

# Leklista



## Kims lek

*Alla åldrar – för äldre barn använd fler saker*

Alla barn sitter i en ring. Ledaren har i förväg valt ut 5-6 små roliga saker som läggs mitt i ringen och som barnen får titta på, och försöka komma ihåg. Ett barn går till ett annat rum och ett barn får gömma en av sakerna. Barnet som gick ut ur rummet kommer tillbaka och ska försöka minnas vilken sak som är gömd. Alla barn får gömma varsin sak och även försöka komma på vilken sak som är gömd.

## Vem finns under filten?

*Alla åldrar*

Alla barn sitter i ring. Ett barn får gå till ett annat rum. Ett barn lägger sig i mitten av ringen och får en filt över sig. Barnet som gick till ett annat rum kommer tillbaka och ska försöka komma på vem som ligger under filten. Har barnen svårt att gissa kan man börja visa en fot och så vidare. Det är viktigt att alla får gömma sig och även gissa.

## Hundens ben

*Yngre barn*

Barnen sitter i ring. Ett barn sitter mitt i ringen och är hund, till en början ska barnet som är hund krypa ihop och blunda. Ett barn gömmer "benet" bakom ryggen på någon medan de andra säger eller sjunger: "Vem har tagit hundens ben, hundens ben, hundens ben..." Alla barn för sedan händerna bakom ryggen och ropar: "Nu får hunden vakna!" Hunden kryper från barn till barn och säger "vov" tills den hittar benet. Hunden får då vara den som gömmer benet och ett nytt barn blir hund. Det är viktigt att alla får vara hund och gömma benet.

## Vad har du i handen?

*Alla åldrar*

Alla sitter i en ring, utom en som går och hämtar något. Alla har händerna bakom ryggen. Det hämtade föremålet går från hand till hand bakom ryggarna. Barnen försöker gissa vad det är för sak genom att känna. Den som gissar rätt får hämta ett nytt föremål. Det går att leka leken både inne och ute.

## Skeppsbrott

*Alla åldrar*

Barnen springer omkring fritt i rummet. En person ropar efter ett tag: "Skeppsbrott!". Då gäller det för barnen att snabbt hoppa upp på stolar, bord eller annat, så att de inte längre nuddar golvet. Leken passar bra för att illustrera bibelberättelser om sjöfärder och storm, exempelvis när Paulus led skeppsbrott.

## Gömma nyckel

*Alla åldrar*

Någon gömmer ett föremål någonstans och det gäller sedan för de andra att hitta det. Ge barnen en ledtråd om föremålet är gömt på fågel, fisk eller mittemellan. I Bibeln berättas på många ställen om försvunna saker. Det står till exempel om kvinnan som tappade sin silverpeng, en skatt som gömdes i en åker och om ett får som kom bort. Ni kan hitta på egna varianter av leken för att illustrera dessa händelser.

## Ormen byter skinn

*Alla åldrar*

Denna lek kan ha olika varianter. Alla står på ett led. Siste man kryper genom de andras ben och den som då hamnar sist i ledet följer, när turen kommer, efter. Barnen står bredbenta och håller händerna på personen framförs axlar. Vid "nu" kryper ettan in mellan de andras ben och vid ledets slut reser han sig upp och dunkar siste man i ryggen. Denne dunkar i sin tur på barnet framför och så vidare, tills förste man får dunken. Han kryper då genom ledet. Ormen har bytt skinn när den ursprungliga ettan står först igen.

## Binkleken

*Äldre barn*

Hälften av barnen sitter på stolar i en ring. De andra barnen ställer sig bakom ryggarna på de sittande barnen. Ett av de stående barnen har en tom stol framför sig och börjar leken genom att blinka till ett sittande barn så diskret som möjligt så att personen som står bakom inte ska se det. Den som sitter ska resa sig snabbt från sin plats för att sätta sig på den tomma stolen, men personen bakom försöker reagera snabbt genom att fånga in honom/henne innan han/hon hinner iväg.

## Gud skapade

*Yngre barn*

Ledaren säger exempelvis: "Gud skapade alla elefanter", och då ska alla barn låta och se ut och låta som elefanter.

## Är björnen hemma?

*Alla åldrar*

Alla barn står i en ring, utom ett som går runt och knackar på de andra barnens ryggar och frågar: "Är björnen hemma?" Om man inte vill springa, kan man svara "nej" (eller nej, björnen är... Hitta på vad björnen gör istället). Om man svarar ja, ska båda barnen springa åt var sitt håll och när de möts säger båda "brum, brum". Det gäller att försöka hinna först till hålet annars måste man vara den som knackar på ryggen nästa gång.

