

Goss- och Flickkörens lekbook

september 2015

Sångmemory

Man måste vara jämnt antal personer

Det är två personer som är spelare och resten delar in sig i par.

Paren bestämmer en sång och var sin del i sången (det behöver inte vara samma del), sedan blandar paren sig med varandra till en klump och spelarna ställer sig framför dem.

Spelarna pekar i tur och ordning på två personer per omgång. Den person som blir utpekad sjunger sin del av sången (som inte behöver vara början av en sång). När en spelare lyckas få ett par, ställer sig paret bakom den spelaren.

Spelet fortsätter tills alla paren är tagna.

Pepparkaksjage

Man delar in sig två och två, och ställer sig armkrok i en ring.

Välj ut ett par där en jagar och en blir jagad.

Den som blir jagad, springer fram till ett par och tar armkrok. Då blir den motsatta sidan jagad. Om den blir tagen byter man jagare.

Ninja

I den här leken är det bra om man inte har fler än 6 personer i varje grupp.

Man börjar i en klunga och sedan hoppas man ut och säger "haaya!" så hamnar deltagarna i en cirkel. Alla måste stå helt frusna i den rörelsen man hamnat i.

En person börjar. Den får bara göra en rörelse (ett slag mot en annan deltagares hand). Personen som blir anfallen får göra en rörelse för att undvika slaget tex hoppa undan. Man får anfälla vilken deltagare i cirkeln man vill men bara när det är ens egen tur. Turen går runt i cirkeln.

Om ens hand blir slagen, "dör" handen och man får lägga den handen på bakom ryggen. När båda händerna är "döda", är man ute ur leken.

Leken fortsätter tills det bara är en kvar. Den personen vinner.

