

Skriven av Lisa Halléhn, 2014

## Kortspel 2

*Bussen 2*

*Fuck the dealer 2*

*Högre eller lägre 2*

*Kortleken 2*

*Pyramiden 2*

*Sjuan 2*

*Stress 3*

*Vänd 8an 3*

*Ölspelet 3*

## Enkla lekar 4

*Caps 4*

*Fotleken 4*

*Ninja 4*

*Pang, swisch, boink 4*

*Snurra flaskan 5*

*Spinners 5*

*Tarzan & Jane / Djungeltelegrafan 5*

*Tre man 5*

*Älskling, älskling 5*

## Stolslekar 5

*Lek vid bordet 5*

*Hela havet stormar 5*

*Tändstickspussen 5*

*Charader 6*

*Fyra i soffan 6*

*Gissa, om varandra 6*

*Kropp mot kropp/Lappleken 6*

*Spika i plankan 6*

*Sänka skepp 7*

## Lekar för mångkamp 7

*Ahlgrens bilar 7*

*Burkflytt 7*

*Filmjölksmatning 7*

*Galgstafett 7*

*Marshmallowsättning 8*

*Ormar i brallorna 8*

*Pump it up 8*

*Sorteringsleken 8*

*Tampongleken 8*

*Ägg race 8*

## Sittningslekar 9

*Uppdrag under tallriken 9*



# Kortspel

## Bussen

Material: kortlek, alkohol/dricka

Spelledaren delar ut alla kort (även till sig själv om denne vill vara med). Därefter placeras åtta kort ut i två kolumner med fyra kort i varje kolumn. Första kortet är värd 1 klunk, andra 2 klunkar osv upp till 8 klunkar. Den vänstra kolumnen med kort dricker spelaren själv, medan den högra kolumnen delas ut till en medspelare. Dessa åtta kort symboliserar "Bussen" (där av namnet).

Spelledaren vänder upp det ena kortet som ligger längst upp till vänster, som visar sig vara t.ex. en 3a. Då får alla spelare lägga den valören på "busskortet" och sedan dricka en klunk själv. Därefter vänds det högra kortet på kolumn 1 upp. Om spelare A har den valören i handen får denne lägga det kortet på det "busskortet" och välja att en annan spelare skall dricka alla klunkar eller sprida ut klunkarna mellan spelarna. (B). Denne eller andra spelare som också har samma valör får då lägga sitt kort, antingen ge spelare B fler kort (och då fler klunkar) eller peka ut en eller flera spelare. När alla spelare har druckit sina klunkar är den rondan slut och spelledaren vänder upp det vänstra kortet i rad 2. Detta fortsätter till alla kort är uppvända, spelarna har lagt sina kort och druckit sina klunkar.

När proceduren ovan är genomförd räknar alla sina kort och den som har flest kort kvar får "köra bussen". Detta leder till att denne skall utföra "Pyramiden" som beskrivs till höger. När spelaren har gjort detta är hela spelomgången över.

## Fuck the dealer

Material: kortlek, alkohol/dricka

Alla deltagare sätter sig i en ring, varav en av deltagarna tar kortleken (=dealer) och ber en annan deltagarna om att gissa en siffra. Deltagaren med leken tittar på kortet, är gissningen rätt dricker dealern 10 klunkar, är gissningen fel berättar dealern om kortets valör är högre eller lägre. Om gissningen nu är rätt dricker dealern 5 klunkar. Men om gissningen är rätt dricker deltagaren 1 klunk. Dealern har nu "vunnit" en gång, det ska denne göra tre gånger för att ge sig ifrån kortleken och slippa vara dealer. Spelet är slut när alla 52 kort är spelade.

Antingen läggs de spelade korten nedvända i en hög, eller läggs ut så alla deltagare kan se dem och på så vis veta vilka kort som finns kvar i kortleken.

## Högre eller lägre

Material: kortlek, alkohol/dricka

Dealern har kortleken i handen och lägger ut ett kort. Därefter skall deltagaren till vänster om dealern gissa om nästa kort är "högre", "lägre" eller samma som kortet som ligger på bordet. Varje deltagare måste minst gissa tre kort innan denne får skicka vidare högen, eller fortsätta om denne så vill. Om en deltagare gissar fel får denne dricka lika många klunkar som antal kort i just den spelade högen. Därefter tar dealern tillbaka korten och blandar in de i kortleken och börjar därefter om allt igen med deltagaren till vänster om den som senast gissade fel.

## Kortleken

Material: Stolar, kortlek

Rekommenderas att det är minst 15 deltagare.

En lekledare utses och denna utrustas med 2 kortlekar. Varje deltagare får var sitt kort och övriga behålls av lekledaren. Leken börjar med att lekledaren tar ett kort ur sin hög och ropar färgen på kortet, t ex spader.

Alla som har spader på sitt kort flyttar ett steg åt höger, vilket innebär att många kommer att hamna i knäet på någon. Lekledaren drar nästa kort och ropar ut färgen. De som har den färgen flyttar ett steg åt höger - MEN bara om de sitter ensam eller "överst". Om de har någon i knäet får de inte flytta.

Leken fortsätter så till dess att någon kommit varvet runt och är därmed vinnare.

