säger sitt namn blygt och därefter härmar alla honom/henne igen.

Nu är det nästa persons tur att säga sitt namn först aggressivt och sedan blygt. Detta tills alla har sagt sitt namn 2 ggr och blivit härmade 2 ggr.

Varianter: Namnet kan sägas nonchalant, surt, kärleksfullt, glatt osv...

Brödrosten

Syfte	"Isbrytare". Lättar upp stämningen i gruppen.
Material	Inget.
Tid	5-20 min.
Ålder	5+
Antal	Helst inte fler än 25, annars blir för många passiva. Dela gärna upp gruppen.

Alla står i en ring med armlängds avstånd till "grannen". En person ställer sig mitt i ringen. Han/hon pekar tydligt med armen mot någon och ger ett kommando, t ex "brödrost". Den som blir pekad på ska tillsammans med sin granne till höger och vänster om sig illustrera detta kommando. Den som gör "mest" fel får byta plats med personen mitt i ringen och fortsätter leken.

Kom ihåg: Visa kommandona noga.

Följande kommando kan finnas och kan illustreras på följande sätt:

Brödrost: Grannarna håller varandras händer. Mittpersonen hoppar upp och ned som en brödskiva i mitten.

Elefant: Grannarna bildar var sitt elefantöra med sina armar på respektive sida om mittpersonen. Mittpersonen illustrerar en snabel.

Älg: Grannarna håller sin hand med utspretade fingrar mot mittpersonens huvud (för att illustrera älghorn). Mittpersonen utstöter ett älg-bröl.

Kyckling: Grannarna ställer sig tätt intill mittpersonen och illustrerar var sin småvinge med ytterhanden. Mittpersonen piper som en kyckling.

Låt gärna gruppen hitta på fler kommandon. Börja dock leken med ett par kommandon och utöka efter hand.

Fler ex: Gökur, elvisp, mamma med barn, dusch, giraff, krokodil, tvättmaskin...

Trätornet

Syfte	Samarbetsaktivitet. Att bygga ett så högt torn som möjligt.
Material	Träklotsar i olika storlekar.
Tid	15-45 min
Ålder	11+
Antal	Minst 5 personer. Vid fler än ca 12 går två grupper.

Varje deltagare tar 4-5 träklotsar och ställer sig i ett led. Inget prat! Varje deltagare skall nu i tur och ordning lägga en träbit och tillsammans bygga ett torn. Byggandet fortsätter tills alla träbitar är slut. De bitar som rasar tar ledaren hand om. När tornet är klart, mäts det.

Nu får deltagarna lägga upp en taktik innan nästa bygge. Men när alla har tagit träklotsar igen är det tystnad som gäller. Bygg (samma som tidigare). Mät igen.

Nu gör man om allt igen, men nu får alla prata hela tiden. OBS: Dock endast en som bygger åt gången. Håll ledet.

Diskutera om resultatet blev bättre när man hjälpte varandra. Var det något samarbete?

Cross the river-game

Syfte	Samarbete och vidrörande.
Material	3-4 stolar till 6-7 personer. Vid fler deltagare = fler stolar.
Tid	10-20 min. Del av stationslekar.
Ålder	Alla.
Antal	6-7 personer (eventuellt fler)

Deltagarna skall ta sig över ”floden” utan att vidröra vattnet. Detta med hjälp av ”flottar” (stolar). Allt går på tid.

Tips: Gör leken under tystnad. Vid misslyckande kan man diskutera och sedan genomföra under tystnad en andra gång. Tredje gången tillåts kommunikation.

Variant:

Material 3-4 bräder, ev. ögonbindel

Genom att samarbeta skall gruppen flytta sig från ett område till ett annat med hjälp av brädorna, utan att trampa på sidan om. Om någon trampar i, måste hela laget börja om. Varken brädor eller personer får backa. Har en bräda skickats fram får den inte skickas tillbaka.

Går det lätt kan man göra en eller två personer blina (ögonbindlar). Då måste resten av gruppen guida dem över.

Man kan också använda sig av tre brädor, i stället för fyra.

Det kliar...

Syfte	Namnlek.
Material	Inget.
Tid	10-15 min
Ålder	Alla.
Antal	Obegränsat.

Alla står eller sitter i en ring. Den första personen säger ”Jag heter...” och säger var det kliar, samtidigt som han visar. Nästa person säger den första personens namn och var han kliade sig och gör sedan samma för sig själv. Låt det fortgå ringen runt. Koncentration krävs.

Tips: Kan även varieras med att personen sätter ett adjektiv framför sitt eget namn som börjar på samma bokstav. Låt gärna några ledare bli sist så att inte barnen behöver göra bort sig.

Djungeltelegrafan

Syfte	Tyst kommunikations- och koncentrationslek, samarbete.
Material	Ett mynt, tärning eller kortlek.
Tid	10-20 min.
Ålder	11-
Antal	5-20 st per lag - 2 lag.

Barnen delas upp i två lag och lägger sig på rygg på golvet i två rader. Lagen (raderna) ligger med huvudena in mot mitten.

Alla är tysta. Personen längst fram i raden sitter upp, de som ligger ner blundar.

