



PUF LYX

25-28. APRIL 2013



LEGEKASSEN

Indhold

3	Finsk rundbold
3	Klemmeleg
3	Nepalbold
4	Pløk
4	Kærestepar
4	Tyren i det røde hav
5	Enlig mor i Høje Taastrup
6	Kend din patrulje
6	Krammeleg
6	Pind
7	Belgisk banke bøf
7	Gætteprikkeleg
7	To mand frem for en enke
8	Smørklat
8	Katten efter musen
8	Ninja
9	Hilse på hinanden
9	British bulldog
9	Drageæg
10	Svup
10	Min moster er syg
11	Kålorm
11	Bjørn, myg, laks
11	Kænguru-hop
11	Rundkredsfører
12	Menneskememory
12	Samurai
13	Frugtsalat
13	Stikbold
13	Kluddermor samarbejdsleg
13	Handicaptwister
14	Evolutionsleg
14	Rouladerundbold
14	Zap
15	Ekstra lege/materialer

Finsk rundbold

Beskrivelse: Grundreglerne er som i normal rundbold. Derudover er der følgende regler:

Når en spiller har skudt bolden ud på banen, løber han rundt om de 4 baser. Når han kommer ind igen, hopper han over medspillerne, som i mellemtiden har lagt sig ned på en række.

Spilleren får point for baserne + det antal medspillere, han når at hoppe over; inden udeholdet har fået bolden tilbage til opgiveren.

Udeholdet skal opfange bolden, men inden den må kastes tilbage til opgiveren, skal bolden trilles gennem en tunnel, som udeholdet danner ved at stille sig på en række med spredte ben og trille bolden igennem.

Den sidste spiller i rækken tager bolden og kaster den til opgiveren, som derpå siger stop.

Holdene skifter plads efter et aftalt tidsrum.

Anbefalet antal deltagere: Min. 10

Materialer: Bat, tennisbold, tørklæder til markering af banen

Klemmeleg

Beskrivelse: Alle får tildelt nogle tøjklammer (i deler bunken mellem jer) de sætter på tøjet. Derefter går det ud på at få fat i flest tøjklammer; mens man passer på sine egne. Den der til sidst har alle klemmer har vundet.

Anbefalet antal deltagere: Min. 5

Materialer: Klemmer

Nepalbold

Beskrivelse: Deltagerne står i en rundkreds med let spredte ben. Fødderne skal være helt tæt ved sidemandens. En bold smides ind midt i rundkredsen, og deltagerne skal nu forsøge med hænderne at slå bolden ud gennem de andres spredte ben samtidig med, at man

forsvarer hullet mellem sine egne ben. Spil til der er én, der har scoret 5 mål.

Anbefalet antal deltagere: Min. 6

Materialer: Skumbold

Pløk

Beskrivelse: Find en pløk og stil jer med samlede ben i en rundkreds. Det gælder om at få en anden persons ben så spredt at de må give op eller mister balancen. Sig en persons navn og kast pløkken i nærheden af foden, men maks. en pløks længde derfra. Hvis den er længere væk eller pløkken ikke sidder fast i jorden er turen spildt. Hvis pløkken sidder i og er mindre en en pløklængde væk, skal personens flytte sin fod derud. Nu har denne person tur. Hvis du kaster pløkken lige mellem benene på en skal personen hoppe 180 grader rundt, så han/hun står med ryggen til. Han/hun skal ramme cirka samme sted som han stod før.

Anbefalet antal deltagere: 2-5 (min. 2)

Materialer: Pløkke, Gode sko

Kærestepar

Beskrivelse: Man står to og to i rundkreds (en lille og en stor rundkreds). Én deltager har ingen partner og står i den store rundkreds. Denne person skal blinke til en af dem i den lille rundkreds, for at få den person til at løbe over på den tomme plads foran ham/hende. Det gælder nu for personen bagved ham/hende, der blev blinket til, at nå at opfatte blinket og gribe fat i sin "kæreste", før han/hun er løbet. Lykkes det ikke at få denne person over foran sig selv, må man blinke til en ny og prøve igen.

