

LEKAR

Namnlekar 3

Polsk namnlek	3
Alla säger allas namn	3
Tidningsleken <i>behövs tidning (stolar går att sitta på marken)</i>	3
Rockring namnlek <i>behövs snöre eller en rockring</i>	3
Filtten <i>det behövs en filt</i>	4
Zombien <i>inget behövs</i>	4

Samarbetsövningar 5

Elstängsel <i>behövs snöra och något spänna dem i (planka)</i>	5
Stocken <i>behövs en stock (går göra utan stock, bara ställa sig på ett led)</i>	5
Stolarna stormar <i>behövs stolar och musik</i>	5
Vända filtten <i>behövs en filt</i>	5
Spindelnätet <i>behövs långlina eller "ballasnören"</i>	5
Bullen <i>behövs inget</i>	5

Utomhus lekar 6

Brännboll varianter <i>behövs slagträn, tennisboll, koner, penna och papper att räkna poäng på. På dubbelgångaren behövs en skumgummiboll.</i>	6
Såpa bowling eller fotboll <i>behövs såpa, presenning, vatten, tennisboll, tomma plastflaskor.</i>	6
Krabbfotboll <i>behövs en fotboll</i>	7
Dunkgömme/Pantgömme <i>behövs inget</i>	7
Snappa näsduk <i>behövs koner och näsduk (kökshandduk)</i>	7
Kuddikuddi <i>behövs ett rep som banmarkering</i>	8
Ultimate frisbee <i>behövs frisbee och koner märka ut mål</i>	9
Akta din svans <i>behövs många band</i>	9
Catch the flag/flaggleken <i>behövs flaggor/konor, lagband, snöre markerar mittlinje</i>	10
Kniven (kan va farlig) <i>behövs en matkniv</i>	11
Evighetsstafett <i>behövs fyra koner</i>	11
Kortleksstafett <i>behövs en kortlek</i>	11
Rörelsekull <i>behövs inget</i>	11
Kramkull <i>behövs inget</i>	11
Korv med bröd kull <i>behövs inget</i>	12
Iskull <i>behövs band i två färger till Is häxan/ Is trollkarlen och solen</i>	12
Vem är rädd för svarte man/kedjan <i>behövs en spelplan med två sidor</i>	12
Under hökens vinge <i>behövs en spelplan med två sidor</i>	12
Bläckfisken <i>behövs inget</i>	12
Orkan Hus Människa <i>behövs inget</i>	13
Pepparkaksgubbar <i>behövs inget</i>	13
Affären <i>behövs massor med grejer och låsas pengar</i>	13
Kalle kaos <i>behövs ett kalle kaos spel</i>	15
5-Kamp	16
Boll under hakan <i>behövs boll</i>	16
Skidgång <i>behövs skidor och något att runda</i>	16
Idioten <i>tre koner och start linje eller kona</i>	16
Säckhoppning <i>behövs säck</i>	16

Irländsk Julafton <i>behövs en pinne till varje lag.</i>	16
Tändstickor mellan fingertopparna <i>behövs tändstickor</i>	16
Tågstafett <i>behövs inget</i>	17
Längsta laget vinner <i>behövs inget</i>	17
Krypstafett <i>behövs inget</i>	17
Ordjakt <i>behövs inget</i>	17
Superstafett <i>behövs inget</i>	17
Slutgrej <i>behövs inget</i>	17

Inomhus lekar (vissa kan även lekas utomhus)

18

Molekylen <i>behövs inget</i>	18
BillyBillybop <i>behövs inget</i>	18
SUPERMAN <i>behövs inget</i>	18
Kvickrot <i>behövs inget</i>	18
Blodpotatis <i>behövs inget</i>	19
Fruktsallad <i>behövs stolar</i>	19
Blinkleken <i>behövs stolar</i>	19
1, X, 2 Leken <i>behövs olika grejor beroende på vad man gör</i>	20
Giftasleken <i>Behövs kuddar</i>	20
Zombie-leken <i>inget material behövs, kan göras inne och ute</i>	21

Stillsammare inomhuslekar

21

Chip <i>behövs inget</i>	21
Viskleken <i>behövs inget</i>	22
Jag var på torget i lördags <i>behövs inget</i>	22
HoHaHi <i>Behövs inget</i>	23
Djungelbiografen är det telegrafan <i>behövs inget</i>	23
Kom ihåg lek <i>behövs inget</i>	24
Fyra i soffan <i>behövs stolar, papper, penna</i>	25
Kejsarn av Kina <i>Behövs inget</i>	25
Maffia <i>behövs en kortlek</i>	27

Namnlekar

Polsk namnlek

Man räknar och på tre ropar alla sitt namn, efter det har man ju hört allas namn.

Alla säger allas namn

Man sitter i en ring. Person 1 säger sitt namn, Person 2 säger persons 1 namn och sitt, person 3 säger persons 1 namn, persons 2 namn och sitt och så fortsätter man så. *Tips när man är klar brukar barnen tycka det är kul om man tar allt baklänges.*

Här kan man lägga till att man säger sitt namn och en egenskap som börjar på samma bokstav som sitt namn. Man följer sedan samma regler som ovan.

Föra att göra leken svårare/roligare lägger varje person även till en rörelse till sitt namn och egenskap.

Tidningsleken *behövs tidning (stolar går att sitta på marken)*

Alla sitter i en ring utom en som står i mitten med en tidning, man säger någons namn och då ska den i mitten slå den innan den har hunnit säga ett nytt namn. Man får inte säga namnet på den som sa ens egna namn, utan måste säga ett nytt. När man blir slagen får man byta plats med den i mitten. Viktigt att man då säger ett namn innan man satt sig. För när man satt sig då får man bli slagen.

Rockring namnlek *behövs snöre eller en rockring*

Alla står i en ring och håller varandra i händerna och så har man en rockring eller ett hopknutet snöre som man ska "gå igenom" när man har ringen/snöret på sig så ska man berätta om sig själv t.ex. vad man heter, ålder, bor, syskon, intressen m.m.

Filten *det behövs en filt*

Två lag på varsin sida av om filten. En person går fram från varje lag man släpper ner filten. Den som då snabbast säger namnet på den på andra sidan vinner den personen så den får gå över till det andra laget. Tillslut blir alla i samma lag och då är leken slut.

Zombien *inget behövs*

Alla står i en ring. En person får vara zombie och står i mitten. "Zombien" rör sig sakta med stapplande steg och utsträckta armar. "Zombien" går mot någon för att göra även denna person till "zombie". "Offret" tar ögonkontakt med någon annan som står i ringen, den som "offret" får ögonkontakt med ska skynda sig fram och ställa sig mellan "offret" och "zombien" och säga "Skadar du *ex. Anna* skadar du mig". Skulle "zombien" hinna fram först så blir "offret" en "zombie" och den som var "zombie" får ställa sig i ringen.