Ledaren sitter längst fram och "kastar krona - klave" och när den symbol kommit upp som man har bestämt, skickar de som sitter upp, en signal genom handtryckning. När signalen gått via alla i raden, slår den siste i raden handen i golvet, så att det hörs. Snabbaste laget vinner den omgången och barnen i det laget förflyttar sig ett steg framåt. Den som suttit, lägger sig sist i raden.

Om "falskt meddelande" skickas iväg, dvs det var inte rätt symbol som kommit upp, måste det laget flytta tillbaka ett steg.

När alla i ett lag har suttit upp och skickat iväg signalen, har det laget vunnit. Kan varieras genom att kasta tärning eller visa kort ur kortlek, men enligt samma principer.

Elefanten Adam

Syfte	Tankelek, att hänga med i rörelse och kunna namn. Bra efter namnlekar.
Material	Raklödder eller prickmarkeringspryl.
Tid	15-30 min
Ålder	7+
Antal	10-30 personer.

Alla sitter i en cirkel. En person sänder ett meddelande till någon annan. T ex "Jag elefanten Adam med noll prickar, anropar elefanten Bertil med noll prickar". När man sänder meddelandet skall man göra elefantsnabel med armar och händer och personerna vid sidan om "sändaren" skall göra elefantöron med sina armar och händer. Om Bertil säger fel mening får han en prick och skall då säga "Jag elefanten Bertil med en prick, anropar elefanten Ceasar med noll prickar". Om någon gör fel rörelse av de tre inblandade får den också en prick.

Tips: Ha koll på vilka som har prickar och hur många!

Faxen

Syfte	Samarbete, kommunikation, koncentration, lätt kroppskontakt.
Material	Papper och penna.
Tid	10 min/bild
Ålder	7+
Antal	obegränsat

Deltagarna sätter sig i led om 5-7 personer. Personen längst bak får se en enkelt ritad bild. Han ritlar samma bild på ryggen på den som sitter framför. När bilden har nått första personen i ledet ritlar han ner den på ett papper så som han/hon upplever den. Jämför resultaten med originalet.

Variation: Alla ritlar samtidigt och utgår från en given punkt t ex mitt emellan skulderbladen.

Samtala om: Att allt det man ser och hör behöver inte vara sant.

Tips: Detta är en bra inledning på temat Massmedia.

Hodadadada....

Syfte	Att ha roligt, våga röra vid varandra, en rörlig lek.
Material	Stor lokal eller utomhus
Tid	10 min -
Ålder	Alla
Antal	Minst ca 20 st

Två lag, en mittlinje

En person från lag 1 springer in på lag 2s planhalva. Där ska han försöka vidröra så många som möjligt innan han springer ”hem” igen.

Från det att personen passerar mittlinjen ska han i ETT andetag skrika eller ropa ”hodadadada...” och vara tillbaka på sin planhalva innan andetaget tar slut. Tar luften slut innan han är tillbaka blir han en medlem av det andra laget. Lyckas han ta sig tillbaka till sitt lag med andan i behåll följer de ”dattade” med honom/henne tillbaka.

Lag 2 ska samarbeta och försöka bilda en mänsklig mur och hindra utbytarpersonen från att återvända till sitt lag. De får inte gripa tag i personen och deras armar ska hänga utmed kroppen.

När personen från lag 1 är tillbaka eller tillfångatagen är det lag 2s tur att skicka iväg en utmanare till den andra planhalvan, på samma sätt.

Variation: Vem som helst får springa över planhalvan när som helst.

Leken slutar när ena planhalvan är tom eller innan leken börjar bli tråkig.

Kramkull

Syfte	Att bryta isen, att våga röra varandra
Material	Inget material behövs
Tid	5-10 minuter
Ålder	Alla åldrar
Antal	10-70 st

En person jagar de andra. Den som blir tagen står stilla med utsträckta armar. För att fria den som blivit tagen måste en av de övriga deltagarna krama honom/henne.

Variant: För att inte bli tagen, kan man krama en annan person i max 3 sekunder. Den som jagar får INTE stå och vänta ut de som kramas.

Klappa namn

Syfte	Namnträning
Material	Stolar i en ring. Någon som håller takten.
Tid	20-30 min
Ålder	11+
Antal	10-20 personer

Ledaren inleder med att säga och klappa sin namnramsa.

Ex: ”Jag heter Magnus”

Upprepa ramsan och be hela gruppen svara:

”Han heter Magnus” och klappa därtill.

Turen går sen till nästa som klappar sin namnramsa, ”Jag heter Ann-Sofi” och övriga svarar ”Hon heter Ann-Sofi” osv.

När hela gruppen fått klappa och säga sina namn kan man låta någon klappa någon annans namnramsa utan att säga något. Gruppen ska då lista ut vems namn man klappat.

Variant: Som ovan fast när gruppen svarar ”Hon heter Ann-Sofi” lägger man till frasen ”Vad heter du?” och nästa fortsätter ”Jag heter...”.