## Pyramiden

Material: kortlek, alkohol/dricka

Lägg ut ett kort, två kort nedanför den, tre kort osv tills det är sex/sju rader och totalt 21/28 st kort på bordet. Placera resterande kort i en hög bredvid eller i spelledarens hand.

Spelaren skall nu vända upp en kort i taget (börjar med raden med flest kort), om valören är tio eller lägre får denne fortsätta vända kort i raden ovanför osv tills att spelaren har vänt ett kort i alla rader. Om spelaren vänder upp en klätt kort eller ess så får denne dricka så många klunkar som den raden är värd (första är 1 klunk och sista är 6/7 klunkar). Sedan skall spelaren börja om från första raden och försöka nå sista raden och klara denna.

Om en spelare måste börja om tar spelledaren bort de uppvända korten och ersätter de med nya från kortleken de har i handen. De använda korten läggs in i kortleken och blandas.

## Sjuan

Material: kortlek

Målet med denna kortspel är att få slut på alla kort. Det börjas med att alla kort delas ut. Spelaren med hjärter sju börjar med att lägga ut det kortet vågrätt framför sig. Därefter går turordningen moturs. Näste spelare kan sedan lägga ut en annan sju, eller hjärter sex eller åtta, som då läggs lodrätt intill hjärter sju. Varje färg kommer alltså efter ett par rundor bestå av tre högar. Ena med åtta upp till kung, och den andra med sex ner till ess. Om spelaren inte har något kort som inte går att lägga måste denne passa (får då ett valfritt kort från spelaren till höger).

Den spelare som lägger sista kortet i högen (ess eller kung) vänder högen och får möjlighet att lägga ytterligare ett kort om detta önskas. När möjligheten finns för en spelare att lägga ut alla sina kort kan denne göra det och vinner på så sätt spelet. De övriga deltagarna kan dock fortsätta spelet tills den sista person går ut.





## Svälta räv

*Material: kortlek*

Kortspelet går ut på att svälta ut alla sina motspelare genom att vinna allas kort. Alla kort delas ut, nedvända. Varje spelare samlar ihop sina kort i en hög på bordet framför sig och får inte titta på korten.

Förste spelaren tar det översta kortet i ens egen korthög och lägger upp det i mitten på bordet. Därefter fortsätter deltagarna att vänder upp ett kort i taget i tur och ordning (skall gå snabbt) tills de två senaste korten har samma valör. Då skall samtliga lägga handen på mittenhögen. Spelaren som har handen underst får korthögen. Spelet fortsätter sedan genom att den som vann senast lägger upp ett nytt kort. När en spelare får slut på kort är denne "ute" och spelet tar slut när en person sitter med hela kortleken.

## Stress

*Material: kortlek*

Detta kortspel är ett spel med endast två deltagare, utförs med hög hastighet och går ut på att spelaren skall få slut på kort. Dela en kortlek på två och med baksidan uppåt. Båda spelarna tar var sin hög och lägger upp fyra kort var framför sig som är uppvända. Sedan tar de ett kort som förblir nedvänt och håller de ovanför mitten av bordet. När båda är klara så vänds båda korten upp samtidigt. De två korten som ligger i mitten får båda spelarna lägga på.

Korten som läggs i korthögarna i mitten måste vara ett lägre eller högre i nummerordning än det som redan ligger. Ligger det tillexempel ett ess så kan man lägga både en tvåa och en kung. Båda spelarna fortsätter att lägga tills ingen av de kan. Då skall båda vända på var sitt kort som ovan beskrivet.

Om det istället skulle vara att båda korten i mitten har samma värde så ska den spelare som ser det först slå på högarna och ropa Stress! Den spelaren som är först vinner den omgången och motspelaren måste plocka upp båda högarna som ligger till sin hand. Om ena spelaren får slut på kort får denne ett kort från motspelaren och varje person vänder upp ett kort som ovan. Om ingen kan lägga ett kort SAMT har slut på kort i handen slår spelarna på den korthögen i mitten som spelaren själv vill ha. Om en spelare slår på en hög fast den andre spelaren kan, får den andre spelaren ta upp båda högarna. Spelet fortsätter tills den ena spelaren inte har ett enda kort kvar, då motspelaren vinner.

## Vänd 8an

*Material: kortlek*

Vid fler än fyra spelare bör två kortlekar användas. Är det färre än sju spelare tas alla tvåor, treor, fyror och femmor bort ur leken. Varje spelare skall ha sju kort. De återstående korten läggs i en hög på bordet med baksidan uppåt. Det översta kortet i högen vänds upp och läggs bredvid för att påbörja bildningen av en ny hög.

Den som börjar lägger ett kort på högen och detta kort ska ha samma valör eller färg som det kortet som redan ligger där. Om spelaren har fler kort i rätt valör får hen lägga ut dem alla samtidigt. Har spelaren inget kort som passar måste spelaren dra kort från talongen tills hen får ett som passar eller tills hen har dragit tre kort. Då går spelet vidare till nästa spelare. När korthögen tar slut läggs det översta kortet åt sidan och resten av korthögen blandas.

Ess och åttor är specialkort. När ett ess läggs på högen måste de andra spelarna dra ett kort från korthögen, sedan fortsätter samma spelare spelet. Åttorna kan gå som vilket kort som. Den spelare som lägger en åtta bestämmer också vilken färg och valör han vill att den ska gälla för. Specialkort får inte läggas på varandra, med undantaget ess på ess.