En annan variant är att den som "offret" får ögonkontakt med går fram och tar personen i handen och säger "*ex. Anna* är med mig" innan zombien hinner fram.

Detta är en lek som går ut både på att man ska lära sig varandras namn och på att barnen ska lära sig att värna om och stå upp för varandra. Situationen skulle lika gärna kunna vara en kompis på skolgården som blir utsatt för en mobbare.

Samarbetsövningar

Elstängsel *behövs snöra och något spänna dem i (planka)*

Ta sig över ett snöre utan att nudda. Kan även variera och använda en planka som hjälp.

Stocken *behövs en stock (går göra utan stock, bara ställa sig på ett led)*

Ta sig över en stock utan att ramla av och byta plats med sina kompisar, t.ex. ställa sig i längd ordning, ålder, skostorlek, bokstav ordning efter förnamn, bokstav ordning efter efternamn, flest syskon o.s.v För att göra det svårare kan man säga att de inte får prata.

Stolarna stormar *behövs stolar och musik*

Alla har varsin stol när musiken stannar ska alla ställa sig på stolarna, sen kör man igen men tar bort en stol fortfarande ska alla upp på stolarna. Sen fortsätter man så och ser hur många stolar man kan ta bort.

Vända filten *behövs en filt*

Alla står på filten. Filten ska sedan vändas utan att man går av den.

Spindelnätet *behövs långlina eller ”ballasnören”*

Spänn upp linan som ett ”snipelnät” lite huller om buller mellan två stolpar eller träd så det bli olika hål. Sedan ska deltagarna ta sig igenom varsitt hål utan att nudda linan.

Knuten *behövs inget*

Alla står i en ring, sträcker fram händerna och blundar. Alla går mot mitten och tar tag i varsin hand. Viktigt att se till att alla får varsin hand. När det är klart får alla titta och det är dags att lösa knuten.

Bullen *behövs inget*

Alla ställer sig på ett led och tar varandra i händerna sen börjar man rulla ihop ledet som en bulle. När ledet är hårt in rullat ska den som är innerst försöka ta sig ut och alla andra ska följa efter då man fort farande håller varandra i händerna.

Utomhus lekar

Brännboll varianter *behövs slagträn, tennisboll, koner, penna och papper att räkna poäng på. På dubbelgångaren behövs en skumgummiboll.*

Tips på hur man kan variera brännboll:

Annorlunda tennisboll: Man kan lägga till frisbee, fotboll eller något annat som ni kommer på. Om man inte vill slå med slagträt och tennisboll.

Alla springer: När slagmannen slagit bollen får alla innespelare som vill börja springa, oavsett var i ledet de står. Varje slag innebär alltså fler chanser att ta poäng- men också större risk att bli utbränd!

Brännboll på led: Slagmannen slår ut bollen och springer sedan runt det egna ledet så många gånger som möjligt. Ledet räknar högt hur många varv han klarar. Under tiden fångar utelaget bollen och ställer sig på led. När bollen rullats mellan benen på samtliga spelare får siste man ropa stopp. Innelagets poäng blir antalet hela varv som slagmannen hann springa.

Dubbelgångare: Innelaget står i två led. Conny, som är etta i ena ledet, kastar ut en mjukskumgummiboll och börjar springa. Under tiden springer Fia etta i andra ledet in i området mellan konerna. Där får utelaget försöka träffa henna så många gånger som möjligt, så länge Conny inte har kommit i mål. Utelaget får lika många poäng som träffar, men innelaget får inga poäng. När Conny kommit i mål, ställer han sig sist i Fias tidigare led och tvärtom.

Pass-brännboll: Slagmannen slår inte ut bollen, utan kastar ut den så långt som möjligt. nu måste bollen passas mellan samtliga utespelare, och spelaren som tar sista passningen ropar "bränd!". Fördelen med denna variant är alla är med och aktiveras.

Såpa bowling eller fotboll *behövs såpa, presenning, vatten, tennisboll, tomma plastflaskor.*

Ta såpa och vatten på presenning, sen är det bara att göra två lag och två mål och spela fotboll med tennisbollen. För att köra bowlingen ställ upp flaskorna på presenningen sen får deltagarna springa och glida fram och försöka fälla så många flaskor som möjligt. Tips det går även att köra snappa näsduk på presenningen.

Krabbfotboll *behövs en fotboll*

Spelar fotboll som vanligt men man går som krabbor alltså magen uppåt och på händer och fötter.

Dunkgömme/Pantgömme *behövs inget*

Den ultimata kurrägömmaleken!

En person står vid en stolpe (ex en flaggstång eller ett träd) och räknar till 100. Övriga deltagare springer och gömmer sig väl. När letaren räknat klart säger han 100 högt och tydligt så alla kan höra och börjar sökandet.

När letaren ser/hittar tex Kalle som gömt sig rusar båda till stolpen och försöker slå handen mot den först. Hinner letaren först säger han "Dunk för Kalle 1, 2, 3!". Då är Kalle ute ur leken. Hinner Kalle först säger han "Dunk för mig 1, 2, 3!" då har han klarat sig.

Den som blivit dunkad först av letaren blir ny letare nästa runda. MEN, skulle den som är sist kvar hinna före letaren till stolpen kan han, om han vill, säga "Dunk för hela rasket 1, 2, 3!" Då får letaren leta även nästa runda.

Snappa näsduk *behövs koner och näsduk (kökshandduk)*

Jämt antal lag. Två lag möter varandra, de står ca.10m. från varandra i varsina köer och mitt i mellan lagen står en kona med en trasa liggandes på(eller en ledare håller den).Deltagarna springer en i taget från varje lag på ledaren signal och de ska försöka få över motståndarna till de egna laget.

Det finns två sätt:

1. Lyckas man ta trasan och springa tillbaka till sitt lag utan att bli kullad går motståndaren över.
2. Lyckas man kulla motståndaren om han/hon har trasan går motståndaren över.

Vinner man får den som förlorat gå med i vinnarens lag.