## Alla byter träd

*Alla åldrar*

Inomhus kan man använda exempelvis rockringar. Om man är ute markerar man träden med till exempel plastband. Alla barn utom ett står vid varsitt träd (eller i var sin rockring om man är inne). Barnet som är utan träd står i mitten och ropar: "Alla byter träd!" Alla byter snabbt träd och den som ropade försöker då få ett träd. Om barnet lyckas får ett annat barn stå i mitten och ropa.

## Burr

*Alla åldrar*

Alla barn har i förväg hämtat ett föremål ur naturen, till exempel en pinne eller en kotte. Inne kan det förslagsvis vara lego, en bil, eller en kloss. Alla sitter i ring och föremålen ligger framför dem. Ett av barnen vänder sig om och blundar. De andra kommer överens om vilket föremål som är Burr. När det är klart får den som blundat plocka till sig en sak. Alla säger till exempel: "Legot går bra!" tills Burr-saken plockas, då skriker alla barn "Burr." Föremålet läggs tillbaka. Leken fortsätter med att ett annat barn vänder sig om och blundar och så vidare.

## Olika par

*Alla åldrar*

Låt varje barn gå och presentera sig och skaka hand med någon som till exempel har en annan färg på strumporna. Låt barnen gå runt i rummet och när du säger instruktionen ska de hitta någon med exempelvis annan färg på ögonen, annan färg på ett klädesplagg, annan längd, annat antal syskon, någon som inte är fl icka/pojke, husdjur/inget husdjur, olika favoritmaträtter och så vidare.

## Välja sida

*Alla åldrar*

Sätt ihop ett antal påstående som varken är rätt eller fel, till exempel: "Jag tycker om att åka slalom", "Jag är morgonpig", "Jag har bruna ögon" och så vidare. Låt ena änden av rummet stå för "nej" och andra för "ja", och låt sedan barnen välja sida när du ställer frågorna. Allt för att visa på att vi är olika - men att det är meningen att vi ska vara det!

## Bible skittles

*Äldre barn*

Ett lag på förslagsvis tre ledare står på rad framme på scenen. En bokstav väljs, exempelvis H. Alla barn i "publiken" tänker på ett namn (personnamn) ur Bibeln som börjar på H. Ledarna börjar i tur och ordning säga namn som börjar på H och finns i Bibeln. Om det namn barnet tänker på sägs av ledarlaget måste barnet sätta sig ner och är då ute ur leken. Om någon av ledarna inte kan komma på fler namn får även han/hon sätta sig ner och är då ute ur leken. Den som sist är kvar stående (antingen ledare eller barn) vinner leken.

## Russin- eller tippelen

*Alla åldrar*

Rita ett stort ansikte på ett A4-papper. Lägg russin på ögonen, näsan, munnen, öronen och håret. Efter det får ett barn vända sig om och resten bestämmer vilket russin som är "tipp". Barnet som vänt sig om får vända sig tillbaka och börja äta russin från ansiktet. När han ska ta tipp-russin skriker alla barn "tipp" och inga fler russin får tas. Därefter får man fylla på russin i ansiktet och nästa barn får vända sig om. (Russin kan bytas ut mot exempelvis non stop).

## Kom alla mina barn

*Alla åldrar*

Ett barn (som är mamma) står vid ena kortväggen och resten står vid motsatt vägg. Mamman, som barnen ska komma till, ropar: "Kom alla mina barn." Barnen svarar: "På vilket sätt?" Mamman hittar då på ett sätt barnen ska komma på, till exempel hoppa eller flyga.

## Minnesbilden

*Alla åldrar*

Barnen får studera en lämplig bild under en halv minut, varefter den tas bort. Lekledaren ställer sedan ett antal frågor om bildens innehåll, exempelvis hur många barn det fanns, om det var dag eller natt, vilken färg på kläderna de eventuella personerna hade, åt vilket håll någon sprang osv. Den deltagare som svarat rätt flest gånger vinner.

## Berättelseleken

*Alla åldrar*

Välj ut en passande berättelse ur Bibeln, med framträdande och återkommande namn. Skriv upp namnen på några av personerna i berättelsen, samma antal personer som hälften av antalet deltagare i leken. Barnen delas upp i två lag där varje lag placeras sittande på stolar i varsin rad mittemot varandra. Barnen i varje lag får varsitt namn. Lekledaren läser berättelsen från början till slut och när barnen hör "sitt" namn ska de snabbt springa runt sitt lags stolar och tillbaka till sin ursprungliga plats. Det lag som kommer först får 1 poäng och det lag som vid berättelsens slut har flest poäng vinner.

## Fruktsallad

*Alla åldrar*

Barnen sitter på stolar i ring. Innan leken börjar går ledaren runt och säger till varje barn vilken frukt de ska representera: banan, päron, äpple, mandarin osv. Leken sätter igång då ledaren säger, exempelvis, "Alla päron byter plats". Då ska alla "päron" resa sig och byta stol, samtidigt som ledaren försöker att sätta sig på en tom stol. Om hon eller han lyckas sätta sig får den som blev utan stol vara ledare nästa gång. Om ledaren ropar "Fruktsallad" ska alla barnen resa sig och byta stol.