Poängräkning: Kort kvar på handen ger straffpoäng enligt följande. åttor - 25 poäng, ess - 15 poäng, tior - 10 poäng, klädda kort - 10 poäng och övriga kort - 5 poäng. När en spelare kommer upp till 100 poäng åker denne ut. Vinnaren blir den sista som har färre en 100 poäng.

## Ölspelet

*Material: kortlek, alkohol/dricka*

Samtliga spelare sitter samlade runt ett bord med hela kortleken vänd uppochner i mitten av bordet. En spelare börjar med att drar ett kort från leken. Vad som händer näst beror på kortet, samtliga kort har olika betydelse. Spelet har ingen vinnare och efter att en spelare har dragit ett kort går turordningen medsols.

Kortens betydelse:

2-4 (Ruter & Hjärter): Spelaren får dela ut så många klunkar som värdet på kortet (2 till 4) till en spelare, eller dela upp på flera.

2-4 (Spader & Klöver): Spelaren får själv dricka så många klunkar som värdet på kortet (2 till 4).

5: Kissekort: Detta kort får sparas under spelets gång. och ger spelaren som drog detta kort rätten att gå på toaletten när denne vill.

6: Regel: Spelaren som drar detta kort får bestämma en regel som skall följas till spelet är slut.

7: Spelarna skall peka mot himlen, den som är sist får dricka 3 klunkar.

8: Tumregel: Detta kort sparas. När som helst under spelets gång sätter spelaren sin tumme på bordskanten, den spelare som sist får dricka 3 straffklunkar. Näste spelare som drar en 8a tar över regeln.

9: Tema: Spelaren säger ett tema, Exempelvis ölsorter. Då ska varje spelare i tur och ordning nämna en ölsort. Den som först tvekar eller nämner en redan nämnd ölsort förlorar och som straff får dricka 3 klunkar.

10: Historia: Spelaren som drar kortet börjar med att säga ett ord. Nästa spelare skall upprepa ordet samt lägga till ett ord. Spelaren därefter skall upprepa meningen samt lägga till ett ord. Detta fortsätter tills någon av spelarna säger del eller tvekar, denne får dricka 3 klunk.

**Knekt:** Rim. Den personen som drar detta kort nämner ett ord. Sen ska samtliga deltagare i tur och ordning rimma på detta ord. Den som först tvekar eller nämner ett redan nämnt ord förlorar och får straffa 3 klunkar.

**Dam:** Skål! Samtliga deltagare skålar och dricker 3 klunkar.

**Kung:** Alla spelare skall ställa sig upp och göra honnör. Den som är sist får dricka 3 klunkar.

**Ess:** Vattenfall: Samtliga deltagare börjar dricka samtidigt. Spelaren som drog kortet slutar dricka precis när hen vill. Men spelarna efter får först sluta dricka när den innan har slutat. Den sista spelaren får alltså sluta först när alla alla har slutat dricka.





## Enkla lekar

### Caps

*Material: plastmuggar, kapsyler, alkohol/dricka*

*Detta spelas över hela studentsverige, turneringar anordnas både lokalt och nationellt och finns i flera varianter (t.ex. PC-caps). Reglerna kan variera från campus till campus, de beskrivna nedan är de som spelas i Västerås.*

Alla deltagare sätter sig ned i en ring och varje person tilldelas en mugg och ett gäng kapsyler. En mugg ställs in i mitten. Den egna muggen fylls med två fingrar vätska, och ställs mot mittenmuggen. Alla håller även en skvätt av ens alkohol/dricka i mittenmuggen. Innan spelet börjar skall alla nu sitta en benlängd från ens egna mugg samt sitta i skräddarställning. Generellt brukar det få plats 6-8 personer i en ring.

Den deltagaren (A) i ringen som har pluggat längst börjar med att försöka träffa någon annans mugg med en kapsyl som inte är ens granne, se nedan. Kapsylen får hållas på valfritt sätt men armbågen måste alltid ha kontakt med knät och vinkeln mellan överarm och underarm får inte överstiga 90° innan kapsylen släpps. Missar A händer ingenting utan turen går istället över till deltagaren (B) till vänster. Träffar A mittenmuggen sjunger alla en sång och dricker sin mugg och A skall även dricka mittenmuggen. Om det är fem eller fler deltagare i ringen gäller granncaps, med granne menas de personer som har muggarna bredvid ens egen, om en granne träffas skall deltagaren dricka sin egen mugg och fylla upp igen, och turen går vidare.

Men om en deltagares (X) mugg träffas är denne deltagaren "utmanad" och skall svara med att träffa muggen som tillhör till den deltagare som träffade ens egen, som då skall svara. I tur och ordning fortsätter detta tills en av dessa två missar den andres mugg som då förlorar och ska dricka ur sin egen mugg, ta ut ev kapsyler och fylla på igen med två fingrar.

Om deltagaren som utmanar vinner fortsätter denne tills den förlorar en "utmaning". Sker inte detta är denne "King of the ring" och samtliga deltagare säger "Hail to the king" och dricker igen sin muggs innehåll. En utslagen deltagare får först flytta in muggen när deltagaren som slog ut denne har förlorat eller vunnit.