Trasan återplaceras och eleverna ställer sig sist i kön. Målet är att tömma motståndarnas led. Variant är att när man säger 1 springer en, när man säger 2 ska 2 stycken göra genom att köra skottkärra eller bära en på ryggen bestämt innan vilket ni kör och när man säger 3 gör 3stycken kungarstolen)

Spökboll/ Gränsbrännboll *behövs mjuka bollar och snöre till linje*

Deltagarna delas upp i två lika stora lag. Ytan delas upp i två stora planhalvor, avgränsade med en mittlinje. Dessutom ska det finnas två smala remsor, längs kortsidorna av de stora områdena. Lagen tar vars en planhalva i besättning och utser ett "spöke" som skickas över till den smala remsan bakom motståndarlaget.

Det går att dela av spelplanen med hjälp av gymnastikbänkar.

Ledaren släpper in en mjukboll på planen och spelet kan börja. Målet är att träffa motståndarnas spelare genom att kasta bollen på dem (dock inte spökerna i de smala områdena!). Blir man träffad är man bränd och får snabbt springa över till "spökremsan". Bollen måste träffa utan att studsas i marken eller väggen för att gälla som bränning. Träffar i huvudet gills inte. Den som blir bränd först i varje lag byter plats med "spöket" men alla brända därefter stannar kvar i "spökremsan".

Spökernas uppgift är att hjälpa kompisarna som är kvar på planen genom att snappa upp bollar som rullar genom motståndarnas planhalva. Spökerna får också försöka träffa motståndare med bollen, det går att passa bollen över till ett spöke som har bättre läge att träffa en motståndare. De lag som först lyckas göra alla motståndarna till spöken har vunnit.

Man kan variera leken genom att göra det tillåtet att skydda sig med händerna (lättare) eller släppa in fler bollar på plan (svårare).

Det går även att minska på spelytan för att få upp tempot i spelet!

Kuddikuddi *behövs ett rep som banmarkering*

En plan bestående av två planhalvor vardera på ca 10x10 meter skapas med repets hjälp. Mittlinjen är viktigast och bör vara väl utmärkt. Deltagarna delas in i två lag, ett på varje planhalva. Ett av lagen börjar och väljer ut en av lagdeltagarna. Denne ska springa in på motståndarlagets planhalva och försöka ta så många motståndare som möjligt genom att nudda dem. Detta ska ske samtidigt som anfallaren säger "kuddi-kuddi" hela tiden utan att andas. Andas anfallaren eller missar att säga "kuddi-kuddi" är denne utslagen. Anfallaren kan när som helst springa tillbaka till sin planhalva och alla som är tagna, om någon blivit det, är då utslagna (men de är inte utslagna förrän anfallaren kommit tillbaka till sin planhalva). Motståndarlagets uppgift är att försöka hålla kvar anfallaren på sin sida tills denne måste andas. Lyckas de med det är anfallaren utslagen. Om anfallaren blir fasthållen lönar det ändå att kämpa sig mot linjen. Det räcker nämligen med att få över en hand (eller någon annan kroppsdel) över linjen för att man ska klara sig och därmed slå ut alla som rört vid en. När ett anfall är över är det andra lagets tur. Leken håller på tills alla i ett lag är utslagna.

Ultimate frisbee *behövs frisbee och koner märka ut mål*

Deltagarna delas upp i två lag. Storleken på spelplan kan variera beroende på hur många deltagare som är med.

I Ultimate finns ingen kroppskontakt, tacklingar och knuffar är således förbjudna.

Det är inte tillåtet att rycka frisbeen ur händerna på en motståndare, då blir det frikast.

Det är inte heller tillåtet att springa eller gå med frisbeen om man har den utan den måste passas mellan lagmedlemmarna.

Frisbeen får inte nudda vid marken, om den gör det, t.ex. efter en misslyckad passning, får motståndarlaget frikast från den plats där frisbeen landat.

Man får försvåra passningar genom att ställa sig ivägen och vifta med händerna framför den som har frisbeen, så länge det inte blir någon kroppskontakt.

Poäng får man om man lyckas passa frisbeen till en lagkompis som står inom målområdet. Målområdet för laget är en remsa utav planen längs motståndarnas kortsida. Målområdet måste vara väl markerat.

Ett lag får börja spelet genom ett utkast från sitt eget målområde, motståndarlaget gör sitt bästa för att försvåra och bryta passningar. Bryter man en passning vänder spelet bara. När det blir mål startas spelet igen med ett utkast från målområdet. Spela två halvlek med sidbyte.

Akta din svans *behövs många band*

Varje deltagare får ett lekband, som stoppas i byxlinningen baktill som en svans och ett som man har runt halsen. Deltagarna springer fritt inom ett bestämt område och det gäller att samla på sig så många band som möjligt. Erövrade svansar hänger man om halsen. Den som förlorar sin svans får ta en av de som den har runt halsen. Har den ingen runt halsen får den en ny av dig. Ingen får jaga utan svans, inte heller hålla i svansen eller knuffa undan de som försöker ta svansen från någon. Bryt efter ett tag och räkna vem som har flest.

Catch the flag/flaggleken *behövs flaggor/konor, lagband, snöre markerar mittlinje*

Två lag, två flaggor/konor en rektangulär lektyta delad i två lika stora planhalvor. Varje planhalva har en bas i borte änden där lagets flagga placeras, samt ett fängelse väl utmarkerat en bit ifrån basen. Målet är att ta motståndarnas flagga ur deras bas, springa över till sin egen bas och nudda sin egen flagga med motståndarnas.

På sin egen planhalva är man säker. Blir man tagen på motståndarnas sida blir man placerad i deras fängelse. Den som fångar en motståndare måste följa denna hela vägen till fängelset.

Bär man på motståndarnas flagga och blir tagen släpps flaggan rakt ner på marken, motståndaren som fångat en måste låta flaggan ligga och ta fången till fängelse. Flaggan har nu byt plats men ska ligga kvar där. Hinner man till sin planhalva med flaggan har man vunnit får ett poäng. Alla fånga släpps fria, flaggorna placeras tillbaka till sina baser och en ny runda tar sin början! Urkul lek!

Istället för att försöka stjäla flaggan kan man befria fångade lagkompisar. Det gör man genom att rusa till motståndarnas fängelse utan att bli tagen, ta tag i en lagkamrat och föra denna hela vägen över till egen sida. När man eskorterar en före detta fånge genom fiendeland kan man inte bli tagen.

Reglerna här gäller för spel på en mindre yta. På större ytor justeras reglerna aningen. Man behöver inte följa fångar ur fängelset, flaggan kan bäras av flera spelare, har ett fritt område på motståndarens område etc. Omständigheterna får avgöra regler! Man kan även leka det i skogen på ett stort område och då gömma flagga...