Anbefalet antal deltagere: Min. 7

Materialer: Ingen

Tyren i det røde hav

Beskrivelse: En ring formes af rebet. Deltagerne stiller sig med front mod midten og holder rebet foran sig i hoftehøjde. En tyr lukkes ind i ringen og skal nu forsøge at stange (røre) én af de øvrige, som så bliver tyr. Deltagerne udenfor ringen må gerne slippe rebet for

at undvige, men rebet må ikke falde til jorden. Sker det, bryder tyren ud og må fange hvem som helst. Er ringen stor, kan man have flere tyre.

Anbefalet antal deltagere: Min. 5

Materialer: Et reb

Enlig mor i Høje Taastrup

Beskrivelse: Personen i midten af rundkredsen peger på en person i rundkredsen og siger: "Enlig mor i Høje Taastrup!". Personen, der peges på, skal nu røre rundt i en fiktiv gryde, mens de to personer, der står til højre og venstre for, skal sætte sig på knæ (som to små børn) og hive den enlige mor i Høje Taastrup i buksebenene. Imens tæller personen i midten hurtigt til 10.

Hvis en af de tre personer, der skal indtage formationen ikke når at gøre det inden 10, skal den person ind i midten.

Istedet for "Enlig mor i Høje Taastrup", kan den i midten af rundkredsen sige andre ting, der kræver andre bevægelser:

Kat i tørretumbler: De to naboer former en firkant rundt om personen i midten, mens personen i midten siger som en kat og drejer hovedet rundt (som var han/hun i en tørretumbler)

Elefant: Midterpersonen er snablen mens naboerne er ørerne

Dobbeltwoppercheese: Involverer to naboer på hver side, der skal læne sig op af midterpersonen og forme en burger med bøf og ost.

Banan: Midterpersonen er bananen mens naboerne er bananskrallerne.

Popcorn: Midterpersonen hopper som popcorn, der popper; mens naboerne former en gryde omkring personen med hænderne.

Bordtennis: Midterpersonen er bordet (på tværs med armene ude) og naboerne spiller tennis.

Juletræ: Midterpersonen er juletræet, mens naboerne danner en rundkreds og danser rundt om personen.

Anbefalet antal deltagere: Min. 5

Materialer: Ingen

Kend din patrulje

Beskrivelse: God leg med din patrulje, eller med andre. Hver deltager skal skrive ca. 3 ting om sig selv på 3 forskellige sedler - fx yndlingsfarve, livret, favorit tv-vært osv. Deltagerne sidder rundt om bordet. Sedlerne lægges i en bunke midt på bordet, og deltagerne skiftes til at tage en seddel og læse den højt. Det gælder om at gætte, hvem der har skrevet sedlen. Legen slutter, når der ikke er flere sedler.

Anbefalet antal deltagere: Min. 6

Materialer: Papir og blyant

Krammeleg

Beskrivelse: En står udenfor legen og er opråber. Opråber siger et tal. Fx 3. Så skal alle finde kramme i grupper af tre. De som ikke får en plads i gruppen grupper af tre er ude af legen. Der kan siges tal mellem 1 og det antal deltagere der er.

Anbefalet antal deltagere: Min. 7

Materialer: Ingen

Pind

Beskrivelse: Start med at finde to pinde og en sten, med nedenstående mål. Man laver en bane som til rundbold, med et hold i marken og et inde.