Twice Around the House

Syfte	Ha roligt och springa av sig. Utomhuslek.
Material	Ett hus eller liknande.
Tid	Minst 10 minuter
Ålder	11+
Antal	5-30 personer

En person utses till jagare. Övriga personer står i samlad grupp. Målet för alla i gruppen är att försöka ta sig runt huset två varv. Först i mål vinner (och utses till nästa omgångs jagare). Jagaren förflyttar sig i motsatt riktning runt huset och försöker överraska gruppen i rörelse. Om jagaren ertappar någon med att röra sig, måste denna person gå tillbaka till start och börja sina två varv från början. Jagaren får aldrig stanna och ej heller vända sig om. Jagaren är enväldig domare!

Leda - följa

Syfte	Att lita på varandra när man överlåter sig själv till en annans omdöme.
Material	Inget, men gott om utrymme.
Tid	ca 20 min
Ålder	Alla
Antal	Jämna par

Barnen blir uppdelade i par. En blundar och den andra står bakom med händerna på personens axlar. Den bakom ska nu leda omkring den andra personen utan att gå in i saker eller väggar. Den som blir ledd, måste lita på den bakomvarande personens omdöme och att han tar det ansvar han ska.

Tips: Den som leder kan också försöka byta, obemärkt, så att barnet som blundar inte vet vem som är bakom (kräver att alla i gruppen litar på alla). Sedan, innan man byter, vänder sig personen framför om, och ska försöka komma på vem det är genom att känna på personens huvud och ansikte.

Namnbyte

Syfte	Koncentration
Material	Inget
Tid	15-20 min
Ålder	11+
Antal	ca 10 personer

Deltagarna går runt och hälsar på varandra. När de tar i hand talar de om sitt namn. När man har hälsat, byter man namn med den man hälsat på. Nästa gång man hälsar säger man sitt nya namn och får ett nytt med den man hälsat på.

Man fortsätter tills man får tillbaka sitt namn. Då ställer man sig vid sidan om. Om alla har koncentrerat sig, får de sitt riktiga namn tillbaka och leken är färdig.

OBS: Alla måste hälsa minst fem gånger för att namnen ska blanda sig.

Snappa näsduk

Syfte	Samarbeta och springa
Material	Näsduk eller tygbit
Tid	30 min eller mer
Ålder	Alla
Antal	Två lag

Två lag på ca 10 meters avstånd. Mitt emellan lagen står en person och håller upp en näsduk. Deltagarna numreras. "Näsdukshållaren" skriker ett, två eller tre nummer. Den/de som har numret/nummerna i respektive lag, ska springa och försöka ta näsduken tillbaka till sitt lag. Den som inte får tag i näsduken ska försöka "datta" den som har näsduken. På dessa två sätt får man över personer till sitt lag. Om man ropar två nummer måste dessa samarbeta genom att man bär varandra på ryggen. Om man ropar tre nummer får två göra en bärstol som den tredje sitter i. När alla deltagare är i ett lag är leken slut (man kan även sluta innan).

Pass the Shoe (Hot Potatoe)

Syfte	Att våga röra varandra, pussas och kramas
Material	Bandspelare, musik, 1-2 par skor (eller fler)
Tid	ca 10-30 min
Ålder	11+
Antal	minst 10 st, helst lika många flickor som pojkar.

Placera pojkarna och flickorna i var sin ring. Tag två par skor, ge högerskorna till flickorna och vänsterskorna till pojkarna. Skorna ska cirkulera medsols från deltagare till deltagare under musikens gång. De som har skorna i sin hand när musiken tystnar, ställer sig upp och letar upp den deltagare i andra ringen som har den matchande skon. De ställer sig armkrok rygg mot rygg. Alla deltagare räknar till 3 på ett valfritt språk, på tre vänder de huvudena åt valfritt håll. Om huvudena är vridna åt samma håll, blir det puss (kram) annars blir det kram (handslag).

OBS: Bör ej lekas innan barnen känner varandra. Man ska aldrig tvinga några att pussas eller kramas.

Sista paret ut

Syfte	Springa, ha kul och visst samarbete
Material	Stor öppen yta
Tid	15-30 min
Ålder	Alla
Antal	Udda antal, inte mer än 30 personer.

Gruppen delas upp i par som håller varandra i handen och ställer sig på ett led. Framför ledet och vänd åt samma håll, står en ensam person. Denna person ropar ut "sista paret ut", då delar det sista paret på sig och springer på var sin sida om kolonnen för att försöka återförenas framför "den ensamme utroparen". Den ensamme försöker då få en partner genom att kulla en utav de två i paret. Om han/hon lyckas får denne ta sin partner och ställa sig först (bakom utroparen) i kolonnen. Den i paret som blev över, är den nye utroparen. Det är viktigt att utroparen är vänd framåt och inte sneglar över axeln. Han/hon skall först se paret när de passerat honom.

Varianter: låt den som blir kullad bli utropare (för att öka motivationen för individerna i paret). Man kan prova att leka den med dubbelpar som skall förenas framför en dubbel utropare, då får alla springa i armkrok.

Sitta-i-varandras-knä-cirkel

Syfte	Kontakt, tillit, samarbete
Material	Inget
Tid	3-5 minuter
Ålder	7+
Antal	10 och fler

Ställ er i en cirkel. Alla vänder sig åt höger. Gör cirkeln tät och cirkulär.

Sätt er försiktigt ner.

På 3, lyfter alla höger fot och fortsätt sedan att gå så många steg som möjligt.