Röda vita rosen *behövs en "skatt" (boll, frisbee eller något annat)*

Börja med att dela upp alla deltagare i två lag. Det ena laget blir *röda rosen* och det andra heter *vita rosen*. Ett lag börjar med att gömma skatten, förslagsvis *röda rosen*, och tänk på att alla i laget måste veta vart skatten är gömd! Det andra laget ska vänta under tiden det andra laget gömmer skatten. Fånga deltagare i andra laget för att få ledtrådar!

När skatten är gömd så ropar det laget som har gömt skatten högt så att motståndarlaget hör det. För att man ska kunna hitta skatten så ska laget som letar efter skatten tillfånga ta medlemmar i det andra laget. När en deltagare är fångad så måste denne berätta EN ledtråd vart skatten är gömd. Desto fler deltagare laget fångar ju fler ledtrådar får man! När det ena laget lyckats hitta skatten så släpps fångarna fria och man byter sida så det andra laget får gömma respektive leta skatten. Kom gärna överens om ledtrådarna innan leken börjar!

Kniven (kan va farlig) behövs en matkniv

Man står i en ring. En börjar kasta kniven om den "ställer sig upp" får personen till vänster sätta sin ena fot där. Sen är det dens tur att kasta, den kan då välja att antingen kasta mellan sina ben som står brett isär och då få resa sig upp den ställer sig upp eller kasta kniven så att den som är vänster om den får sätta sin fot där. Om kniven inte ställer sig upp går turen bara vidare. Om man ramlar eller inte klarar sätta foten vid kniven om det är ens tur åker man ut. Sist kvar har funnit.

Evighetsstafett behövs fyra koner

Ställ upp fyra koner i en kvadrat. Dela upp i två lag. De ena laget börjar vid en kona och det andra vid kona diagonalt över. Sen springer deltagarna ett var och sedan lämnar det över till nästa i laget som springer ett varv. Stafetten är slut när ett lag har sprungit ifatt det andra laget och dunkat det i ryggen.

Kortleksstafett behövs en kortlek

Gör t.ex. fyra lag med 5 i varje. Alla lagen startar bakom en linje ca 7 meter framför varje lag ligger en upPOCHNER vänd kortleks (en färg t.ex. spader ess till kung framför ett lag, de andra lagen har de andra färgerna framför sig). Klara färdig spring: då springer den första i varje lag fram till sin kortlek och vänder upp ett kort är det ett ess(etta) så tar den det med sig tillbaka, är det något annat vänder den bara tillbaka det och springer tillbaka. Då får nästa i laget springa fram. Det går ut på att de ska samla ihop sin kortleksfärg i nummerordning alltså först ess, sen 2:an, sen 3:an osv. till man fått med sig kungen och vunnit.

Rörelsekull behövs inget

En variant på vanlig tafatt. En deltagare eller fler utses som tagare. Övriga sprider ut sig över planen.

När någon blivit kullad visar tagaren en rörelse som den tagne ska fortsätta med tills dess att en kamrat befriar honom genom att komma fram och upprepa samma rörelse

Kramkull behövs inget

Alla är på ytan. En är jagare. De andra står två och två och kramar varandra. Man får inte kramas mer än 10 sek då får man springa till någon annan och krama den. Jagaren skall också försöka få tag på någon att krama så att någon annan blir utan. Ledaren kan säga när det gått 10sek och är dags för byte, så går det lättare.

Korv med bröd kull *behövs inget*

En kul kull lek där en jagar övriga deltagare. När man blir tagen lägger man sig ner, rak lång. För att få vara med igen måste två personer lägga sig på vars en sida om den som redan ligger. Då blir de brödet om korven! Sen får alla tre resa sig upp och vara med igen.

Iskull *behövs band i två färger till Is häxan/ Is trollkarlen och solen*

1-2 Is häxa/ Is trollkarl (kullare), 1 sol (befriare)

När man blir kullad av Is häxa/ Is trollkarl ställer man sig som en is skulptur och blir fri när solen rör vid en. Byt Is häxa/ Is trollkarl och sol ofta ca var 3-5 min.

Vem är rädd för svarte man/kedjan *behövs en spelplan med två sidor*

Alla deltagare utom en ställer sig vid ena sidan (vägg), den ensamme ställer sig i mitten. När han/hon ropar "Vem är rädd för svarte man?" svara de andra "inte jag". Sedan skall de försöka ta sig över till andra sidan (väggen) utan att bli kullad av svarte man. När de kommer över stannar de kvar. De som blev kullade ställer sig i mitten och hjälper "svarte man" nästa omgång. Den som blir kullad sist börjar nästa omgång som "svarte man". För att köra kedjan kör man att de som blivit kullade och ska jaga måste hålla varandra i händerna och bildar då en kedja.

Under hökens vinge *behövs en spelplan med två sidor*

Som svarte man, men den i mitten står med ryggen mot de andra och ropar "Under hökens vingar kom" och de andra svarar "vilken färg". Den i mitten ropar en färg, och den färgen är "pass" och alla som har den färgen får gå över till andra sidan och de får inte bli kullade. Har man inte färgen får man försöka ta sig över till andra sidan utan att bli kullad. Blir man kullad får man hjälpa kullaren nästa gång.

Bläckfisken *behövs inget*

Välj en av er som är "kullare" som ska stå i mitten av ett utmärkt lekområde. Ni andra ställer er utmed en av sidorna. Kapten Krok, som kullaren kallas, ropar "NU" och då ska alla andra springa över från den ena sidan till den andra.

De som blir kullade ska stanna där de blir tagna och förvandlas då till bläckfiskar. Bläckfiskar får kulla andra som springer för nära dem och på så vis blir det långa murar av farliga bläckfiskar. Det här är en spännande lek för alla de som kan klara sig förbi bläckfiskarmarna, samtidigt som de även försöker komma undan Kapten Krok.

Tips: Gör inte planen för stor och inte heller för vid, då det gör det alldeles för lätt att smita förbi.

Orkan Hus Människa *behövs inget*

Man är tre och tre förutom den som är själv. Det går ut på att inte bli själv. När man står tre stycken ska man bilda ett hus med en människa (genom att en två personer håller upp händerna mot varandra och bildar ett tak, och den tredje ställer sig i mittemellan under taket och är människa). Den personen som blir över kan välja att säga hus då ska alla som är hus byta plats, säga människa då skall alla människor byta plats, orkan då skall alla byta plats (går bra att byta från att vara hus till att bli människa och tvärtom). Den som är själv ska alltså försöka så den inte blir över igen.