Om en deltagare vill lämna ringen, för att t.ex. kissa, väntar man till sin tur och säger tydligt "Jag begär utträde" och kastar sedan kapsylen som vanligt. Alla i ringen får då kasta på denna deltagare. När ringen har gått ett varv dricker deltagaren upp sin mugg och lämnar ringen.

För de mer officiella reglerna, [www.bayerskt.se/caps.php](http://www.bayerskt.se/caps.php)

### Det relaterade ordet

*Material: alkohol/dricka*

En person börjar med att säga ett valfritt ord, t.ex. "Bil". Personen därefter ska säga ett ord som relaterar till detta, som "däck". Spelet fortsätter tills någon säger ett orelaterat ord, som denne får dricka en klunk innan denne får välja ett nytt ord och allt börjar om igen.

### Fotleken

*Material: -*

Alla ställer sig i en ring. En av deltagarna (A) börjar genom att flytta ena foten så den nuddar en av fötterna till deltagaren B som är bredvid. Deltagare B skall sedan flytta den fot som inte blev nuddad och placera den så den nuddar deltagaren C:s ena fot, osv. Om deltagare B senare åker ut skall deltagare A nudda deltagare C:s ena fot. Viss mån kan man ta stöd från de andra deltagarna (då det kommer behövas) men inte så att de andra ramlar.

Viktigt är att när väl en fot är flyttad så den nuddar, får denna fot inte röras/ändras förrän den nuddas igen av deltagaren "bakom". En deltagare "åker ut" när denne inte kan nudda nästa deltagares fot utan att flytta båda fötterna/vrida minst en av dem.

### Ninja

*Material: -*

Deltagarna ställer sig i en ring. Under första omgången bugar bara alla för att sedan ställa sig i sin startposition genom att hoppa/ta ett steg/stå kvar. Därefter sägs "I bow to the, sensei" och bugar mot den som vann senast.

Denna lek går därefter ut på att deltagare A (därefter den som vann senast) börjar med att utföra EN rörelse. Deltagarna kan välja göra EN defensiv rörelse, som backa, ställa sig i en bättre lämpad ställning osv. Men deltagaren kan också välja att göra en offensiv rörelse, genom att använda sin hand/händer för att försöka träffa en valfri deltagares ena hand/händer. Om deltagare B blir "attackerad" får då göra en motrörelse för att förhindra att ens händer blir träffade, t.ex. dra undan hand/händer, hoppa bakåt, ducka osv. Om deltagare A lyckas träffa deltagare Bs ena hand åker B ut. Om inte så fortsätter den person som från startposition stod till vänster om deltagare A (= kom ihåg ordningen!). Leken är över när det endast är en deltagare kvar.

En giltig träff är antingen på handflatan eller dess ovansida. Alltså om deltagare B blir träffad på underarmen räknas detta INTE. Efter varje rörelse måste deltagarna stå helt stilla tills det är dennes tur, eller om denne blir "attackerad" av någon annan deltagare.

### Pang, swisch, boink

*Material: -*

Denna lek har tre rörelser vars namn också sägs:

1. Pang: Pekar med handen (som pistol) mot valfri person. Dock får en "Pang" inte svaras med en "Pang".
2. Swich: För båda händerna åt höger/vänster sida. Får inte göras om det är ett tomtum åt det hållet.
3. Boink: Handflatorna formar en "sköld" i brösthöjd. Denna skickar tillbaka turen. En "Boink" får svaras med "boink" en gång, men därefter måste rörelse 1 eller 2 utföras.

Alla ställer sig i en ring. En deltagare (A) börjar med att utföra rörelse 1 eller 2 mot deltagare B. Denne skall då svara med att utföra rörelse 1, 2 eller 3 mot någon deltagare. Om en deltagare utför en rörelse felaktigt (t.ex. pangar en pang, boinkar med säger en annan rörelses namn, tar mer än 2 sek att utföra en rörelse) åker denna ut och det bildas ett "tomrum", vilket gör att rörelse 2 inte går att utföra där. Leken fortsätter tills en deltagare är kvar som då har vunnit.





## Snurra flaskan

Material: flaska, alkohol/dricka

Deltagarna sätter sig i en ring med en flaska i mitten. En person börjar med att komma på en utmaning och därefter snurrar denne flaskan. Den personen som flaskans hals pekar mot skall utföra utmaningen, innan denne får komma på en ny utmaning och snurra flaskan. Skulle personen vägra utföra utmaningen får denne dricka 5 klunkar, komma på en ny utmaning för att därefter snurra flaskan.

## Spinners

Material: mynt, alkohol/dricka

En av deltagarna börjar med att snurra runt ett mynt på en plan yta (t.ex. bord). Direkt efter att myntet har fått spinn ropar deltagaren ut ett namn. Den deltagare som blivit uppropad har då två val:

1. Snärta till myntet så att det direkt fortsätter spinna och därefter direkt ropar en annans namn.
2. Försöka stoppa myntet med ett finger så att det fortfarande står på högkant.

Lyckas deltagaren stoppa myntet utan att välta den dricker den som senast spann myntet. Men om myntet trillar, åker utanför bordet eller inte fortsätter spinna tillräckligt dricker deltagaren själv istället.

