KENNSLULEIKIR

SKÁTALÖGIN

Fyrir 11, 16, 21 eða 26 skáta, innl/útl.
Efnl/áhöld: Engin.

Tíu skátum er raðað upp í tvær raðir. Þeir sem eru fremstir í hvorri röð fá númer á tveimur greinum skátalaganna, t.d. 3. og 7., tveir næstu á öðrum tveim, t.d. 5. og 8. o.s.frv., þar til öllum greinunum hefur verið úthlutað.

Skátarnir mynda síðan hring. Ellefti skátinn stendur í miðjunni og er "hann". Þegar þessum undirbúningi er lokið hrópar foringinn eitthvert orð eða setningu, sem á við einhverja grein skátalaganna, t.d. "nýtni", sem á við 8. greinina eða "dós bundin við hundsskott", sem á við 10. greinina.

Skátarnir tveir, sem hafa þær greinar, sem átt er við, eiga strax að reyna að skipta um stað í hringnum, en sá, sem er "hann", á að reyna að komast á annan hvorn auða staðinn á meðan. Ef honum tekst það fær hann númer skátans sem átti að fá staðinn í hringnum, en hinn verður eftir í hringnum. Þennan leik geta einnig 16, 21 eða 26 skátar leikið. Er þá greinum skátalaganna deilt niður á 3, 4 eða 5 skáta. Eina breytingin er sú að þá þurfa fleiri að skipta um staði auk þess sem búast má við meiri ringulreið og að leikurinn verði þeim mun skemmtilegri.

SAMVINNUHNÚTURINN

Sveitar- eða flokksleikur, innl.
Efnl/áhöld: Hnútabönd.

Það krefst stórkostlegrar snilldar að binda hnút - a.m.k. ef það er gert á eftirfarandi hátt: Skátunum er raðað upp tveimur og tveimur. Saman hafa þeir eitt band sem annar heldur á í hægri hönd en hinn í þeirri vinstri. Lausu höndinni halda þeir fyrir aftan bak. Foringinn nefnir einhvern hnút og hverjir tveir skátar fyrir sig reyna að hnýta hann á bandið. Meira að segja flóknustu hnúta má binda á þennan hátt og getur það orðið ansi skemmtilegt. Leikinn má þyngja með því að setja þá reglu að ekki megi tala saman og ef það reynist ekki nógu erfitt geta skátarnir staðið í hring þannig að hver skáti bindi tvo hnúta í einu - í samvinnu við sinn hvorn aðilann.

HVOR ER FLJÓTARI?

Flokksleikur, inni.
Efni/áhöld: Hnútabönd.

Skátarnir sitja í hring og hver um sig er með eitt band. Einn skátinn fer inn í hringinn, nemur staðar fyrir framan einn skátanna og nefnir einhvern hnút. Nú er um það að ræða hvor er fljótari að að hnýta hnútinn. Ef sá sem er inni í hringnum er á undan tekur hann sæti hins og sá fer inn í hringinn. Annars verður hann að halda áfram þar til hann hefur fundið einhvern sem er honum seinni að hnýta einhvern hnút.

Ágæti þessa leiks er fólgið í því að hann gefur þeim sem lakastur er mesta þjálfun.

HNÚTAR Í MYRKRI

Sveitar- eða flokksleikur, inni.
Efni/áhöld: Hnútabönd.

Hnútaböndum er komið fyrir víðs vegar í herberginu og bundið fyrir augu skátanna, en þeir keppast um að finna sem flest hnútabönd og binda á þau sem flesta mismunandi hnúta. Ef um fleiri en einn flokk er að ræða má láta skátana hnýta böndin saman, t.d. með fiskimannahnút. Þá vinnur sá flokkur sem tekst að hnýta flest bönd saman á réttan hátt.

HNÚTAHLAUP

Sveitarleikur, inni/úti.
Efni/áhöld: Hnútaband.

Skátarnir sitja í hring á hækjum sér, þannig, að fyrst er skáti úr fyrsta flokki, svo skáti úr öðrum flokki o.s.frv. Foringinn gengur um inni í hringnum og kastar bandspotta til einhvers skátans og nefnir um leið nafnið á einhverjum hnút. Sá skáti, sem situr til hægri handar þeim, sem kastað var til, á þá að spretta á fætur og hlaupa í kringum hringinn og á sinn stað aftur. Ef sá sem bindur hnútinn er á undan, fær hann eitt stig fyrir sinn flokk, og öfugt, ef sá sem hleypur er á undan.