Pepparkaksgubbar *behövs inget*

Alla deltagare utom två står två och två med armkrok i en stor ring. En av de "fria" är kullare och den andra jagad. Kullaren ska försöka kulla den andra, om han lyckas byter man uppgift. Den jagade kan komma undan genom att ta armkrok i en av dem som står i ringen. Då måste deltagaren som håller armkrok på samma person släppa taget, för då blir handen som jagas. Osv. Kan även göra att närman ska börja springa blir man den som jagar för uppgifterna ska bytas mycket. Man kan också köra att den som jagar ska låta och röra sig som ett monster medens den som jagas är ett ynk.

Affären *behövs massor med grejer och låsas pengar*

Ledarna har en affär som säljer och köper saker. Deltagarna är i lag och ska försöka så snabbt som möjligt få så mycket pengar som möjligt. Tips på prislista finns nedan. Man kan även köpa lotter då får ni antingen göra lotter eller leta upp tre tärningar. Det lag som vinner är det som först köper bilen priset på den får ni själva bestämma eller om man kör på en viss tid och det lag som har mest när tiden är slut. Man kan välja om deltagarna får pengar från början eller om de får börja från noll.

Exempel på lottvinster och prislista finns på nästa sida.

Säljer

Smutsig disk	5kr/st
Ingredienser till chokladbollar	20kr
Recept till chokladbollar	10kr
Papper & penna	10kr
Tuschpenna	2 för 5kr
Fix..	Förhandlingsbart pris
Ingredienser till fruktsallad	5kr/st
Lotter	2 för 5kr
Massagerättigheter	5kr
Valfritt	Förhandlingsbart pris

Köper:

Ren disk	10kr/st
Blombukett	15kr/st
Midsommarkrans	25kr/st
Färdiga chokladbullar + recept	35kr
Underhållning	5-20kr
Teckning+ pennor	5-15kr
Dikt+ pennor	5-15kr
Fruksallad	10kr/st ingrediens
Massage	5-15kr
Valfritt	Förhandlingsbart pris

Lottvinster

1: vinst Två lika siffror

Vinst dubblera alla pengarna

2: vinst Mer än 12 sammanlagda summa av tärningarna

Vinst 50kr

3: vinst Mer än 9 sammanlagda summa av tärningarna

Vinst alla ingredienser till chokladbollarna.

Kalle kaos *behövs ett kalle kaos spel*

5-Kamp

Förslag på grenar

Boll under hakan *behövs boll*

En person håller en boll/äpple under hakan och ger över den till näste man som tar emot bollen/äpplet med hakan. Inga händer får användas.

Skidgång *behövs skidor och något att runda*

Laget står på skidorna och går framåt, rundar konorna och går tillbaka.

Idioten *tre koner och start linje eller kona*

Tre koner på olika anstånd där varje deltagare springer till första konan, och tillbaka sedan andra och tredje på samma sätt som den första.

Säckhoppning *behövs säck*

Irländsk Julafton *behövs en pinne till varje lag.*

Deltagaren står bakom en linje och springer fram till en pinne, sätter den i pannan och snurrar 10 varv och sen springer den tillbaka och nästa deltagare får springa ut och göra samma sak, tills alla i laget har gjort det.

Tändstickor mellan fingertopparna *behövs tändstickor*

Två och två ska man ha en tändsticka mellan fingertopparna och gå en viss sträcka eller bana, tappar man tändstickan får man börja om.

Några grenar som inte kräver några redskap

Tågstaffett *behövs inget*

Den som står först börjar springa och rundar "konan" springer tillbaka och hämtar nästa person i ledet. Nu springer person 2 med händerna på axlarna på person ett. När de kommer tillbaka springer person 3 också med händerna på axlarna på person 2. När man plockat upp alla, springer alla ett varv tillsammans sen får person 1 hoppa av. Tillslut har man lämnat av alla och den sista springer sista varvet själv.

Längsta laget vinner *behövs inget*

Lagen får använda sig själva och det de har på sig för att lägga ut det längsta "strecket" för att vinna . Långt hår, skosnören, tröja, byxor allt är tillåtet.

Krypstaffett *behövs inget*

Lagen står på kö med benen brett isär. Den som står sist kryper mellan benen på dem andra och ställer sig först. Första laget som har gått runt så att den som stod första är först igen har vunnit.

Ordjakt *behövs inget*

Lagen får 5min på sig att hitta så många föremål som möjligt från naturen på ett ord. T.ex. SOMMAR

S-sten, snigel O-ormbunke M-mask, maskros, myra, A- ask, R-rönn

Superstaffett *behövs inget*

Laget står på led och gör de grejerna som ledaren säger t.ex. Skottkärra, Kungastolen, Grodhopp, Krabbgång, Hålla i handen och spring, hoppa på ett ben.

Slutgrej *behövs inget*

Handflata -i ring (knuten)

Alla blundar och sträcker fram sina händer och går mot cirkelns mitt och tar tag i en hand (se till att alla får varsin hand) Sedan öppnar man ögonen och löser knuten.

Inomhus lekar (vissa kan även lekas utomhus)

Molekylen *behövs inget*

Alla som leker står huller om buller på en öppen yta då lekledaren ropar: "Bilda molekyler om fem!" då måste alla lekande ta tag i fem personer och hålla fast vid varandra så hårt som möjligt. De som inte lyckas, d v s inte lyckas komma med i en "molekyl", åker ut ur leken och får kolla på. Lekledaren ropar igen: "Bilda molekyler om fyra!" och då ska man se till att bli fyra personer. Det är tillåtet att "spränga"/"smälta samman" molekyler genom att springa och pressa in sig i den, alternativt putta isär allihopa.

Lekledaren väljer själv hur många personer som ska ingå i varje molekyl. Leken pågår tills det bara finns två lekande kvar.

BillyBillybop *behövs inget*

Deltagarna står i ring med en person i mitten av ringen som går runt och säger Bop i ordning till deltagare i ringen. Om personen i mitten istället säger Billybillybop ska person som han sa det till innan ordet är färdigosagt hinna säga bop annars åker den in i mitten. Om personen säger bop till någon ska denna då bara vara tyst säger den ändå bop åker den in i mitten. Kan utvecklas med James Bond, elefant, kamikazepilot, brödrosten, torktumlare osv.

SUPERMAN *behövs inget*

Först är alla deltagare kycklingar och går runt i rummet och ser ut och låter som kycklingar. När man möter en likadan, alltså först när en kyckling möter en kyckling kör de sten-sax-påse. Vinnaren förvandlas till en fjäril och går runt och är en fjäril, när fjärilen möter en fjäril kör de sten-sax-påse och vinnaren blir en krokodil och vinnaren bland krokodiler blir superman som springer ett varv och skriker superman sen har de vunnit och är ute ur leken men de andra fortsätter. Fungerar inte på färre än 5. I slutet kommer en kyckling att ha förlorat jämt och blir kvar till sist precis som det kommer bli kvar en fjäril och en krokodil.