## Viskleken

*Alla åldrar*

Alla som vill vara med sätter sig i en ring på golvet. Man börjar leken genom att en deltagare får tänka på en mening eller ett långt ord som viskas i örat på deltagaren bredvid. Hon eller han ska i sin tur viska det vidare, precis det som han eller hon hörde, till nästa deltagare. När viskningen kommit fram till den sista deltagaren säger denna det som hon eller han har hört, högt så att alla hör. Efter skratt är det nästas tur att bestämma en mening eller ett långt ord som ska viskas runt.

## Korsordsleken

*Äldre barn*

Deltagarna sätter sig kring ett bord, var och en med ett rutat papper och en penna. De ringar in ett bestämt antal rutor, exempelvis 6 x 6 rutor. Ett barn startar leken genom att säga en bokstav, som alla placerar i en ruta inom det inringade området. Målet är att baren ska försöka placera bokstäverna så att de bildar ord. Leken går sedan vidare genom att nästa barn säger en ny bokstav att skrivas in i området, och när alla rutor är ifyllda räknar man ihop sina poäng. Varje bokstav i ett helt ord (vågrätt eller lodrätt) ger 1 poäng. Flest poäng vinner.

## Bättre att ge än att få

*Alla åldrar*

Deltagarna sitter i en ring och leken går ut på att skicka ett föremål (som gärna är lätt att skicka runt) emellan sig så snabbt som möjligt. Varje deltagare försöker att få två föremål att hamna i knäet på deltagaren bredvid, samtidigt som man måste vakta sitt eget knä. Föremålen får gå åt vilket håll som helst och en deltagare kan därför bestämma sig för att plötsligt ändra riktning. Den som hamnar med två föremål i knäet lämnar ringen, alternativt ger ifrån sig ett högt läte och fortsätter. Ju fler objekt desto snabbare tempo. Leken kan också genomföras med ögonbindel eller liknande.

## När jag reser till Afrika

*Äldre barn*

Deltagarna sätter sig förslagsvis i en ring. Den som börjar säger: "När jag reser till Afrika (eller hitta på något annat ställe), packar jag ned en bok (valfri sak)." Därefter fortsätter nästa deltagare: "När jag reser till Afrika, packar jag ned en bok, och en penna (valfri sak). Leken är alltså sådan att deltagarna i tur och ordning får packa ned en sak, men de måste först rabbla upp de redan tidigare nämnda föremålen, i rätt ordning. Den deltagare som säger fel får lämna ringen och den deltagare som är kvar till slutet har vunnit.

## Gissaleken

*Alla åldrar*

En deltagare väljs ut och får lämna rummet. De övriga i rummet kommer överens om en känd person i Bibeln. Deltagaren som gått ut får komma in igen, och för att lista ut vilken person man valt ställer hon eller han frågor till de övriga, som bara får svara ja eller nej. Om det finns möjlighet är det bra om alla som vill får fråga och gissa vid åtminstone ett tillfälle.

## På led

*Äldre barn*

Denna lek är en bra samarbetsövning. Deltagarna delas upp i två lag. Därefter uppmanas de att så snabbt som möjligt bilda varsitt led efter vissa kriterier, exempelvis "från kortast till längst hår", "från den som har längst till den som har kortast väg till kyrkan" och "från den med äldst till den med yngst föräldrar". Det lag som snabbast ordnar ledet korrekt. För att göra leken mycket svårare kan deltagarna tvingas vara alldeles tysta.

## Tipsrunda

*Alla åldrar*

Denna lek kräver lite förarbete.

Formulera ungefär 10 frågor, med tre svarsalternativ, som passar barnen vad gäller ålder och tema. Skriv ned dessa på papper och placera ut dem på strategiskt valda platser. Dela upp barnen i lag om 2-3 personer och ge varje lag en penna och ett papper, där de kan fylla i svaren (1, X eller 2). Låt gärna frågorna vara sådana att barnen får många rätt. Om många får lika många rätt kan man ha en utslagstävling där barnen exempelvis får gissa hur många glaskulor/ärtor/russin det finns i en burk. Den som gissar närmast vinner.

## Spegelkull

*Alla åldrar*

Ett barn är kullare och jagar alla andra. När någon blir kullad ska den ställa sig och göra en rörelse. För att bli fri måste det komma en annan person som är spegel och alltså härmar rörelsen.

## Banankull

*Alla åldrar*

Ett barn är kullare och jagar alla andra. När någon blir kullad ska den ställa sig som en banan med armarna upp och ihop. För att bli fri måste någon annan komma och "skala" bananen genom att dra ner armarna på den kullade personen.