Stærð hringsins á að vera í samræmi við æfingu skátanna í hnútahnýtingum. Aðeins á að nota hnúta sem allir kunna.

HNÚTALEIKUR

Sveitarleikur, innl/útl.

Efnl/áhöld: Eitt hnútaband á mann.

Hver flokkur myndar hring og snúa skátarnir andlitum saman. Sérhver þeirra hefur hnútaband, sem hann heldur fyrir aftan bak. Þegar flautað er eiga skátarnir, hver í sínum flokki, að hnýta böndin sín saman fyrir aftan bak, svo að öll böndin myndi stóran hring. Skátarnir í þeim flokki, sem fyrstur er til að lyfta hringnum upp yfir höfuð sér og halla sér aftur án þess að hnútur losni, hefuyr unnið.

BJARGIÐ BARNINU

Sveitarleikur, innl.

Efnl/áhöld: Eitt hnútaband á mann og einn hattur á flokk.

Flokkarnir standa í samsíða röðum. "Barnið" (hattur), sem hefur fallið í vök, liggur í hæfilegri fjarlægð frá fyrsta skátanum í hverjum flokki. Við byrjunarmerki tekur síðasti skátinn í hverjum flokki að binda sitt band við band næsta skáta á undan. Þegar hann hefur lokið því, tekur næsti við o.s.frv. Þegar komið er að fremsta skátanum, bindur hann björgunarlínuna utan um sig og "syndir" síðan til "barnsins", tekur það upp og er dreginn til baka af flokksmönnum.
Sá, sem fljótastur er, sigrar.

DULDIR HNÚTAR

Sveitar- eða flokksleikur, innl.

Efnl/áhöld: Eitt hnútaband á flokk og krít og tafla (eða stórt karton og tússlitur e.þ.h.).

Skátarnir standa í breiðfylkingu. Fyrir framan hvern skáta liggur bandspotti. Foringinn stendur andspænis þeim og skrifar nafn á einhverjum hnút á dulmáli (má vera almennt skátadulmál, dulmál flokksins eða hvað sem er). Það fer eftir færni skátanna hvort dulmálslykillinn má vera sýnilegur eða ekki. Hver skáti, sem skilið hefur, tekur upp band og bindur viðkomandi hnút og hleypur síðan með hann til foringjans.

Skátinn, sem fyrstur skilar sínum hnút réttum, fær eitt stig. Sá sigrar, sem hefur flest stig að leiknum loknum.

ÁTTAVITALEIKUR

Fyrir 15 skáta og foringja þeirra, inni/úti.
Efni/áhöld: Einhver hlutur.

Fimmtán skátar mynda hring ásamt foringjanum, sem síðan fer inn í miðju hringsins. Auði staðurinn, þar sem hann stóð, táknar norður. Skátarnir finna nú út, með tilliti til þessa, hvaða áttir þeir merkja.

Foringinn heldur á einhverjum hlut í lófa sér. Svo nefnir hann einhverja átt, t.d. VSV og sleppir hlutnum um leið. Sá skáti, sem táknar þá átt, þarf að ná hlutnum áður en foringinn nær að telja upp að fimm. Ef honum heppnast það ekki verður hann að taka sér stöðu á auða svæðinu í hringnum, sem áður táknaði norður, en sá staður sem hann var áður á verður nú norður og skipta því allir þátttakendur um áttir um leið. En ef skátinn nær hlutnum sem foringinn lét falla fer hann aftur á sinn stað og foringinn nefnir nýja átt.

STÓLA-ÁTTAVITALEIKUR

Fyrir 4, 8 eða 16 skáta, inni.
Efni/áhöld: Stólar, jafn margir þátttakendum.

Stólum er raðað í hring og eiga að tákna hinar mismunandi áttir áttavitans. Skátarnir ganga í kringum þá uns foringinn nefnir einhverja átt. Sá, sem er fyrstur til að setjast á réttan stól vinnur eitt stig fyrir sinn flokk.

VINDURINN BLÆS

Sveitarleikur, úti.
Efni/áhöld: Krít.