Kvickrot *behövs inget*

Alla deltagare utom en eller två lägger sig huller om buller i en enda stor hög och håller fast i varandra där det går så gott det går. Sedan är det upp till de som inte ligger i högen att dra loss deltagare efter deltagare ur högen. Man får hålla fast så mycket man vill. De som blivit dragna ur högen får gärna hjälpa till att reda ut härvan. Beroende på hur stora och starka deltagarna är får man anpassa nivån.

Blodpotatis *behövs inget*

En person börjar med att vara "sum-kör". Resten ställer sig i en ring och blundar och "sum-kören" utser en eller två av personerna i ringen till blodpotatisar genom att knacka på dom på axeln. Resten är vanliga potatisar. Alla potatisar inklusive blodpotatisarna blundar, det är bara "sum-kören" som får titta. Alla potatisar går runt i rummet och när de möter någon ska de viska det de är, potatis eller blodpotatis. om den man mötte var blodpotatis då dör man och blir "sum-kör". "sum-kören"s uppgift är att säga "sum" och så fort en blodpotatis närmar sig en vanlig potatis ska "sum-kören" "summa" högre och fortare". Sista potatisen kvar vinner. Om de två blodpotatisarna möts händer ingenting.

Fruksallad *behövs stolar*

Alla sitter i en ring på vars en stol, utom en som står i mitten. Ledaren delar upp alla i 4 olika frukter. Banan, apelsin, päron, äpple, banan apelsin päron etc... Personen som står i mitten säger en frukt, tex APELSIN! Då gäller det för alla som är apelsiner att byta plats och den som var utan stol från början försöker sätta sig på en tom. Nästa gång kanske det blir päron och då byter förstås alla päron plats. Men det går även att säga FRUKTSALLAD och då utbryter det stora kaoset. För då byter ALLA stolar. För att göra det roligare så kan man köra att om man får en stol ledig till vänster så måste man flytta oavsett vad man har till den.

Binkleken *behövs stolar*

Sätt stolarna i en ring. Man skall vara ojämnt antal deltagare. Hälften deltagare sitter på stolarna och den andra hälften står bakom. Den ene som blir över står också bakom en stol utan någon sittande. Exempel är man 9 deltagare har man 5 stolar.

1, X, 2 Leken *behövs olika grejor beroende på vad man gör*

Alla får en tipslapp med 1,X,2

Ledaren väljer ut 3 personer, som skall utföra en uppgift. Sedan nästa 3 personer osv. så att alla får vara med! Tala om vem som är 1:an, X:et och 2:an.

Deltagarna skall då tippa vem som vinner, alltså tippa 1,X eller 2 på sin lapp, även de som tävlar.

Exempel på uppgifter:

Äta godissnöre snabbast (utan att använda händerna)

Blåsa ballong tills den spricker

Spik i flaska

Balansera en ballong på en pinne och först få ner den i en spann.

Äta citronskiva utan att grimasera

Flytta ärtor med sugrör

Krama sönder ballonger mellan sig (2 personer på varje 1,X eller 2)

Hämta något på S (säg då när de ska tippa att de ska hämta något på en bokstav inte vilken)

Göra kyckling av piprensare

Kicka en fotboll längst

Ligga på golvet med en plastäggkopp på pannan och resa sig upp.

Gå en sträcka med en boll mellan knäna och få ner den i en spann.

Giftasleken *Behövs kuddar*

Dela upp gruppen i två delar lika många i varje (helst killarna och tjejerna, men är det inte lika många får någon spela det andra könet) Vi säger att tjejerna får sitta kvar i soffan killarna går ut ur rummet. Tjejer väljer varsitt yrke t.ex.

fotograf, snickare, bagare osv. Sen går man ut till killarna och låter de välja bland det yrkena som tjejerna har. Nu finns de alltså t.ex. en snickare tjej och en snickare kille osv. Nu får första killen gå in och fråga valfri tjej:

– Vill du gifta dig med mig?

– Det beror på vad du har för yrke? Svarar tjejen.

– Snickare! säger killen om det är det han är.

Är det ett annat yrke som tjejen har säger hon nej och killen får gå ut och en annan komma in. Är det samma yrke som tjejen har säger hon ja och då får killen ta en kudde och sätta sig på en stol i rummet. Sen får nästa kille komma in och göra samma sak, men skulle han då fråga den tjej som snickarkillen är gift med får snickarkillen slå han med kudden till friaren sprungit ut ur rummet. Leken håller på tills alla är gifta.

Zombie-leken *inget material behövs, kan göras inne och ute*

Detta är en lek som både är rolig och har ett syfte att lära barnen hur de kan rädda kompisar ur farliga situationer.

Man har två zombie-jägare som ska samla in alla andra deltagare som är zombies. De som är zombies går sakta stapplande med armarna utsträckta framåt. Zombie-jägarna samlar in zombierna genom att de håller ett så kallat cirkusgrepp med ena handen – de håller om varandras handled, så att om en råkar släppa så har den andra fortfarande grepp. De springer mot en "zombie och föser den mellan sig till det område där zombierna ska samlas in. Det gäller att inte "zombien" välter under tiden man föser den så det är bra att jägarna försöker hålla zombien runt rumpan.

Vill man kan man ha två par zombie-jägare så blir det en tävling vem som samlar in flest.

Man kan också göra så att zombierna som samlas in fortsätter stappla omkring i det bås de blir infångade och om de råkar hamna vid ingången kan de slippa ut och så får man fånga in dem igen.

Råkar zombie-jägarna välta en zombie blir de själva zombies och någon annan får bli jägare.

Efter leken är det bra att tala om när man kan använda detta grepp i verkligheten. Är någon på väg ut i trafiken, har någon blivit paralyserad vid en brand etc.

Stillsammare inomhuslekar

Chip *behövs inget*

Man sitter i en ring. I denna lek finns tre olika ljud med olika betydelse: "chip" som bara gör att det går vidare, "chipbooong" som gör så att det vänder håll och "chipchip" som gör så att man hoppar över en. Lekledaren börjar med att säga chip och då går det vidare till Fia på vänstersida om lekledaren. då kan Fia antingen "chipa", "chipboonga" eller säga "chipchipa" , efter det går det

vidare till den Fia gjorde till. Första gången kan man prova så alla förstår. Sen säger man reglerna att man inte får vissa tänderna. Om någon gör fel så får man evighetsbestraffning (dvs. till leken är slut) man är dock fortfarande med i leken.