Den lille pind lægges på tværs af de to sten. Den første i rækken til at slå, skal ramme den lille pind med den store, så den flyver af sted. De, der står i marken, skal nu forsøge at gribe pinden, og hvis det lykkes, er den, der kastede død og udgår. Lykkes det ikke, har udeholdet en chance til. Den lange pind skal nu lægges på tværs af de to sten, og den, der stod tættest på, hvor den lille pind landede, skal nu forsøge at kaste den lille pind, så den vipper den lange pind ned fra de to sten. Lykkes det, er første mand på indeholdet død. Lykkes det ikke, tæller man, hvor mange pindelængder, der er fra stenene hen til det sted, hvor den lille pind landede, og for hver pindelængde gives der et point til indeholdet. Når der er tre døde, skifter man bane, og når legen er slut, gør man op, hvilket hold, der har flest point.

Anbefalet antal deltagere: 10

Materialer: Find selv to pinde, en på ca. 20-25 cm og en på 30-40 cm. To mursten eller

natursten af cirka samme størrelse.

Belgisk banke bøf

Beskrivelse: Alle står i en rundkreds, dog en deltager står udenfor rundkredsen. Denne person går rundt om rundkredsen og siger "Banke, banke, banke..." indtil han/hun stiller sig imellem to i rundkredsen og siger "BØF!". De to han/hun stiller sig imellem skal nu løbe hver sin vej rundt om rundkredsen og til sidst ind imellem benene på den person, der sagde "BØF!", og ind i rundkredsen og tage tørklædet. Den person, der kom sidst, skal nu gå rundt om rundkredsen og sige "Banke, banke.." osv.

Anbefalet antal deltagere: Min. 7

Materialer: Et tørklæde (jeres eget)

Gætteprikkeleg

Beskrivelse: Man deler sig i to hold, med en leder hver. Resten af holdene sætter sig i skrædderstilling på en række hver, overfor hinanden. Lederen hvisker nu dæknavne hver person på sit hold.

Nu lukker hold 2 øjenene og lægger sin ene hånd åben på knæet, og hold 1's leder siger et dæknavn på en deltager, der lister hen til en fra hold 2, og prikker en tilfældig person i håndfladen. Han/hun lister nu tilbage og sætter sig på sin plads. Nu skal personen på hold 2 gætte, hvem der prikkede ham/hun i hånden. Gætter han/hun rigtigt skal "prikkeren" skifte til hold 2, og gætter han/hun forkert skal han/hun selv skifte hold. Nu starter det hele forfra, nye navne osv. indtil der kun er et hold tilbage med alle deltagerne.

Anbefalet antal deltagere: Min. 6

Materialer: Ingen

To mand frem for en enke

Beskrivelse: Man stiller op to og to i en række bag hinanden. Forrest står én deltager "enken". Denne råber "To mand frem for en enke ... løb". De to bageste i rækken løber til hver sin side op foran "enken". Det gælder nu for de to om at blive genforenet, inden

"enken" fanger en af dem.

Bliver de forenet, stiller de sig forrest i rækken, og den samme er enke. Bliver den ene fanget, er den tiloversblevne "enke", og legen fortsætter.

Anbefalet antal deltagere: Et ulige antal fra 5.

Materialer: Ingen

Smørklat

Beskrivelse: Der vælges en "smørklat" og en "kat". Resten stiller sig i en rundkreds med hinanden i hænderne. "Smørklatten" stiller sig ind i midten og "katten" uden for. Det gælder nu for katten om at fange smørklatten - og for rundkredsen om at forhindre dette. Rundkredsen skal altså beskytte smørklatten ved at flytte sig, lave en uigennemtrængelig mur etc. Katten må gerne forsøge at komme ind i rundkredsen, men smørklatten må ikke forlade den. Når smørklatten er blevet fanget vælges en ny kat og en ny smørklat.

Anbefalet antal deltagere: Min. 5

Materialer: Ingen

Katten efter musen

Beskrivelse: Legen handler om, at katten skal fange musen. Deltagerne står/ligger parvis, i en rundkreds. Et par træder ud, og den ene vælges til mus, den anden til kat. Katten er nu efter musen. Musen kan redde sig, ved at stille sig ved siden af et af de andre par, og så er det den, der står længst væk, der er musen. Rører katten musen byttes der roller.