Flokkarnir standa í flokkaröðum. 4-5 m fyrir framan hvern þeirra er hringur sem norður hefur verið merkt í. Þegar foringinn kallar t.d. "vindurinn blæs frá austri" hleypur fyrsti maður í hverjum flokki að hringnum og tekur sér stöðu þar sem austur er. Stig eru gefin þegar rétt er gert. Breyta má setningum og áttum eftir vild og sjálfsagt er að flækja málið örlítið með áttum á borð við NNV.

HLUTA-ÁTTAVITALEIKUR

Flokksleikur, inni.
Efni/áhöld: Stórt karton og túss, 8 x 2 samstæðir hlutir og skriffæri.

Teiknið upp stórt áttavitahús og skiptið því í 16 hluta; einn fyrir hverja átt. Að því loknu setjið þið einn hlut á hvern hluta, þó þannig að tveir og tveir

tilheyri hvor öðrum; t.d. gosflaska og tappi, þvottapoki og sápa o.s.frv. Skátarnir eiga nú að finna út hvaða tveir og tveir hlutir eiga saman og skrifa niður áttir þeirra, t.d. SV-NNA fyrir gosflöskuna og tappann. Fyrir þá eldri má útfæra leikinn sem Kimsleik, þ.e.a.s. gefa skátunum ákveðinn tíma til að horfa á "áttavitann" og skrifa svo niður á sama hátt og gert var í fyrra skiptið.

ÞEKKIR ÞÚ ÁTTIRNAR?

Flokksleikur, inni.

Efni/áhöld: Lítið prik (t.d. blýantur) á hvern skáta og áttaviti.

Hver skáti fær lítið prik og allir eru látnir draga seðil, sem á er rituð einhver átt. Þegar merki er gefið, líta allir á seðlana og hver skáti leggur prikið sitt þannig, að það vísi í áttina, sem tilgreind var á seðlinum. Síðan er áttin athuguð með áttavita.

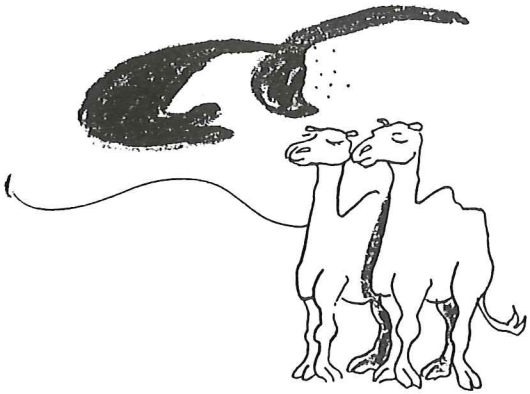
Leikinn má þyngja með því að skrifa setningar á borð við "Hvar er sólin kl. 15?" á miðana.

ÚLFALDAR Í EYÐIMÖRK

Sveitar- eða flokksleikur, inni/úti

Efni/áhöld: Engin.

Skátarnir ráfa um herbergið og ímynda sér að þeir séu úlfaldar í eyðimörk. Þegar foringinn hrópar t.d. "sandbylur frá suðaustri" - eða úr einhverri annarri átt - eiga úlfaldarnir að snúa baki í suðaustur. Því oftrar sem vindurinn snýst, þeim mun skemmtilegri verður leikurinn.



HEIMSHORNIN

Sveitar- eða flokksleikur, inni/úti.
Efni/áhöld: Klútur og dagblað.

Skátarnir standa í hring og mynda "lifandi áttavita". Í miðjunni stendur "áttavitanálin" (einn skátanna) með bundið fyrir augun og samanrúllað dagblað í höndinni. Hann snýr sér í tvo hringi og að því loknu gefur foringinn honum upp einhverja átt til að benda í. Annars vegar má hafa leikinn þannig að svo lengi sem áttavitanálin gerir rétt fái hún að vera inni í hringnum eða hins vega þannig að skipt sé um áttavitanál ef hún vísar í rétta átt.

ÁTTIRNAR

Sveitar- eða flokksleikur, inni.
Efni/áhöld: Engin.

Skátarnir (8 eða 16) leggjast í hring á gólfið með fæturna á miðpunktinum, þannig að þeir tákni áttavita. Foringinn stillir sér upp við höfuð eins skátans, sem þá táknar norður. Svo nefnir foringinn einhverja átt, og sá skáti sem hana táknar réttir upp hönd. Sami skátinn er ekki norður allan tímann og þegar skátarnir eru orðnir nokkuð góðir í að átta sig á áttunum skiptir foringinn um stað í hvert skipti sem hann nefnir nýja átt.