Bestraffningar:

- Första felet: Slå sig med vänster hand, lätt dinglande i bröstet
- Andra felet: Samma rörelse också med höger handen
- Tredje felet: Ovanstående ska göras stående på ett ben
- Fjärde felet: Ovanstående ska göras hoppandes på ett ben
- Femte felet: Sätta sig i skraddarställning med händerna korsade över huvudet

Viskleken *behövs inget*

Sitt i en ring. Någon börjar viska en till sin granne till vänster. Den personen skickar vidare och så går viskningen runt ett varv. Man får bara viska den en gång till nästa person som får säga vidare vad den hört. Den som sitter till höger om startmannen säger högt vad den har fått viskat i sitt öra. Brukar kunna bli duktigt kul.

Variant två: viska en fråga åt ena hållet och ett svar åt andra, när det möts ska man säga högt och se vad det blir: T.ex. "Vad tänker du på?" "Hur vacker du är!"

Den som står bakom stolen utan någon skall så osynligt som möjligt blinka till någon annan som sitter på en stol. Den personen skall då springa till den tomma stolen. Men den som står bakom den skall försöka hindra sin sittande. T.ex. genom att ta tag i den axlar. Hinner den sittande personen smitta får den som blir ensam blinka åt en ny. Den som står bakom måste ha händer bakom ryggen. Kan låta svårt men är inte det, testa den!

Jag var på torget i lördags *behövs inget*

Alla sitter i en ring. Lekledaren säger till Fia:

- Jag var på torget i lördags.
- Jaså, vad köpte du då? svarar Fia.
- Jag köpte en hammare.

Lekledaren börjar slå med högerhanden, för att efterlikna hammarslag. Fia vänder sig till vänster och har ovanstående dialog med Conny, som sitter i tur.

Efter dialogen börjar hon också slå med högerhanden. När lekledaren finner det lämpligt börjar han en ny dialog med Fia om tingen i listan. Observera att man inte får sluta med något utan lägger till nya verktyg allt eftersom.

Verktyg och rörelse:

- Hammare (slå med högerhanden)
- Trampsymaskin (trampa med vänsterfot)
- Såg (dra vänsterhanden fram och tillbaka)
- Spinnrock (trampa med högerfot)
- Gungstol (gunga fram och tillbaka)
- Rockring (rulla med höfterna)
- Gökur (säg ko-ko)
- Nickedocka (nicka med huvudet)
- Slickepinne (räck ut tungan)

HoHaHi *Behövs inget*

Man sitter i en ring. En börjar med att hålla händerna ihop ovan för huvudet och fälla dem framåt riktat mot en person samtidigt som den säger "HO!". Personen som den siktar på svarar då med att säga "HA!" Och då göra rörelsen tvärtom alltså händerna ihop och lyft dem över huvudet. När den gör så ska de som sitter på sidan av personen säga "HI!" och ha händerna ihop lyfta dem från axeln mot magen på personen som sa HA alltså som om dem hugger honom. Sen börjar personen som sa HA om och säger HO och siktar på någon.... så fortsätter man så...

Djungelbiografen är det telegrafan *behövs inget*

Deltagarna sitter i en ring och någon utses att vara Tarzan, djungelns konung, högst i rang. Tarzans tecken är att trumma sig med sina händer mot bröstet och säga sitt typiska "AHH A AHHA!". Övriga deltagare ges andra roller, dock bör dessa alltid ingå; till vänster om Tarzan sitter förstas Jane. Hennes tecken är att "30talsfilm ömkligt" säga "Tarzan! Tarzan!" och samtidigt sträcka ut båda händerna åt höger för att försöka röra Tarzan. Vänster om Jane sitter Cheeta, Tarzans trogna apa. Cheetas tecken är att apligt kraftfullt slå ena handen mot bröstet och andra handen över huvudet och samtidigt säga "UGH!!!". Längst ner i rang till höger om Tarzan i cirkeln sitter Pinsam. Pinsams tecken är att höja sin ena hand i höjd med sitt öra, vinka och säga "Pinsam!".

Mellan Cheeta och Pinsam fyller man på med olika karaktärer, tex.

Valen, visar med sin hand en vattenstråle som sprutar upp ur blåshålet och säger "Pschht!".

Flodhästen, visar med båda sina händer hur hans stora gap slår ihop och säger: "Kloffs Kloffs!".

Ormen, ena handen slingrar sig fram som en orm och säger "Ssssssss!".

Myrsloken, sträcker fram sin ena hand och drar in den igen snabbt som myrslokens tunga och säger: "Schlurrrrp"

Lejonet, river fram med sin tass och säger "GRRRR!!!".

Ankan, armbågarna utåt som vingar, flaxar och säger "Kvack kvack!"

Hitta på nya karaktärer efterhand som det behövs eller byta om man vill det!

Det är alltid Tarzan som inleder alla rundor. Tarzan börjar med att göra sitt eget tecken (AHH A AHHA) och därefter någon annans tex Valens (Pschht!). Valen svarar genom att först göra sitt tecken (Pschht) och sedan någon annans tex. Ormens (Sssss!). Ormen svarar med sitt osv... Ordningen är alltså, svara med ditt eget tecken gör sedan någon annans osv. Så fortsätter man tills någon gör ett fel. Man kan glömma att svara med sitt eget tecken, gör fel ljud till rörelsen, tvekar och tänker för länge eller något sådant. Det ges ingen tid för eftertanke, håll tempot högt!!!

Gör man fel måste man flytta ner till Pinsam platsen och börja arbeta sig upp igen. De övriga deltagarna flyttar upp ett snäpp i rang och får en ny karaktär. Alltså, om Jane skulle göra fel blir den som är Cheeta ny Jane och får sitta sidan om Tarzan, Jane blir Pinsam. Man behåller inte sin karaktär utan får en ny när man bytt plats. När platserna är bytta börjar Tarzan om.

Kom ihåg lek *behövs inget*

Hälften av deltagarna ligger på golvet. En kanske har den ena foten över den andra, en annan har armarna i kors osv. Den andra hälften deltagare skall titta noga på sina kamrater och försöka komma ihåg allting på kamraterna. När de sett klart får de gå ut och ledaren andrar 3 detaljer på deltagarna. T.ex. viker upp en ärm på tröjan, lägger ett ben åt ett annat håll osv. Nu kommer den andra gruppen in och skall då försöka lista ut vad som är ändrat. Tänk på att det inte är en tävling utan går ut på att deltagarna ska samarbeta!