Anbefalet antal deltagere: Min. 5

Materialer: Ingen

Ninja

Beskrivelse: Stil jer i en rundkreds. Sig "1-2-3 ninja" og hop ud i en sej ninjastilling. Sejeste ninjastilling starter legen. Du skal i en bevægelse forsøge at slå en andens hånd. Den anden må gerne flytte sig i en bevægelse. Bliver en hånd ramt er personen ude af legen. Man må kun flytte sig når man har tur eller når nogen slår ud efter en. Turen går i ring og næste

person må først starte, når forrige person har lavet sit forsøg. Når der kun er to tilbage stiller de sig med ryggen til hinanden siger "1-2-3 ninja" og laver igen sej ninjastilling. Sejeste ninja stilling starter igen og går på tur til hånden er blevet slået ud. Du har vundet når du har besejret den anden.

Anbefalet antal deltagere: Min. 3

Materialer: Ingen

Hilse på hinanden

Beskrivelse: Dan en rundkreds. Giv to personer over for hinanden et hylster hver, som de skal sætte på næsen. Uden at bruge hænderne, skal de nu sætte den på deres venstre nabos næse, som også sender dem videre. Det gælder om at få æskerne til at indhente hinanden.

Anbefalet antal deltagere: Min. 6

Materialer: To tændstikhylstre

British bulldog

Beskrivelse: Banen er aflang og med helle i hver ende. Én er fangeren, der står i midterfeltet og det gælder for deltagerne at løbe frem og tilbage på banen uden at blive fanget. Man fanger ved at løfte en person op fra jorden, og holder personen oppe over jorden i 5 sekunder. Når man er fanget, er man fanger. Der bliver derfor flere og flere fangere, og det bliver lettere at fange/løfte folk.

Anbefalet antal deltagere: Min. 5

Materialer: Ingen

Drageæg

Beskrivelse: Deltagerne deles i to hold, der placeres i hver sin ende af banen. Hvert hold placerer nu deres æg, i et ægdepot i hver sin ende. Det gælder om at stjæle modstanderens æg og placere dem i sit eget ægdepot.

Dette sker ved at man løber mod modstanderens ægdepot, forsøger at stjæle et æg og løber tilbage til sit eget depot. Bliver man rørt undervejs af en modstander, skal man sætte

sig på hug. Hvis man har et æg, skal man aflevere det tilbage til modstanderen.

Hvis en fra eget hold rører en, kan man igen deltage i stjæleriet.

Hvem får flest æg ?

Anbefalet antal deltagere: Min. 4

Materialer: 20 æg (kopper)

Svup

Beskrivelse: Alle stiller sig i en rundkreds. En starter med at sige "SVUP" og tager f.eks. sin hånd og placerer på en anden persons krop. Det er nu denne persons tur, og således fortsætter det, indtil der er en, der vælter.

Anbefalet antal deltagere: Min. 4

Materialer: Ingen

Min moster er syg

Beskrivelse: Alle knækker svovlet af deres tændstik og sætter den lodret mellem tænderne i over- og undermundten.

Så siger den første: "Min moster er syg!", den næste svarer: "Hvad fejler hun?". Så skal den første finde på en sygdom, f.eks. : Hun har feber/forstuvet foden/skoldkopper/meningitis - find selv på! Den anden svarer: "Det var synd" - og siger til nr. 3: "Min moster er syg", nr. 3 svarer: "Hvad fejler hun?", nr. 2 svarer: "Hun har feber (det som den første fandt på) og "en ny sygdom".

Sådan fortsætter legen mens man hele tiden skal huske på alle de ting som mosteren har fejlet (i rigtig rækkefølge!)

Legen stopper når alle har fået ondt i kæben af at grine for meget med åben mund!