Tänk på: Att undvika stora längdskillnader bredvid varandra.

Pennan

Syfte	Avancerat trustgame. Kan endast lekas då gruppmedlemmarna känner varandra väl, och alla är koncentrerade.
Material	Mörkt rum, liggbart underlag.
Tid	10-30 min, beroende på antalet deltagare
Ålder	9-99
Antal	10-30 personer. Ju fler personer desto svårare att hålla koncentrationen uppe.

Alla deltagare står och blundar. De blir tillsagda att vara absolut tysta under hela aktiviteten. Därefter sätts lugn musik på. Alla deltagare skall röra sig sakta och försiktigt. En person har en penna i handen. När den personen stöter ihop med en annan person, överlämnar han/hon pennan till den personen och lägger sig ner. Även liggande personer skall blunda. På detta sätt överlämnas pennan från person till person tills endast en person står upp och de andra ligger ner. Därefter diskuterar man gemensamt om det var svårt att blunda hela tiden, och om någon blev trampad på.

Målet är att våga lita på att ingen trampar på mig när jag ligger utsatt på golvet, och att själv kunna röra mig så försiktigt att jag inte skadar någon annan.

7:ans pusslek

Syfte	Kontakt, lära känna, alla aktiverade
Material	Stor yta, tejp och tejpbitar med bokstäver på, x antal lämpliga ord.
Tid	15 min - 1 timme
Ålder	Alla
Antal	8-80 i 2-3 pers/grupp

Leken går ut på att gruppen genom att kramas skall samla de bokstäver som behövs för att bilda det av lekledaren givna ordet.

Varje deltagare får en bokstavskombination, ex sitt namn, fasttejpade i separerade bitar på sig själv. Deltagarna indelas sen i grupper som får 1 ord på ett papper. Detta ords bokstäver skall sedan de enskilda deltagarna i gruppen samla in. Detta görs genom byten som utförs i form av kramar. 1 kram = 1 bokstav. Dock har varje deltagare 1 blank tejpbit som är god för vilken bokstav som helst. Denna "Joker" byts mot en puss!!!

När alla bokstäverna för ordet är insamlade/bytta och tejpade på pappret med ordet på, återvänder gruppen till spelledaren för kontroll och ev. nytt ord.

Lekens längd kan varieras på olika sätt:

- Efter att ett lag fått ihop x antal ord.
- Alla i leken får sina egna bokstavskombinationer påfyllda vid t.ex. inlämnande av ord till lekledaren.

Regler: Inga kramar/byten inom gruppen. Inte avbryta ett byte. Endast en bokstav per byte och kram. Sedan måste ex denna person bli kramad av ett annat lag. Man får ej vägra kram och kramförfrågan måste åtlydas.

Variationer:

- Inte namn utan olika bokstavskombinationer
- Inte bokstäver, utan färger eller former som skall passa olika mallar.
- Istället för kram/puss kan handslag/kram användas.

Slimes & Fairies (Slem och Älvor)

Syfte	Ha roligt och springa av sig. Utomhuslek
Material	Inget
Tid	5-20 min
Ålder	11+
Antal	10-30 personer

Den som jagar kallas "slem" och den som jagas kallas "älva".

Till att börja med utses ett slem och en älva (kan sedan utökas till flera). Slemmet uppträder som ett "slem" bör, dvs går långsamt och bredbent med utsträckta armar och ett tillhörande konstigt ljud.

Älva springer med knäna ihop, viftar hjälplöst med armarna i vädret och piper oavbrutet "pling, pling, pling...". Övriga deltagare bildar par genom att ta armkrok, och sprider ut sig på lämpligt avstånd från varandra.

Slemmet jagar alltså Älvan. Om Slemmet lyckas få fatt i Älvan byter de roller (älvan blir slem, slemmet blir älva). I så fall fortsätter det nya slemmet att jaga den nya älvan.

Älvan kan rädda sig genom att haka fast sig vid en person i ett utav paren. Då måste den andre i paret släppa taget och blir därmed Slemmet. Det f.d. Slemmet förvandlas i samma stund till Älva och leken fortsätter på så vis.

Smugglarleken

Syfte	Att få röra vid varandra utan att tänka på det.
Material	Massor av små lappar, ca 500 eller fler.
Tid	20-40 min
Ålder	8+
Antal	Obegränsat

Ta ett avdelat område, gärna i ett skogsparti. Det ska vara i en fotbollsplans storlek.

Dela upp barnen i två grupper, Tullare och Smugglare.

Smugglarna har bas-station på ena kortsidan och skall smuggla över lappar till andra kortsidan där de har FRIZON att ge ledaren, som sitter där, lappen de har på sig. (Lapparna får EJ gömmas i underkläder, öra, näsa eller mun.) När de har lämnat lappen går eller springer de tillbaka och tar en ny lapp.

När de befinner sig på det avdelade området kan tullarna "ta" smugglarna som måste stanna vid beröring. Tullarna har antingen 10 sek eller 3 frågor på sig att hitta lappen. Om lappen ej hittats får smugglaren springa vidare, men andra tullare kan ta samma person igen. Hittas lappen får smugglaren gå tillbaka och ta en ny lapp. Tullaren som hittar lappen behåller den tills leken är över.