Fyra i soffan *behövs stolar, papper, penna*

Udda antal deltagare, minst nio. Skriv deltagarnas namn på varsin lapp som viks ihop.

Placera stolar i ring två och två, en stol mer än antalet deltagare. Fyra av stolarna placeras ihop och bildar "soffan".

Deltagarna delas upp i två lag. Ena laget har en deltagare mer än det andra. Till exempel pojkar mot flickor. (Det måste på något sätt framgå vilket lag man tillhör.)

Deltagarna sätter sig på stolarna. På varannan stol från ena laget, och på varannan från det andra. Varje deltagare får en hopvikt namnlapp som bara han själv får läsa.

Den som sitter vid en tom stol börjar. (I "soffan" räknas stolarna ihop två och två.)

Han ropar ett namn. Den som har namnet på sin lapp kommer och sätter sig på den tomma stolen. Dessa två byter nu lappar med varandra.

Den som nu sitter vid en tom stol ropar ett nytt namn etc. När man hållit på en stund kan man räkna ut vilka namn de som sitter i "soffan" har på sina lappar och på så sätt kalla ut motståndarna och i stället försöka få in sina egna.

Det lag vinner som lyckas placera fyra av sina deltagare samtidigt i "soffan". OBS! Deltagarna får inte ropa det namn som står på deras egen lapp. Samma namn får inte heller ropas två gånger i följd!

Kejsarn av Kina *Behövs inget*

En spelledaren bestämmer en bokstav som kejsaren inte gillar.

Spelledaren öppnar genom att ge en ledtråd, exempelvis: "Kejsaren av Kina tycker inte om te, men han tycker om kaffe." (bokstaven i fråga är t)

Spelarna frågar i tur och ordning om saker som kejsaren kan tänkas uppskatta.

Kejsaren tycker om allt som inte innehåller bokstaven han avskyr. Har spelledaren bestämt bokstaven K, tycker kejsaren inte om kramar eller kaninungar. Däremot gillar han harpluttar och ål.

Den som först klurar ut att det är just den specifika begynnelsebokstaven som

kejsaren inte gillar vinner. Viska gissningen till kejsaren.
Fortsätt leka tills alla har listat ut svaret.

Specialregel:

Kejsaren drar på semester! Men vad ska han ta med sig? Upplägget är det samma som ovan, men istället för en bokstav tänker spelledaren på vad som helst: Något man behöver på jobbet, en färg, ord som slutar på k eller något helt annat.

Specialregel 2:

Istället för att bara gälla ord och saker, kan Kejsaren åsikter gälla människorna i leken. Kanske gillar han bara människor som har mustasch? Eller folk som kliar sig på näsan samtidigt som de ger ett förslag?

Maffia *behövs en kortlek*

Det är ett rollspel där man bör vara minst 6, sen kan man vara hur många som helst.

Man sätter sig på något bekvämt ställe, i en ring någonstans så att alla ser alla. En kortlek behövs.

Alla i leken ska få ett kort och varje kort innebär en viss roll.

Får man ett rött kort är man en hederlig bybo, men ett svart kort innebär att man blivit en hemsk maffia.

Skulle man få en röd kung betyder det att man är byns läkare och en röd knekt innebär att man blivit byns spion.

Låt oss säga att det finns 9 deltagare så bör följande kort finnas:

- 1 röd kung – Läkare
- 1 röd knekt – Spion
- 3 röda sifferkort – Bybo
- 3 svarta kort – Maffia
- + 1 som är spelledare

När korten under all hemlighet är utdelade får man absolut inte visa någon annan vad man fick för kort. Nu börjar spelet!

Spelledaren berättar vilken by alla befinner sig i och informerar om att samhället har drabbats av maffian, detta måste man göra något åt.

Givetvis är leken en kamp mellan maffian och byborna. Så säger ledaren att alla sover. Då ska samtliga blunda.

Spelledaren säger sedan åt läkaren att vakna. Läkaren får då genom att peka på någon deltagare skydda denne under natten.

Så somnar läkaren igen, men då vaknar den onda maffian. Alla tre öppnar ögonen och ser vilka kumpaner man har. Sedan väljer de under tystnad ut ett offer.

Den de pekar mördas då under natten såvida läkaren inte har skyddat den i fråga.

När så maffian har somnat får spionen vakna och peka på någon som han/hon tycker verkar vara misstänkt. Om spelledaren då nickar betyder det att personen som pekades på är maffia. Annars skakar ledaren på huvudet.

Nu börjar det roliga! Spelledaren väcker hela byn, alla öppnar ögonen och får reda på om någon mördats under kvällen.

I så fall åker denne ut ur leken. Om den har blivit skyddad av läkaren så säger spelledaren bara att det har skett ett mordförsök på natten men inte på vem! Varje ny "dag" har man en dödsomröstning för att få ut maffian. Här gäller det att kunna tala för sig. Förhoppningsvis uppstår här en hel del intressanta och kanske tidvis hätska diskussioner.

Alla som blir anklagade bör få ett försvarstal, det får spelledaren se till. Sedan röstar man om vem som ska ut. Röstningen kan ske på olika sätt, vill man kan man skriva på lappar eller så föreslår någon att de ska rösta på någon och om då majoriteten håller med så "dör" den personen ifråga och får visa sitt kort!

Så är det dags att lägga sig igen. Nu gör man om samma procedur som förra natten.

Tjusningen med det enkla rollspel är att man får lov att luras så mycket man vill, det blir bara roligare då. Eftersom maffian ser varandra på natten vet de vilka de arbetar med, därför ska man vara uppmärksam på vilka som på dagens dödsomröstning samarbetar. Om spionen under natten fått reda på nyttig information kan han/hon säga det under dagen.

Men om man röjer sin identitet så riskerar man ju att maffian "dödar" en under natten.

Ibland händer det att två personer påstår att de är spioner, efter ett tag lyckas man nog ändå avslöja lögnaren.

Det kanske låter krångligt men det är verkligen värt att prova, efter att man gjort det ett par gånger är det inte alls svårt.

Så ska det låta behövs A4 papper med ord på – alt skyltar med bokstäver

Lagen ska här välja ett ord – dvs be lekledaren vända på ett papper – och sedan sjunga en låt med det ordet i. Då får de ett poäng. Är pappren ordentligt gjorde så kan de läggas ut så att de bildar en strof i en sång. Och då får man extra-poäng. Alternativt så kan lagen få vända på ett papper med en bokstav på och ska då sjunga en låt som börjar på det ordet. Vill man köra en snabbversion utan mtrl så kan ledaren bara säga en bokstav och sen får laget komma på en sång som börjar på den bokstaven.