## Tarzan & Jane / Djungeltelegrafen

Material: -

Deltagarna sätter sig i en ring, varje deltagare kommer på ett eget ljud med en tillhörande rörelse. Därefter presenterar varje deltagare sin rörelse/ljud. Dessa ska varje deltagare memorera då varje plast får det rörelse/ljud som bestämdes av den deltagaren som satt där först.

Den som börjar är t.ex. Tarzan (dennes plats startar alltid) och som först utför sin egen rörelse (slår sig på bröstet och låter A-A-A-AH). Därefter fortsätter denne att utföra en annans rörelse/ljud (t.ex. Personen till vänster som låter som en älg och som har händerna som horn). Denna person ska sedan först utföra den rörelsen (brölet & händer som horn) och sedan en annan valfri deltagares rörelse & ljud.

Detta fortsätter tills någon av deltagarna utför någons rörelse/ljud fel eller inte gör något alls. Denne ska då sätta sig på "Tarzans" högra sida och alla deltagare som satt till vänster om den som utförde rörelsen/ljudet fel flyttar ett steg till höger och får därmed den platsens rörelse/ljud. Därefter börjar leken om igen med den personen som var t.ex. Tarzan.

## Tre man

Material: tärning, hatt/boll eller liknande, handduk eller liknande, alkohol

Tre man spelas runt om i student Sverige men reglerna skiljer sig oftast från lärosäte till lärosäte och ibland även inom campus (tex. har MDH i Västerås två varianter, DALO resp LTDs, medan Sexet i Eskilstuna kör en annan variant).

Vill du lära dig DALO/LTDs regler? Sätt dig med folk med (gula resp lila overaller) som spelar det och var med, då det inte är tillåtet att berätta reglerna eller se på utan att delta. Trots hemlighetsmakeriet så är det ett rätt roligt spel att kunna!

## Älskling, älskling

Material: -

Alla sitter i en ring förutom en person som är i mitten av ringen. Personen i mitten kryper fram till en i ringen och säger "Älskling, älskling, älskar du mig så måste du le". Den andra personen ska då utan att skratta svara "Älskling, älskling, visst älskar jag dig, men jag kan bara inte le."

Om personen i ringen skulle skratta så byter den plats med personen inne i ringen och får krypa fram till någon annan och säga repliken. Om inget skratt ges, får den första personen krypa vidare.

Leken blir roligare ju mer folk krälar fram, hänger sig kring halsen på personen i ringen, tittar upp med valpögon och ber osv. Det ser ganska löjligt ut och lockar till skratt.

Variant: Personen i mitten skall istället efterlikna en katt, och deltagarna i ringen skall säga "stackars lille kissekatt" två gånger och klappa personen i mitten utan att skratta.

## Stolslekar

### Lek vid bordet

Material: stolar, kortlek

En lekledare utses och denna utrustas med 2 kortlekar. Varje deltagare får var sitt kort och övriga behålls av lekledaren. Leken börjar med att lekledaren tar ett kort ur sin hög och ropar färgen på kortet, t ex spader. Alla som har spader på sitt kort flyttar ett steg åt höger, vilket innebär att många kommer att hamna i knäet på någon. Lekledaren drar nästa kort och ropar ut färgen. De deltagare som har den färgen flyttar ett steg åt höger - MEN bara om de sitter ensam eller "överst". Om de har någon deltagare i knäet får de inte flytta. Leken fortsätter så till dess att någon kommit varvet runt och är därmed vinnare.

### Hela havet stormar

Material: stolar, musikspelare

Börja med att ställa upp två rader av stolar med ryggarna mot varandra, det ska vara en stol mindre än deltagarantalet. Lekledaren startar musiken och deltagarna går runt stolarna. När lekledaren pausar musiken ska deltagarna sätta sig på var sin stol. Den som blir utan stol åker ut, musiken startas igen och detta fortsätter tills det bara är en deltagare kvar som då har vunnit.

### Tändstickspussen

Material: stolar, tändstickor

Placera ett förutbestämt jämnt antal stolar med ryggstöden mot varandra. Dela in deltagarna i par och sätt dem på var sin stol, så de har partnern mot ryggen (de får inte vara kärlekspar). Den ena personen i paret får en avbruten tändsticka i munnen. På en given signal ska denna lämna stickan till dess partner utan att använda annat än sina läppar. Det gör hen genom att vrider på huvudet samtidigt som partnern gör detsamma. När partnern har mottagit stickan med munnen skickar hen tillbaka den, men genom att vrida huvudet åt andra hållet, vilket också första personen gör. Det lag som klarar flest varv på en minut vinner.





## Lite mer avancerade lekar

### Charader

*Material: papper, pennor, burk/låda*

Börja med att dela upp deltagarna i två lag. Lagen får en stund på sig att skriva lappar med förslag på vad motståndarna ska försöka illustrera. Det kan vara enkla budskap typ "Jultomten fastnar i skorstenen" eller budskap av det svårare slaget, typ "En utfattig student lämnar in en lotto-rad, vinner en miljon och bjuder hela släkten till Barbados".

Sedan lägger lagen lapparna i en burk/låda och byter burk/lådan med varandra. Ena lagets medlem börjar genom att dra upp en lapp ur deras burk. Denne läser budskapet för sig själv och börjar sedan försöka föreställa/ illustrera budskapet. Inget ljud eller ord! Bara rörelser, gester, miner ect.

Tips: Försök dela upp budskapet i flera delar och illustrera en del i taget. Det ger lagkamraterna en bättre chans att så småningom greppa helheten.