Detta gör man under ca 3-10 minuter och sedan byter smugglarna till tullare och vice versa. Avgör tävlingen genom att räkna ihop lapparna, de som de smugglat igenom och de som har hittats. Det laget som har flest lappar vinner.

Spegeln

Syfte	Koncentrationslek.
Material	Barngrupp
Tid	10-20 min
Ålder	11 och uppåt
Antal	Obegränsat

Barnen paras ihop två och två. Ledaren "lånar" någon i gruppen och förklarar att "Nu är Kalle min spegelbild och han ska följa alla mina rörelser". Det är viktigt att byta efter en stund så inte samma är spegelbild hela tiden.

Därefter gör alla leken två och två och byter när de vill.

Variant 1: När man gjort detta några gånger kan båda följa varandra. Alltså är båda varandras spegelbilder.

Variant 2: Man kan också vara grupper om fyra. Det är par som ska vara varandras spegelbilder osv...

Stickor

Syfte	Samarbete
Material	Stickor av olika längd, från tändstickor upp till 30 cm långa. Musik.
Tid	10-30 min
Ålder	Alla
Antal	2- många

Börja med att jobba parvis.

Mellan högerhändernas pekfinger placerar man en tändsticka. Sedan ska man röra sig i takt med musiken utan att tappa stickan. Man kan snurra under armen osv...

Efter en stund byter man till längre stickor. När man hållit på ett tag, kan man bilda ett långt tåg.

Variera musiken, rytm, tempo osv...

Stol-trust

Syfte	Kontakt, tillit, samarbete
Material	4 stolar.
Tid	3-5 min
Ålder	11+
Antal	4+1 ledare

Ställ stolarna som på klockan 12, 3, 6, 9 med ryggstöden utåt.

Sätt dig ner och vrid dig ett kvarts varv åt höger. Vila huvudet och axlarna i bakomvarandes knä. När alla lagt sig till rätta, tar ledaren bort en stol åt gången och till sist vilar alla 4 enbart på benen.

Smidig upplösning är att ledaren tar tag i deltagarnas händer och de sjunker långsamt ner på golvet.

Variant: Många fler kan vara med i ringen. Ringen kan förflytta sig som i Sitta- i-varandras-knä-leken.

Fallgrop: Om inte alla är någorlunda jämnstora kan det vara svårt att genomföra leken.

Ali Babas grotta

Syfte	Samarbete
Material	Rep
Tid	1,5 - 2 timmar
Ålder	11+
Antal	40-50 st

Man är grupper om sex personer i varje grupp (om det går, från olika länder).

Sen behöver man 8 st ledare till 8 stationer, som är utklädda, sminkade till andar och sitter utspridda (ute och inomhus).

Dessutom behövs två ledare som är magdansöser i Ali Babas grotta och en ledare som är Ali Baba.

I varje grupp har dom ett kort med alla gruppmedlemmars flaggor på + text på deras språk. Sen ska dom gruppvis gå till andarna (gruppen ska ha ett snöre runt om sig så att dom håller ihop) och hos andarna ska dom göra vissa saker. På ett papper har gruppen en massa nummer och frågar någon ande om nr 5. Hos anden står där kanske på bulgariska ”Lär de andra i gruppen att räkna till fem på bulgariska” och sen ska alla räkna till fem för anden. När dom klarat uppgiften, får dom en markering på kortet att de varit hos anden och klarat uppgiften.

När man sedan varit hos alla 8 andarna så ska man få en ledtråd av den sista anden man varit hos, var Ali Baba's grotta ligger.

Väl framme i Grottan är det två magdansöser som tar hand om gruppen. I detta rum är det magisk musik+värmeljus överallt. På ett stort papper (på väggen) finns en beskrivning på allas språk vad som skall göras. Man ska skrubba på en lampa, Ali Baba dyker upp och sedan skall alla i gruppen skriva ned en önskning på en bit papper (anonymt och på sitt eget språk).

Önskningarna kan vara ex: Jag saknar min mormor, Jag vill ha pizza, Fred på jorden osv...

Där är leken slut. Uppdraget är slutfört!

Ledarna kan samla in lapparna och sätta upp önskningarna på ett stort papper i ledarrummet och sedan kan man ha målet att förverkliga allas önskningar.

Ballong-namnlek

Syfte	Namnlek
Material	Ballonger, märkpenna, musik
Tid	ca 20 min
Ålder	Alla
Antal	Obegränsat

Alla får en ballong som de blåser upp och skriver sitt namn på.

Sen hoppar man runt till musik och slår runt ballongerna med händerna.

När någon stänger av musiken, gäller det att ta en ballong, läsa vad där står för namn och leta reda på den personen.

Bildintervju

Syfte Lära känna varandra
Material Papper, pennor, kriter
Tid 30 min
Ålder Alla
Antal Hur många som helst

Innan	Nu
Familj	Framtid

Man arbetar två och två.

Man delar in var sitt papper i fyra delar.

Sedan intervjuar man varandra om vad man gjort innan, vad man gör nu, hur familjen ser ut och vad man tänkt sig att göra i framtiden.