ER HANN RÉTTUR ?

Flokksleikur, inni.
Efni/áhöld: Eitt hnútaband.

Skátarnir sitja í hring. Einn bindur einhvern ákveðinn hnút og réttir síðan þeim næsta, sem á að segja hvort hann er rétt eða rangt bundinn, áður en sá sem batt hann getur talið upp að 15. Tölunni má breyta eftir leikni þátttakenda. Sá sem tapar, bindur svo næst og leikurinn heldur áfram.

HOLLENSKUR ÁTTAVITALEIKUR

Fyrir 16 skáta, inni.
Efni/áhöld: Prik (má vera kústskaft e.þ.h.).

Sextán skátar mynda hring, en einn þeirra fer inn í hann miðjan og heldur þar priki (kústskafti e.þ.h.) uppréttu. Auði staðurinn, sem eftir verður í hiringnum, táknar norður og skátarnir finna sína átt út með tilliti til þess. Skátinn í miðjunni nefnir einhverja átt og sleppir prikinu um leið. Sá skáti, sem táknar viðkomandi átt, stekkur fram og reynir að grípa prikið áður en það lendir á gólfinu. Ef honum tekst það fer hann aftur á sinn stað og

skátinn í miðjunni reynir aftur. Lendi prikið hins vegar á gólfinu fer skátinn sem átti að grípa það inn í hringinn, en sá sem þar var tekur sitt gamla pláss. Nýi auði staðurinn táknar þá norður og allar áttir ruglast um leið.

LANDLÝSING

Flokksleikur, inni.

Efni/áhöld: Skriffæri handa öllum og landakort.

Leggðu landakort á borðið fyrir framan skátana. Láttu þá svo leggja sf stað í ímyndað ferðalag frá einhverjum stað á landabréfinu til annars staðar skammt frá. Segðu þeim svo að skrifa niður glögga lýsingu á landslaginu og því sem fyrir augu bar.

BEINBROTAHLAUPIÐ

Sveitarleikur, inni/úti.

Efni/áhöld: Nokkrar þríhyrnur og efni í 1 stk. sjúkrabörur á hverja fimm.

Sveitinni er skipt niður í fimm manna flokka. Fjórir skátar úr hverjum flokki standa við byrjunarstöðina með efni í sjúkrabörur og nokkrar þríhyrnur. Fimmti skáti hvers flokks ("sjúklingurinn") liggur í nokkurri fjarlægð. Þegar gefið er merki, hleypur hvert lið að sínum "sjúklingi", athugar veikindi hans (sem fást uppgefin hjá sjúklingnum), gerir að sárum hans og flytur hann að byrjunarstöðinni. Það lið, sem fyrst er til að ljúka þessu á viðeigandi hátt, vinnur leikinn.

» Ath: Ef sjúklingarnir eru t.d. handleggsbrotnir ætti það lið að sigra auðveldlega, sem gerir sér grein fyrir því, að óþarfi er að bera handleggsbrotinn mann á sjúkrabörum, því það er eins gott fyrir hann að ganga.

MERKJALEIKUR

Sveitarleikur, inni/úti.

Efni/áhöld: Eitthvað til að morsa með.

Tvö jafn stór lið sitja á gólfinu/jörðinni og er hvort lið í einfaldri, beinni röð. Allir snúa skátarnir að sveitarforingjanum, sem stendur í ákveðinni fjarlægð. Fyrir framan hverja röð eru teiknaðir tveir hringir nálægt hvor öðrum. Í hvern hring er sett flaska.

Síðan er stafrófinu skipt niður á skátana í hvoru liði fyrir sig þannig, að þeir fremstu hafi A, næstu B o.s.frv. (Þegar skátarnir eru 11 eða færri í hvoru liði, getur hver skáti haft tvo eða fleiri stafi). Sveitarforinginn morsar nú

einhvern staf. Sá í hvoru liði, sem hefur fengið þann staf, stendur upp og hleypur að hringjunum fyrir framan sína röð, skiptir um flöskur í þeim og hleypur aftur á sinn stað.

Sá skáti, sem er fyrstur að ljúka þessu, vinnur eitt stig fyrir sitt lið. Detti flaskan eða sé hún ekki innan hringsins að öllu leyti, fellur stig fyrir það. Þegar sveitarforinginn hefur athugað hringinn, sendir hann annan staf o.s.frv.
Það lið, sem fær flest stig, vinnur.