**Variant:** Förbered innan färdiga meningar som laget/ lagen ska utföra, detta kan fungera som en enskild lek eller som gren i stafett.

### Fyra i soffan

*Material: soffan (för 4 pers), stolar (1 mer än antalet deltagare), papper, penna*

Börja med att placera två tjejer och två killar i soffan, resterande sätter sig på stolarna. Nu ska det alltså vara kvar en ledig stol. Alla skriver sitt namn på en lapp. Blanda lapparna och dela ut en lapp till var och en. Den deltagare som har en ledig plats till vänster om sig börjar med att ropa namnet på en av deltagarna. Den som har lappen med det namnet på flyttar sig då till den lediga platsen och byter namnlapp med den som ropade. Sedan fortsätter den som då har en ledig plats till vänster om sig att ropa ett namn. Detta fortsätter tills soffan består av fyra tjejer eller fyra killar. Det gäller alltså att hålla reda på vem som har vilket namn. Lite klurigt men väldigt roligt.

### Gissa, om varandra

*Material: -*

Dela in deltagarna i grupper, ca 3-5 i varje lag. Låt dessa gå en tipsrunda på ungefär 5st frågor. Tvisten är dock att de måste gissa vilket svaret är, då alternativen antingen kan vara någon av deltagarna eller funktionärer. Exempel: Vem är sötast runt munnen?

1. Anna
- X. Louise
2. Linn

Svaren på frågorna avgörs nämligen lite senare i flera små tävlingar. Då skall (i detta exempel) Anna, Louise och Linn få varsin sockerbulle eller munk. Nu ska dom äta dessa så fort som möjligt utan att slicka sig runt munnen. Den som inte slickat sig runt munnen och gjort detta snabbast har vunnit!

Ex på några andra frågor:

- Vem är snabbast i baren? (dricka upp var sin burk öl på snabbast tid),



- Vem är snabbast på rullen? (snabbast på att rulla ut var sin toarulle)
- Vem är pussligast? (lägga ett litet barnpussel, ca12 bitar, på snabbast tid)
- Vem har störst lungor? (blåsa upp var sin ballong och sen smälla den),
- Vem har bäst hålkänsla? (En putter, en golfboll och en putterkopp, tre slag/person)
- Vem är snabbast med munnen? (snabbast på att äta upp ett godissnöre med munnen)
- Vem är säkrast med munnen? (ägg på sked, gå en bana på kortast tid)

*Phaddrarna under 2012 gjorde en variant av detta då nollan fick gå tipspromenad och sedan utförde några av phaddrarna dessa små tävlingar.*

### Kropp mot kropp/Lappleken

*Material: papper, penna, påse/burk*

Förbered genom att klippa/riva många papperslappar i storleken ca. 6x5x cm. Skriv en kroppsdel på varje pappersbit, t.ex. "höft", "näsa", "fot", "pekfinger". Lägg dessa i en påse/burk eller liknande, men den får inte vara genomskinlig.

Dela in deltagarna i par eller i grupper (ca 3-5 pers). Lekledaren drar sedan två lappar från påsen, tex. "höft" och "hand". Då skall det lagets ena medlem sätta sin hand på en annan lagmedlems höft, samt däremellan ha den första pappersbiten som lekledaren ropade upp. Lekledaren drar två nya lappar, ger den första av dem till laget och fortsätter som beskrivningen ovan. Detta fortsätter tills laget tappar någon av de pappersbitarna de redan har. Då räknas antalet lappar och ev jämförs sedan med de andra lagens resultat.

När en lapp väl har satts "fast" emellan två kroppsdelar får den inte flyttas. Om en tidigare lapp har hamnat snett (t.ex. lappen skall vara på axeln men har hamnat på armen) måste korregering göras innan laget får en ny lapp av lekledaren.

### Spika i plankan

*Material: två plankor, spikar, hammare*

Förbered tävlingen genom att lätt spika fast spikarna (bara så att de sitter still) i plankan. När leken skall startas skall varje lag ha en plankan med spikar samt en hammare. Leken går ut på att varje lag efter given signal från lekledaren börja spika ner spikarna. De skall spikas rakt och inte bara bankas ned så de ligger med halva spiken synlig längs plankan. Det lag som först har spikat ner alla spikar vinner.



## Sänka skepp

*Material: 20st shotglas, alkohol/dricka, 2 pizzakartonger el. Liknande, 2 extra bitar papper/kartong rekommenderas, pennor*

*Klassiska sänka skepp, men med shotglas som utmärkning av båtar.*

Använd något som skall utgöra en spelplan, kan vara pizzakartonger (eller kanske en ombyggd attachéväska?) osv. Varje lag ritat ut ett rutnät (6x6) och skriver ut den ena raden med A-F och den andra raden med 1-6. Varje lag fyller sedan shotglasen och placerar ut dem på sin spelplan. Varje båt måste vara rak, dvs t.ex. båten med tre shotglas får inte placeras ut så ett av shotglasen är under/över/snett från de resterande två. Varje lag skall ha båtar med: 1 shotglas, 2 shotglas, 3 shotglas och 4 shotglas.