Man ska rita den andre personens svar i rätt ruta. Inga ord eller siffror får användas.

Sedan ska man presentera varandra inför de andra.

Chewing Gum Parking Place

Syfte Hålla lägerplatser rent och snyggt, modern konst
Material Tuggummi
Tid Hela tiden
Ålder Alla
Antal Alla

Om man tillåter tuggummi på läger så kan Chewing Gum Parking Place vara en bra idé.

Man har ett speciellt ställe där man får lägga sitt tuggummi. Detta gäller alla. Det är hela tiden roligt att se hur stor tuggummiklumpen kan bli, och om man har olika färger på tuggummina blir det ju "snyggt" också...

Det håller i alla fall tuggummina borta från golv, väggar och möbler.

Mänsklig biltvätt

Syfte "Avlusning"
Material Vattenslang, tvål, schampo, handduk mm
Tid 40 - 60 min
Ålder Bra på barnby. Alla
Antal Hur många som helst

Barnen tar på sig badkläder och ställer upp sig på två led, ett kill- och ett tjejled. De går fram en och en och blir blötta. Sedan skrubbar någon dem med tvål, sedan schamponerar någon annan deras hår, och därefter blir de avspolade med hjälp av en vattenslang. Till sist får de sin handduk och blir torkade.

Mycket effektiv aktivitet i mitten av en barnby.

Att rekommendera: Kvinnliga ledare tvättar tjejerna och manliga ledare tvättar killarna.

Den perfekta staden

Syfte	Diskussion
Material	Arts & Crafts
Tid	ca 1 tim
Ålder	11+
Antal	Obegränsat

Barnen delas in i grupper. I varje grupp finns en ledare.

Barnen får i uppgift att göra "den perfekta staden". Vad de inte vet är att ledarna i varje grupp redan har fått tilldelat vad de skall få barnen att göra: t ex by på landet, storstad, mycket välorganiserad stad mm mm.

En grupp skall dessutom ledarna få att inte göra någonting. Ledarna får aldrig säga direkt ut vad det är de vill att barnen skall rita. Utan med ord och handling skall ledarna få dem att köpa deras idé av "en perfekt stad".

Sedan får grupperna redovisa för varandra om vad de gjort och varför det är den perfekta staden. När allt är klart berättar ledarna att deras uppgift i gruppen var att manipulera barnen att göra som ledarna ville.

Efteråt diskuterar man hur det gick. Gick barnen efter eget huvud eller köpte de helt ledarnas idéer? Hur gick det med gruppen som ledaren skulle få att inte komma överens om något?

Sedan diskuterar man manipulation i stort. Hur ser det ut i världen? Hur går det till?

Variant: En ledare kan vara diktatorisk, en kan vara mesig och tyst, en kan vara den som bara håller med, en kan vara förstående.

Dress the Leader

Syfte	Samarbete, kommunikation
Material	Kläder, klädlistor
Tid	ca 30 min
Ålder	11+
Antal	delegationer

Barnen delas in i fyra grupper, ett barn från varje delegation i varje grupp.

Varje grupp får en lista på olika klädesplagg där namnen på plaggen är skrivna på olika språk. Barnen skall sedan springa och leta reda på det klädesplagget och klä på ledaren, allt i turordning.

Barnen blir tvungna att samarbeta och varje person i gruppen blir viktig.

Elektriska stängslet

Syfte	Samarbete, ha kul
Material	Ingenting
Tid	ca 20-30 min
Ålder	11+
Antal	Obegränsat

Två grupper. Ena gruppen bildar en ring rund den andra gruppen. Gruppen som bildat en ring håller varandras händer och ställer sig med benen brett isär, så att fötterna nuddar grannarnas fötter.

Nu skall personerna inuti ringen försöka ta sig ut ur ringen utan att nudda kläder eller ben eller andra kroppsdelar på dem i ringen.

Om alla i gruppen klarar det, har de löst sin uppgift, och tvärtom om de nuddar någon (stängslet) då måste samtliga, även de som tidigare i försöket tog sig ur ringen, börja om!

Feed me!

Syfte	Samarbete, lära sig tänka på andra
Material	Mat
Tid	Under matdax
Ålder	Alla
Antal	Obegränsat

Feed me utförs lämpligtvis vid lunch eller middag.

Alla sitter som vanligt framför sin egen tallrik. Reglerna är enkla: Man får inte stoppa någon mat eller dryck i sin egen mun.

Uppgiften är att mata den person som sitter till höger om dig, med dennes bestick och mat från dennes tallrik. Samtidigt som man blir matad av personen till vänster ska man alltså mata den till höger.

Variant är att man matar varandra två och två och sitter mitt emot varandra, t ex vid Romantic Dinner.

Line Up

Syfte	Samarbete
Material	Inget
Tid	10 min
Ålder	Alla
Antal	Hur många som helst

Man ska ställa sig på en lång rad, i en viss ordning. T ex: från yngst till äldst, pappas ålder (yngst:äldst), ljusast: mörkast ögon, kortast: längst hår osv.

Kan sedan varieras med att man ej får se eller prata osv. En enklare variant är att alla får nummer 1-20 och att man sedan ska ordna upp dem på ett led.