Anbefalet antal deltagere: Min. 5

Materialer: En tændstik pr. deltager

Kålorm

Beskrivelse: Gruppen deles i to lige store hold. Hvert hold stiller sig i en række. Den forreste person skal nu stjæle det bagerste led i den anden kålorm. Når det lykkes, skal den fangede person være hoved i kålormen. Legen er færdig når der er en kålorm.

Anbefalet antal deltagere: Min. 5

Materialer: Ingen

Bjørn, myg, laks

Beskrivelse: Deltagerne deler sig i to hold, og hvert hold går i hver sin ende af banen. Her beslutter de sig om de vil være bjørn, myg eller laks.

Reglerne er: Bjørn spiser laks, men bliver stukket af myggen. Myggen bliver spist af laksen.

Altså er det lidt det sammen som sten-saks-papir:

De to hold går nu på række ind på midten af banen, og siger "En, to, tre - nu" og laver bjørn/laks/myg, og det hold, der taber, skal skynde sig tilbage til deres ende, inden de bliver taget af vinderholdet. Dem, der bliver taget, skifter hold, og legen starter nu forfra. Et nyt dyr vælges af hvert hold osv. indtil der kun er et hold - vinderholdet!

Anbefalet antal deltagere: Min. 4

Materialer: Ingen

Kænguru-hop

Beskrivelse: Deltagerne stiller sig op på en række. Alle får udleveret en ballon. På et givet signal pustes ballonen op, og placeres mellem knæene. Det gælder nu om så hurtigt som muligt at hoppe til et forudsagt sted, uden at sprænge eller tabe ballonen. Hvis dette alligevel skulle ske, starter man selvfølgelig forfra. Hvem kommer først?

Anbefalet antal deltagere: Min. 4

Materialer: Balloner

Rundkredsfører

Beskrivelse: En person går væk fra resten af deltagerne. Alle andre stiller sig i en

rundkreds og vælger en fører. Nu kommer personen tilbage og stiller sig i midten af rundkredsen. Nu skal føreren løbende lave bevægelser, som alle andre i rundkredsen skal efterligne. Det gælder nu for personen i midten, at gætte, hvem føreren er:

Anbefalet antal deltagere: Min. 5

Materialer: Ingen.

Menneskememory

Beskrivelse: To personer, der skal "spille memory" går væk fra resten af spillerne, der skal være brikker. Man er selv memorybrikkerne i par af to. I parrene beslutter man sig for en lyd og bevægelse, der er ens "brik". Alle brikparrene blander sig, og de to spillere kommer hen, og skal nu skiftevis "vende" eller aktivere brikkerne, ved at prikke to på hovedet, hvorefter de laver deres lyd og bevægelse. Laverne brikkerne samme lyd og bevægelse, har denne spiller fået et par. Spillet bliver ved til alle par er fundet. Den spiller med flest par har vundet.

Anbefalet antal deltagere: Min. 6

Materialer: Ingen.

Samurai

Beskrivelse: Stil jer i en rundkreds. Stræk dine arme ud og saml håndfladerne. Dine arme er nu et samuraisværd. Tag dem og hug mens du siger "HUARH" mod en anden person. Denne skal nu tage sit sværd over hovedet og sige "HUARH", de to ved siden af hugger deres sværd ind i maven på den udpegede og siger "HUARH", den udpegede peger sit sværd mod en ny og siger "HUARH" og sådan kører det rundt. Når nogen failer dræber alle personen. Det gøres ved at klappe to gange på lår, en gang i hænder, to gang på lår og peger sit sværd mod personen men der bliver sagt "HUARH". Personen skal da skuespille sin død og falde ind i midten og blive liggende. Alle bliver på deres plads og rykker ikke sammen. Det bliver sjovt nu pga hullerne i kredsen. Prøv at se om I kan få et godt flow i gang. Man kan også dø, hvis man er for langsom. Sidste mand tilbage har vundet.