Ena laget börjar och spelet spelas som ett vanligt parti Sänka skepp, med ändringen av att när en träff sker (dvs motståndaren har gissat rätt) så ska laget förutom meddelas att det är en träff, också shota innehållet i just det glaset som blev "träffad". När sista glaset för just den båten är träffad meddelar man detta.

## Lekar för mångkamp

### Ahlgrens bilar

*Material: stolar, tändstickor*

Leken kräver minst två deltagare men kan utföras med oändligt antal deltagare. Förbered genom att fylla en skål med Ahlgrens Bilar (flera skålar om det behövs). Sedan gäller det för varje deltagare att slicka på en bil och trycka fast den i sitt eget ansikte. Den deltagare som har flest bilar sittandes i ansiktet efter en förutbestämd tid vinner leken. Denna gren kan även anpassas så den blir en del i en stafett.

### Ballongstafett

*Material: stolar (lika många som antalet lag), ballonger*

Först delas deltagarna upp i minst två lag. Varje lag ställer sig vid en stol.

Några meter framför lagen placeras ett gäng ouppblåsta ballonger. När starten går, springer en deltagare från varje lag fram och tar en ballong, blåser upp den, springer tillbaka till lagets stol och sätter sig på ballongen så att den smäller. Smällen är startskottet för nästa lagmedlem som gör samma sak. Leken pågår tills ett av lagen har lyckats smälla alla sina ballonger, som då vinner leken.

*Variant:* Istället för att sätta sig på en stol är att krama den själv eller med en lagkamrat så att den smäller.

### Burkflytt

*Material: snören, gummisnoddar, burkar*

Denna lek kräver teamwork. Förbered genom att knyta fast fyra lika långa snören i en gummisnodd. Placera ut ett antal tomma burkar vid en bestämt plats (plats A). Markera även ut plats B.

Dela sedan in alla deltagare i olika lag med fyra personer/lag. Laget ska sedan genom att dra i snörena samtidigt från olika håll, öppna gummisnodderna så den kan greppa



en ölburk, för att därefter flytta en burk från plats A till B. Leken kan antingen avgöras genom det lag som hinner förflytta flest burkar under en angiven tid eller under kortast tid.

### Bomullsstafett

*Material: 4 bord (ett på vardera sida), 4 skålar (1st/bord), bomullsbollar, 2 skedar*

Borden placeras så de står på vardera sida med var sin skål. Den ena skålen fylls med bomullsbollar. Leken går sedan ut på att deltagarna ska med förbundna ögon och med en sked ska förflytta bomullsbollarna från skål 1 till skål 2 utan att röra/lägga på bomullsbollarna med händerna. Den som först har förflyttat alla bollarna till skål 2 har vunnit. Alternativt den som flyttat flest på tid.

Då bomull knappt väger något kan det hända att deltagaren går över golvet med en tom sked, då de varken känner eller får använda något annat än skeden för att hantera bomullsbollarna.

### Dricka, så länge det är ljus

*Material: sugrör, dricka, tändstickor, (ljus)*

Ställ upp läsk/alkoholen med sugröret i plus ljusen men tändstickorna bredvid.

Välj ut två frivilliga personer som skall dricka upp den här läsk, man får bara dricka medan ens eget ljus är tänd. Man får då givetvis blåsa ut varandras ljus.

### Filmjölksmatning

*Material: filmjolk, skedar, små muggar*

Varje lag består av 2 personer, där varje person tilldelas med var sin sked och en mugg fylld med filmjolk. Paret lägger sig på rygg, med huvudena mot varandra. Leken går ut på att laget efter startsignal skall "mata varandra" (= hålla skedens innehåll) med filmjolk och försöka träffa den andra lagmedlemmens mun. Paret skall turas om, varannan gång skall ena ge en sked med filmjolk, och därefter bli "matad". Det laget som först har tömt båda muggar genom proceduren ovan vinner.

OBS: Den personen som blir matad får endast hjälpa dennes lagmedlem genom muntliga direktiv.

### Galgstafett

*Material: galgar, 1-kronor*

Varje lag skall ha två galgar och en enkrona. Enkronan skall klämmas fast som en monokel i ena ögat. En galge skall hållas i händerna som ett cykelstyre och den andra galgen skall hållas fast mellan knäna. Förste man/kvinna i varje lag skall nu gå stafettbanan och låta som en bil/motorcykel, utan att tappa galgarna eller kronan. Allt måste föras i mål på exakt samma sätt som när man började för att överlämnas till näste man/kvinna i laget.



## Marshmellowsätning

*Material: marshmellows, snöre*

Dela in deltagarna i lag, med tre personer/lag. En av deltagarna (A) skall förses med ett snöre som skall knytas runt midjan och att andra snörstumpen räcker till knävecket ungefär. De andra två lagmedlemmarna placeras ut i var sin ände av en raksträcka på ca 10m. Vid en av sidorna finns t.ex. sex st marschmellows, vid denna sida ska lagmedlem B sitta, vid andra änden skall lagmedlem C ligga ner på rygg med huvudet mot de andra två lagmedlemmarna.

Leken går ut på att lagmedlem A startar vid lagmedlem B som knyter en marschmellows i snöret. Lagmedlem A skall sedan springa till lagmedlem B (som ligger ned) och mata denna med marschmellowsen genom att böja på knäna. När marschmellowsen har lossnat från snöret skall lagmedlem A springa tillbaka för att få en ny marschmellows. Detta fortsätter tills alla marschmellows är uppätta, då springer lagmedlem B springer tillbaka till lagmedlem A. Det första laget som utför allt detta vinner.