Forest

Syfte	Springa och röra på sig
Material	Inget
Tid	10-30 min
Ålder	9+
Antal	Minst 8

En deltagare är varg.

En är ett får.

Resten är stenar

Vargen vrålar och jagar fåret. Fåret bräker hela tiden.

För att klara sig ifrån vargen kan fåret hoppa över en sten. Då blir stenen varg, vargen blir får och fåret blir sten.

Så håller det på till man har sprungit av sig lite.

Pyramid-tafatt

Syfte	Spring och bus
Material	10 st aluminiumburkar, en tennisboll
Tid	ca 20-30 min
Ålder	8+
Antal	10-30 personer

Bygg upp burkarna till en pyramid

Bestäm kastavstånd.

Deltagarna delas in i två lag. Alla ställer sig på ett led bakom kastavstånden. Man kastar varannan gång. Man ska i tur och ordning försöka riva pyramiden (dvs alla burkarna ska ligga ner). Det lag som lyckas blir "jagare" och ska fånga motståndarlaget samtidigt som den person från motståndarlaget som skulle ha kastat näst, snabbt försöker bygga upp pyramiden igen för att då stoppa jakten på sina lagkamrater. (Denne person bör vara neutral).

De som blivit fångade åker ut och lagen krymper. Det lag som bara har en medlem kvar har förlorat.

För att göra det svårare att riva pyramiden kan man hälla lite sand i dem.

Message-tree

Syfte	Kommunikation, "bonding"
Material	Papper i olika storlekar, ett jättestort, pennor mm
Tid	Hela tiden
Ålder	Alla
Antal	Alla

Ett Message Tree är bra idé att ha under en längre tid, t ex under en hel barnby. Man målar första helgen ett jätteträd på ett papper. Detta sätts upp på väggen och på en av de första aktiviteterna på lägret kan man låta alla skriva våra namn och måla på ett A4-ark som blir ett "postfack". Sen är det bara att skriva små lappar, ge små presenter etc etc.

Trädet blir som ett evigt message-game.

Vykort

Syfte	Öka barnens tolerans, respekt för andra språkgrupper
Material	Papper, pennor
Tid	1-2 timmar
Ålder	Alla
Antal	Obegränsat

Dela in barnen två och två (även vuxna) från olika språkgrupper. Engelsktalande barn placeras helst med de barn som är ”sämst” på engelska. De ska nu, på sitt eget språk, diktera ett vykort som det andra barnet skriver ner som han hör det. Därefter dikterar skrivaren ett kort.

När alla är klara låter man dem läsa upp vad de skrivit ner som de uppfattade det och frågar om resten av ”dikterarens” delegation förstår något? Har ”skrivaren” någon aning om vad vykortet handlar om? Någon annan som förstår? Osv

Även om man inte läser alla kort (försök i så fall få med alla språk, gärna ett från varje par också) tar den här aktiviteten mycket lång tid, minst 1,5-2 timmar bör man ha på sig.

Mänskliga knuten

Syfte	Samarbete, våga röra vid varandra
Material	Inget
Tid	ca 5-15 min
Ålder	Alla
Antal	8-20 personer

Stå i en ring. Blunda och sträck fram händerna. Ta tag i två händer. Innan man försöker trassla ut knuten bör man kolla att man inte håller i båda händer på samma person. Lös upp knuten utan att släppa taget på händerna.

Par-tafatt

Syfte	Samarbete, spring och bus
Material	Inget
Tid	ca 20-30 min
Ålder	8+
Antal	20+

En börjar jaga de andra på ett förutbestämt område. När han får tag på någon måste de hålla hand medan de fortsätter jaga.

När de får tag på en tredje och fjärde person måste man dela upp sig i två jagarlag med två i varje lag. Blir man sedan två jagarlag med tre i varje kan man dela upp dessa i tre lag med två i varje.

Huvudsaken är att man alltid måste vara två och två.

Så håller man på tills alla är tagna.

Pussel i par

Syfte	Samarbete.
Material	En bild ituklippt till ett lagom svårt pussel till varje par. 2 bindlar.
Tid	20 min
Ålder	Alla
Antal	Obegränsat

Dela in deltagarna i par och sätt på bindeln på den ena deltagaren och bind bak händerna på den andra. Paret skall nu tillsammans pussla pusslet.

Den blinde flyttar bitarna och den armlöse får förklara hur han ska flytta.

Spindelnätet

Syfte	Samarbete
Material	Snöre, två träd med ca 1,5 m mellanrum
Tid	ca 20-30 min
Ålder	10+
Antal	6-9 personer

Förberedelser: Ett ”spindelnät” spänns upp mellan två träd. Maskorna i nätet måste vara så stora att en person med gruppens hjälp kan ta sig igenom och så många att alla i gruppen får var sitt håll.

Gruppen skall igenom utan att fastna i/vidröra nätet. Varje håll kan bara användas av en person i taget och man kan bara hjälpa till att ta emot kamrater om man själv kommit igenom.

Få hela gruppen ut ur spindelnätet!

Shout game

Syfte	Isbrytare, vänte-lek, ha kul
Material	Inget
Tid	5 min
Ålder	Alla
Antal	Obgränsat

Alla står i en cirkel.

Alla blundar och räknar till 3.