MORSE-LEIKUR

Sveitar- eða flokksleikur, Innl.
Efnl/áhöld: Tvinnl.

Hver flokksforingi fær tvinna, sem nær eftir endilöngu herberginu. Síðan eiga þeir að koma skilaboðum til flokksins með tvinnanum. Dimmt er í herberginu. Skátarnir í flokknum halda um tvinnann við annan endann, en flokksforinginn togar í hinn.

AÐ LÍKJA EFTIR DÝRAHLJÓÐI

Sveitarleikur, Innl/útl.
Efnl/áhöld: Engin.

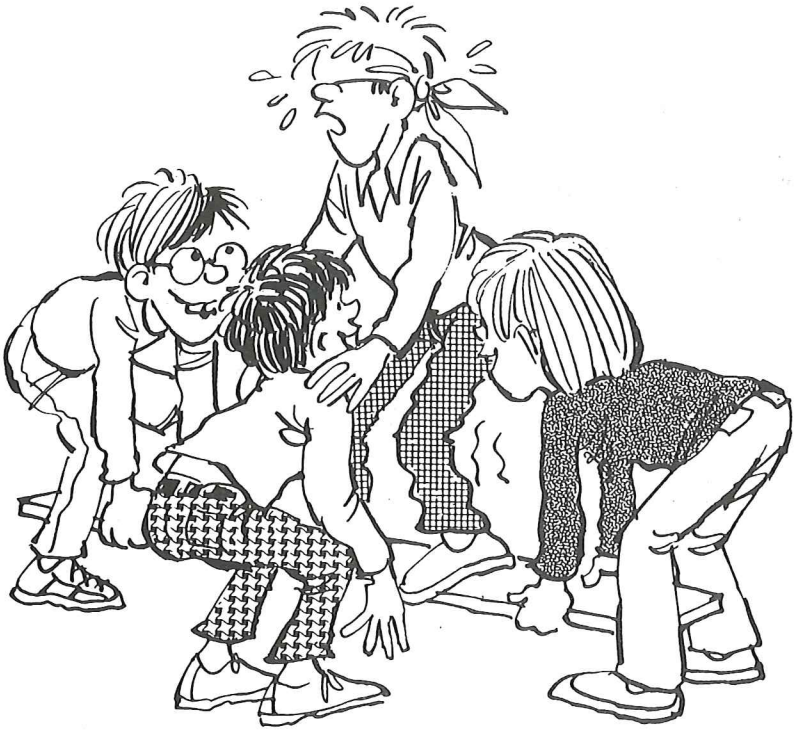
Keppnisliðin raða sér í beina röð. Fyrstu skátunum í hverju liði er ætlað að líkja eftir sama fuglinum eða dýrinu. Næstu skátarnir fá svo annað dýr að líkja eftir o.s.frv., raðirnar á enda.

Hver leikandi gengur svo fram og á að líkja eftir sínu dýri. Ef hann að dómi foringjans hefur gert það nógu vel, þá tekur næsti maður við og svo koll af kolli.

Það lið sem fyrst er að ljúka við sitt verkefni á fullnægjandi hátt vinnur leikinn.
Dæmi: Hrafn, hestur, köttur, örn.

BJÖRGUNIN

Sveitarleikur, Innl/útl.
Efnl/áhöld: Björgunarlína á hvern flokk.

Flokkarnir standa í röðum. Einn skáti úr hverjum flokki stendur með björgunarlínu stendur 12 metra frá sínum flokki. Þegar merki er gefið kasta skátarnir línunni til fyrsta manns í hverjum flokki. Hann á að taka línuna og

binda hestahnút um mittið á sér. Síðan dregur kastarinn hann í land. Sá, sem bjargað var, kastar nú línunni til næsta manns o.s.frv. þar til öllum flokknum hefur verið bjargað. Ef hnúturinn er ekki rétt hnýttur, þá þýðir það að maðurinn hefur drukknað við björgunina. Einnig er hægt að taka tímann og athuga hve mörgum mönnum hver flokkur bjargar á ákveðnum tíma. Það má líka breyta þannig til, að númer 2 hnýtir utan um númer 1, númer 3 utan um númer 2 og síðasti maðurinn utan um sjálfan sig.