## Ormar i brallorna

*Material: nystan/långa snören*

Förbered genom att dela upp deltagarna i lag med mellan tre och sex personer.

Ge varje lag ett nystan med snöre. På givna signal ska varje lag trä snöret genom varandras byxor/kjolar. Alltså: Förste spelaren för ner nystandet i byxorna så att det kommer ut vid ena foten, nästa spelare ska sedan få upp nystanet genom sina byxor, osv. Snörets ändar ska sedan knytas ihop i slutet. Det lag som gör detta först vinner.

## Pump it up

*Material: vattenpistol(er), vatten, bägare/regnmätare*

Innan leken börjar bestäms de antal pump som deltagaren får skjuta från vattenpistolen, exempelvis 4st. Därefter ska deltagaren från ett bestämt avstånd försöka pricka vattenstrålen i en regnmätare. Den deltagare eller det lag som får i mest vatten i bägaren/regnmätaren vinner.

## Sorteringsleken

*Material: rep/snöre*

(Dela eventuellt in deltagarna i lag.) Lägg ut ett snöre/-n på marken och be de (ev lagen) ställa sig bredvid varandra så alla har båda fötterna på repet. När alla står på snöret säger lekledaren exempelvis att de ska sortera sig i bokstavsordning. Då ska samtliga deltagare som står på snöret sortera sig i bokstavsordning samtidigt som de alltid har en fot på snöret. De får alltså helt enkelt klättra eller krama sig förbi varandra.

Försvåra för deltagarna genom lägga till fler regler, som att de inte får prata/se. Fantasin sätter gränserna. Någon form av straff kan läggas till om någon deltagare inte lyckas ha en fot på snöret osv. Vid stafett eller liknande kan antingen kan det avgöras på vem som utför sorteringen på kortast tid eller liknande.

## Spotta groda

*Material: Slemmiga godisgrodor (lika många som deltagarantalet)*

Deltagarna delas in i lag och varje deltagare tilldelas en slemmig godisgroda. Leken går sedan ut på att laget ska spotta grodan så långt som möjligt. Deltagaren som börjar står på startlinjen och spottar sin groda. Nästkommande ställer sig där grodan landade och spottar sin osv. Det lag som får sin sista groda längst från startlinjen vinner. Leken kan varieras genom val av godistyper eller liknande.

## Tampongleken

*Material: tampong, snöre, flaskor*

Varje lag får varsin tampong och ett snöre. Tampongen knyts fast i snöret, som sedan knyts runt midjan. (Det blir jobbigare desto högre upp tampongen hänger!)

Sedan ska de tävlande springa en liten sträcka, fram till flaskan. Doppa ned tampongen ner i flaskan utan att använda händerna. När tampongen har nuddat botten på flaskan får denna springa tillbaka, växla med nästa person i laget.

**Variant:** Fyll PET-flaskorna med vatten.

Deltagarna ska springa fram, sänka ner tampongen i flaskan, utan att hjälpa till med händerna, vänta tills tampongen har vidgats tillräckligt mycket för att flaskan ska hänga kvar. Den som kommer först tillbaka till målet och har flaskan med vinner! (Det funkar även med en 33 cl glasflaska.)

## Ägg race

*Material: råa ägg, skedar*

Förbered genom att markera ut en startlinje och placera en kon eller liknande ca 10-20m bort. Dela sedan in deltagarna i två eller fler lag, ställ dem sedan i led vid startlinjen.

Deltagarna skall vid startsignalen stoppa skeden i munnen, lägga ägget på skeden och röra sig från startlinjen, runda konen och sedan tillbaka startlinjen. Där ska denne ge över ägget och skeden till näste deltagare. Ägget får endast vidröras vid växling eller om det ramlar ned på marken för att lägga upp den på skeden igen.

Tappas ägget får deltagaren som tappade får börja om vid startlinjen. En variant är att om ägget inte går sönder så får deltagaren fortsätta, men först när denne har lagt upp ägget på skeden igen.







# Sittningslekar

## Uppdrag under tallriken

*Material: tallrikar*

Festleken kräver viss förberedelse då det på varje tallrik skall skrivas ett uppdrag (använd fantasin).

När alla har satt sig till bords berättas det om uppdragen som finns under varje persons tallrik. Detta uppdrag skall utföras under festen och får aldrig under en bestämd tidsperiod, berätta om sitt uppdrag.

När denna lek är över kan deltagarna försöka lista ut varandras uppdrag.

Några exempel på uppdrag till festleken kan vara, "torka din bordsgranne om munnen då och då", "ta mat från din bordsgrannes tallrik då och då", "avbryt och berätta om din semester ofta", "rapa högt och ljudligt", "säg att det här var det värsta du ätit", "skåla för sommaren ofta", "kommentera en och samma tavla då och då", "sträck dig över bordet efter mat så att det stör" osv.

Man kan hitta på hur mycket som helst, och om alla är med på noterna så blir det jättekul! En tvist, eller en nödlösning om fler deltar än planerat, är att lägga in tomma tallrikar och då presentera det som att majoriteten har fått ett uppdrag som skall utföras under kvällens/tidsperiodens gång.