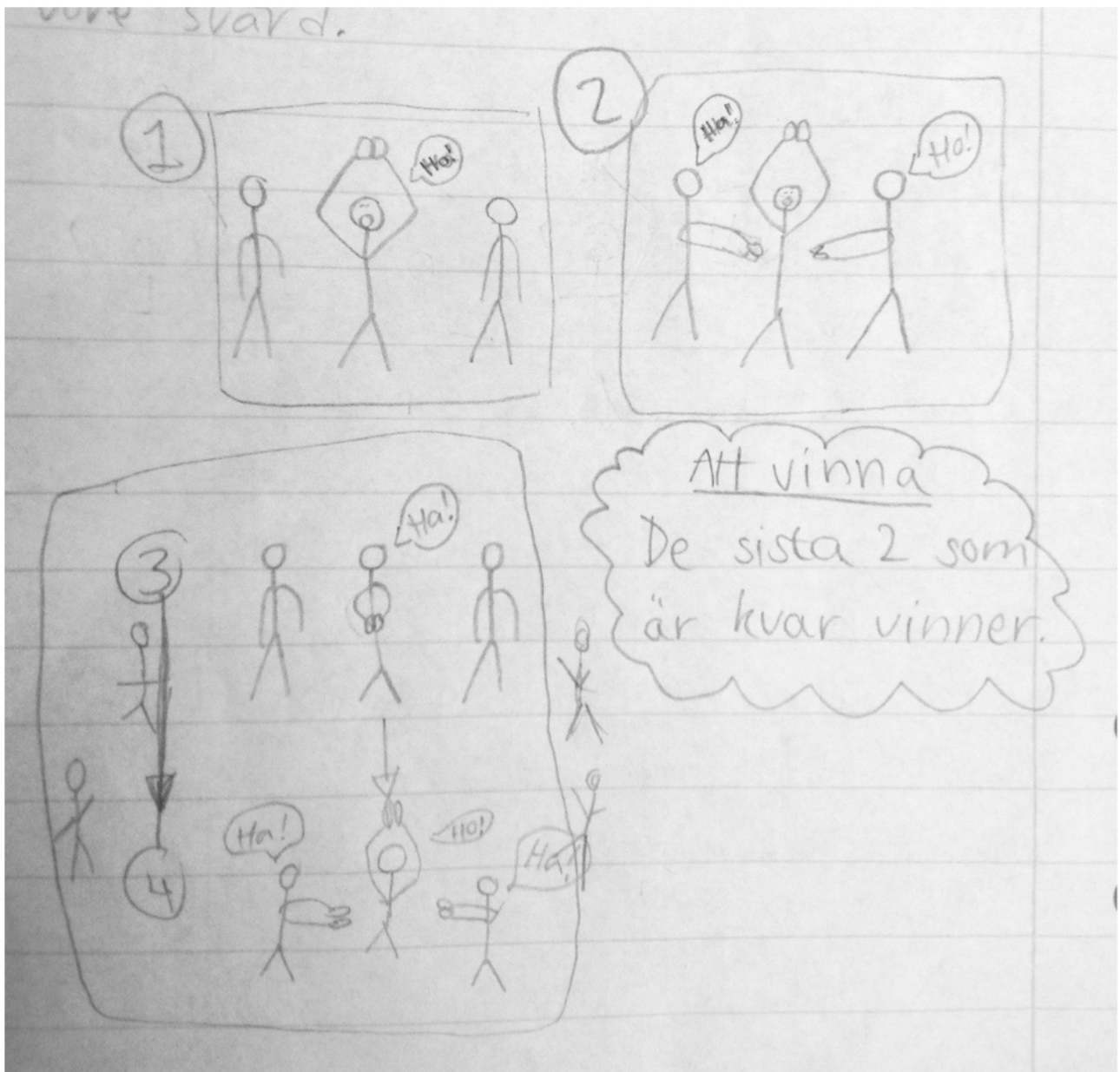
Samurai

Alla står i en ring.

Den som börjar, håller handflatorna ihop över huvudet och säger "Ho!" eller "Ha!" eller "Hayah!". Personen som börjar skickar sedan iväg turen genom att dra ner armarna med händerna ihop och rikta händerna mot en person i ringen. Då blir det den personens tur som då drar upp händerna och de som står bredvid skall "dela personens mage" precis efter det att hen dragit upp händerna. Den som "delar magen" skall göra det samtidigt som hen ger ifrån sig ljud som "Ha!", "Ho!" eller "Haya!".

Man åker ut om man är för långsam, alltså inte gör något när det är ens tur. I så fall får man ställa sig i ringen och de runtomkring räknar tillsammans till 3 och säger "Ho!" och riktar händerna mot personen i mitten som om händerna vore svärd.

De sista två som är kvar vinner leken.



Burk/Pantgömmе

Först frågar man ifall att någon frivilligt vill vara den som letar. Man gömmer sig, när den som jagar, räknar till 20 eller mer. Sedan skall hen som jagar/letar försöka att hitta de andra personerna.

Om hen hittar en person eller flera, skall man springa till stället där man räknade tex vid ett träd, lyktstolpe och nudda det stället och säga "1, 2,3 burkad.... namnet".

Om en av personerna inte blir sedd av jagaren/letaren, skall man springa så fort man kan till stället och "burka sig själv".

När man blir "burkad" skall man komma fram ur sitt gömställe och sätta sig och vänta. När alla utom en blivit "burkad", kan den personen springa till stället och säga "1,2,3 burka röset", vilket gör att alla blir fritagna och jagaren får då räkna en omgång till.

Om ingen lyckas "burka röset", blir personen som blev "burkad" först, den som blir räknare/jägare i nästa omgång.

Personen som jagar/letar får inte stå vid "stället" hela tiden utan måste gå runt och leta.

Vinkgömmе

Det är en person som "är" och räknar till ett förutbestämt nummer. Alla andra springer och gömmer sig. Precis som i kurragömma skall den personen som "är" och "stod och räknade", ut och leta efter alla andra.

Skillnaden mot vanlig gömme, är att hen som "är" inte får vrida på huvudet och titta bakom sig.

När någon är hittad, bildar de en kö bakom den som "är". Eftersom man inte får titta bakom sig, vet man inte riktigt hur många som är bakom där bakom. Då kan man ropa "ett" och de bakom måste då svara "två", "tre" etc.

Om de bakom får en "vink" av någon som inte är tagen, får den lämna ledet och är "fri".

När personen som "är" har ett bestämt antal människor bakom sig, har de vunnit och leken är slut.

Femton

En person "är".

Den börjar räkna ner från 15 och alla som inte "är" skall nudda den som "är" och sedan springa och gömma sig innan den som "är" har kommit till "noll".

Den som är, får sedan max 3 steg och om hen ser någon, säga den personens namn som då blir tagen. Om räknaren inte hittar någon mer, ropar hen "inga fler hittade", och börjar därefter att räkna ner, fast denna gång från 14.

Samma sak gör man efter varje gång, fast räknar ner från ett mindre tal.

Varje gång räknaren börjar räkna, måste de som gömmer sig springa fram och nudda den som räknar för att sedan gå och gömma sig igen.

Leken fortsätter tills det bara finns en som gömmer sig kvar. Den personen vinner.

OBS När man springer och nuddar någon är det viktigt att säga sitt namn. Det blir viktigare framåt slutet av leken, när det inte är så många kvar.