På 3 öppnar alla ögonen. Nu skall man stirra på någon i ringen. Om den personen tittat tillbaka på en = ögonkontakt, så skriker man så högt man kan och slänger sig ner på soffan eller golvet. De som är kvar fortsätter (blundar, räknar och stirrar) tills alla har slängt sig eller att en person är kvar.

Staben kommer

Syfte	Lek, spring, jaga
Material	Inget
Tid	ca 5-10 min
Ålder	Alla
Antal	Obegränsat

Deltagarna delas in i fyra grupper och döps till Ledare, Barn, JC's och Köksstab.

Dessa fyra grupper ställer sig i var sitt hörn av en större spelplan (gräsmatta). I mitten står en person som är Camp Director (CD). När CD ropar ex "Alla barnen ut" så börjar gruppen som blivit kallade "Barn" att springa runt i cirklar kring CD. Sen kan CD exempelvis ropa "Alla i Köksstaben ut" så börjar även den gruppen springa runt CD tillsammans med Barnen.

När så CD plötsligt ropar "STABEN KOMMER" så rusar CD ut och ska försöka fånga så många som möjligt. De som blivit tagna blir "Stab". Så fortsätter leken med att ropa ut de fyra grupperna tills dess att alla har blivit Stab.

Att tänka på är att begränsa springområdet så att man inte kan springa iväg hur långt som helst.

(Leken är nästan som Björnen sover, fast inte riktigt!)

Ömsa skinn

Syfte	Samarbete, ha kul
Material	Inget
Tid	ca 10-20 min
Ålder	7+
Antal	5-20 personer

Alla står på en rad med fötterna brett isär. Sen tar alla sin högra hand och sträcker den bakåt mellan sina ben. Med den vänstra tar man tag i personen framför (i högra handen).

Ledet har då bildat en slags kedja. Personen som står sist börjar då krypa mellan benen på personen framför och fortsätter sedan framåt. Den som står näst längst bak följer sedan efter osv..

Det gäller att hålla ihop kedjan medan man kryper. När alla har krypit (utom den som står längst fram) står alla på ett led och håller varandra i händerna.

Porträtt

(Ledaraktivitet)

Syfte	"Vad tycker andra om mig? Vad tycker jag om andra?"
Material	Pennor, papper, "soft music"
Tid	ca 30 min
Ålder	Ledare
Antal	Obegränsat

Varje ledare har ett vitt ark framför sig med sitt namn skrivet längst ner. Alla står/sitter i ring.

Papperet skickas runt i ringen så att varje papper passerar alla personer i tur och ordning. För varje ark/person som passerar framför en, ritar man dit en kroppsdel som är karakteristisk för personen eller skriver något speciellt uttryck - nått "knasigt" personen sagt eller liknande saker. Alla ska rita eller skriva något på alla personer.

När arket kommer tillbaka till sin "ägare" ska denna person ha ett porträtt på sig själv plus ord/kommentarer om sig själv.

Kul att sätt upp i ledarrum eller annorstädes

Vem tänker jag på?

(Ledaraktivitet)

Syfte	Lära känna bättre, få en insyn i hur andra uppfattar dig
Material	Ledare
Tid	ca 1 timme
Ålder	16+
Antal	10-20

Sitt i en ring. Någon i ringen tänker på en annan person i ringen.

Var och en i ringen får nu ställa en fråga till den som har valt en person. Frågorna ska ställas så att man får ut något som karaktäriserar den personen. Ex: Vilket landskap associerar du med personen ifråga? Bilsort? Dryck?

Då alla har frågat var sin fråga, börjar man gissa i ordning. Det är tillåtet att passa.

Viktigt! Kan behövas diskuteras efter oväntade associationer.

Handkompis

(Ledaraktivitet)

Syfte	Intim ice-breaker, avslappning
Material	Mjukt underlag, "soft music", ögonbindel, ev. levande ljus
Tid	ca 45 min
Ålder	Ledare
Antal	Jämna par

Förberedelser: Ett stort rum, släck ner, tänd levande ljus och lägg ut något på golvet att sitta på.

Deltagarna väntar i ett rum bredvid med ögonbindlar på och är tysta.

De leds in i rummet en och en, och placeras i par mitt emot varandra, med händerna i knät. (Utan att veta vem de sitter mitt emot).

När alla sitter ner förklarar den som leder lekan, vad som ska hända.

"Mitt emot dig har du ett par händer. Börja bekanta dig med dem!"

Deltagarna får "i uppdrag" att uttrycka olika känslor, t ex vänskap, ömhet, avsky/hat, tröst, ilska, kärlek, likgiltighet, saknad, passion, tillit. Några minuter på vardera sak.

Till slut ska man sakta ta farväl av varandras händer. Därefter lägger man ner händerna i knät och sitter tyst.

Den som leder leken placerar ut varje person i t ex en ring på golvet. Tänk på att mixa paren!

Ta av ögonbindlarna och diskutera hur det kändes. Vad var svårt? Vilken känsla var lättast/svårast att uttrycka? Hur kändes det? Vet du vems händer du "känslades" med? Vill du veta vems händer det var eller känns det för intimt?

Tänk att man kan uttrycka så mycket med bara händerna...