Anbefalet antal deltagere: Min. 2, helst flere.

Materialer: Ingen

Frugtsalat

Beskrivelse: Stil jer i en rundkreds med en person i midten. Alle i rundkredsen lægger sit tørklæde hvor de står. Den i midten siger "Alle dem med _____" og dem der har det skal bytte plads. Personen i midten skal prøve at få sig en plads. Man må skal flytte sig minimum 2 pladser fra hvor man oprindeligt stod. Eksempler: alle dem med uniform på, gult på, dem der har været spejder i mere end 2 år. Alle dem der har været på divisionsturnering osv.

Højreregel: når du ser en ledig plads til højre for dig skal du rykke hen på den. Sig "højreregel" mens du gør det.

Anbefalet antal deltagere: Min. 4.

Materialer: Tørklæder (jeres egne)

Stikbold

Beskrivelse: Det gælder om ikke at blive ramt af bolden. Man giver bolden op, og den der får fat i den, prøver at ramme de andre deltagere. Den næste, der får bolden, kaster den nu videre osv.

Bliver man ramt, skal man sætte sig ned. Der er to måder at komme ind i spillet igen: Man kan få fat i bolden, når den triller forbi én (man må ikke rykke sig), eller når den, der dræbte en dør. Spillet kan fortsætte indtil man ikke gider mere, eller når én er tilbage på banen.

Anbefalet antal deltagere: Min. 5

Materialer: En blød skumbold

Kluddermor samarbejdsleg

Beskrivelse: Stil jer i en rundkreds. Ræk armene frem mod hinanden. Tag fat i to tilfældige hænder. Når alle har fat med begge hænder skal I kludre jer ud uden at slippe hinandens hænder. Når I står i en rundkreds igen, har I gennemført opgaven.

Anbefalet antal deltagere: Min. 3

Materialer: Ingen

Handicaptwister

Beskrivelse: Man bindes sammen to og to på én fod og én hånd hver. Man har derfor hver hold en højre, midter og venstre hånd og fod. En person styrer terninger og fortæller hvilken fod/hånd holdene skiftevis skal sætte på hvilke farvede prikker på pladen. Der kan kun være

én fod eller hånd på én prik. Det hold, der først vælter, har tabt. Vinderen er de sidste, der er på pladen.

Anbefalet antal deltagere: Min. 5

Materialer: Twisterplade og terninger

Evolutionens leg

Beskrivelse: Du skal igennem en udvikling fra æg til supermand. Når du er supermand har du gennemført din evolution og vundet. Legen har mange vindere. Evolutionen er: æg -> kylling -> øgle/dinosaur -> supermand! Start som æg, find et andet æg og lav sten-saks-papir. Vinderen bliver til en kylling og skal nu finde en anden kylling at lave sten-saks-papir med. Ægget skal finde et andet æg og kæmpe mod. Osv. Til sidst er der et æg, en kylling og en øgle/dinosaur tilbage.

Anbefalet antal deltagere: Min. 4, men det er sjovest når man er mange.

Materialer: Ingen

Rouladerundbold

Beskrivelse: Som almindelig rundbold. På hver base er der roulade skåret i stykker. Før du må løbe videre fra en base skal du spise et stykke roulade.

Anbefalet antal deltagere: Min. 10

Materialer: Roulade, tennisbold, bat og 5 tørklæder til markering af banen

Zap

Beskrivelse: Stå i rundkreds med én i midten. Alle har en laserpistol i hænderne (i forestiller jer det). Den i midten peger nu på en tilfældig i rundkredsen og siger "ZAP", og den udvalgte person bukker sig. Det gælder nu om for naboerne hurtigst at pege på den anden nabo og sige "ZAP". Den, der siger det sidst, dør. Denne person er nu ude af legen, og spillet fortsætter til der kun er to tilbage - disse har vundet!

Anbefalet antal deltagere: Min. 5

Materialer: Ingen

