



RÓLEGIR LEIKIR

LISTAMENN

Flokksleikur, Innl.
Efn/áhöld: Skrifffærli.

Skátarnir sitja hlið við hlið. Sá sem er lengst til hægri byrjar á því að teikna einhverja einfalda mynd. Síðan kíkir sá sem situr við hliðina á honum yfir öxl hans og reynir að teikna eins mynd. Svona gengur það koll af kolli þar til allir hafa teiknað eins myndir. Að lokum eru þær bornar saman.

SOLDÁNINN

Flokksleikur, Innl.

Allir sitja í hring. Einn er soldán og er í miðju hringins. Hann segist hafa svo mikið ógeð á bókstafnum (hann nefnir einhvern bókstaf, t.d. H), að hann geti ekki borðað eða drukkið neitt ef þessi bókstafur er í nafninu. Síðan bendir hann á einhvern í hringnum og spyr hann hvað hann vilji gefa sér að borða. Svarið verður að vera nafn á einhverjum mat eða drykk og hann verður að fá svarið áður en hann hefur talið upp að tíu. Stafurinn má alls ekki koma ekki fyrir í orðinu. Sá er úr sem annað hvort er of seinn eða nefnir stafinn í orðinu. Best er að skipta alltaf um staf og soldán.

AÐ STAFA

Flokksleikur, Innl.

Skátarnir sitja í hring. Í þessum leik á hver skáti að bæta staf við orð og þrautin er að segja aldrei síðasta staf orðsins.

Sá fyrsti segir til dæmis "H". Sá næsti hugsar sér "hve" og segir "V". Sá þar næsti hugsar í flýti um orð sem byrja á "hv", man eftir "hvar" og segir "A". Þá tekur enn einn við, en hann má ekki bæta við "R". Þá man hann eftir orðinu "hvalur" og segir "L". Svona er haldið áfram, þar til einhver verður að segja síðasta staf orðsins.

Sá, sem ekki getur bætt við staf, er úr leik, og leiknum er haldið áfram þar til aðeins einn er eftir. Ágætt er ef sá sem er við hliðina á þeim sem er að leita að staf, telji upp að 20, en ekki má fá lengri umhugsunarfrest. Ef einhver heldur, að ekki sé hægt að búa til orð úr þeirri stafarunu, sem hann hefur fengið, má hann senda það aftur til föðurhúsanna og þá verður sá, sem síðastur bætti við staf, að segja hvaða orð hann hugsaði sér. Ef sá hinn sami hefur ekkert orð, er hann úr leik, annars er hinn úr leik. Sérnöfn eru ekki leyfð.

NEFNDU HLUT

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Bolti.

Þátttakendur sitja í hring. Bolta er kastað á milli og þegar þátttakandi fær hann í hendurnar á hann að nefna einhvern hlut áður en foringinn telur upp að fimm. Það má aldrei nefna sama hlutinn tvisvar, því þá er viðkomandi úr leik.

LÍTIL SAGA

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Skrifffærli.

Látið flokkana semja sögu og gefið upp 10 orð sem þar þurfa að koma fyrir, t.d. kanarífugl, inniskór, fótbolti, kardemommudropar, Esja, risapota, lakkrísör, fiskifluga, fataskápur og gaddavír.

KISA LITLA

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Ekkert.

Skátarnir sitja í hring. Einn situr inni í hringnum og er "kisa litla". Þegar leikurinn byrjar, skríður kisa til einhvers skátans og mjálmar þrisvar sinnum. Verður skátinn að klappa henni í hvert skipti og segja "kisa mín". Ef hann fer að hlæja, verður hann næst kisa, en gamla kisan tekur hans sæti. En ef skátinn hlær ekki verður kisa að mjálma fyrir annan skáta.

BOLTI OG BÆIR

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Bolti.

Þátttakendur sitja í hring. Foringinn byrjar á að kasta bolta til eins þeirra. Hann á að nefna, eins fljótt og hann getur (áður en foringinn getur talið upp að 10), nafn á kaupstað eða kauptúni á Íslandi og kasta svo boltanum aftur til næsta þátttakanda. Þegar þátttakendur muna ekki nöfn á fleiri kaupstöðum eða kauptúnum, falla þeir úr keppninni. Ef einhver nefnir bæ, sem búið er að nefna, fellur hann einnig úr leiknum. Sá, sem oftast getur svarað, sigrar leikinn. Í stað kaupstaða eða kauptúna má auðvitað nota t.d. dýrategundundir, lönd og fleira

KEÐJUORÐ

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Skrifffæri (þó ekki nauðsynlegt).

Þátttakendur fá blað og skrifffæri. Á hvert blað er skrifað eitt orð með tveimur eða þremur atkvæðum. Síðan skal mynda nýtt orð úr síðara (eða seinasta) atkvæði orðsins á undan. Þátttakendur fá 5 mínútur til umráða og skulu skrifa á miðann eins mörg orð og þeir geta.

Dæmi: Lögregla, reglubróðir, bróðurkærleikur, leikmaður, mannabústaður, Bústaðavegur, vegleysur o.s.frv.

Leikinn má einnig hafa munnlegan, þannig að einn taki við af öðrum.

NÝ FÉLÖG

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Skrifffæri.

Hver þátttakandi fær blað og blýant og stjórnandinn lætur alla fá miða, sem á eru skrifaðir 2-4 bókstafir og auðvitað mismunandi stafir á miðunum. Nú reynir á hugmyndasnið þátttakenda og samkvæmt þessum bókstöfum eiga þeir nú, hver um sig, að skrifa nafn á einhverjum félagasamtökum.

Dæmi: Á einum miðanum er skammstöfunin FÓJ, sem gæti þýtt: "Félag ógurlegra jötna", eða á öðrum miða BULL, sem mætti segja að þýddi: "Bandalag ungra, léttlyndra, Laugarnesi".

Í LOFTI, Á LÁÐI EÐA LEGI

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Bolti.

Þátttakendur fá sér sæti á gólfinu og sitja í hring. Stjórnandinn stendur í miðjum hringnum og getur hvort heldur er bent á einhvern eða kastað litlum bolta til einhvers þátttakanda. Um leið og hann gerir það, hrópar hann "jörð", "loft", "vatn" eða "eldur"; eitthvert eitt af þessum orðum. Hann telur síðan upp að 10 og innan þess tíma verður að svara honum og kasta boltanum til baka. Ef hann hrópar "jörð", þá verður viðkomandi að nefna eitthvert dýr sem lifir á þurru landi. Ef hann nefnir "loft", þá á að svara honum með einhverju fuglsnafni. Ef hann hrópar "vatn", þá skal nefna þið einhvern fisk, en ef hann hrópar "eldur", þá verðið þið að þegja. Ekki má nefna tvisvar sama dýrið og ef einhver svarar vitlaust, þá er hann úr leik.

SKEMMTILEG SPURNINGAKEPPNI

Sveitarleikur, Innl.

Efni/áhöld: Spurningallsti.

Flokkarnir sitja í röðum. Þegar foringinn spyr spurningar, verður sá sem veit svarið að láta það ganga til fremsta manns, því hann er sá eini sem má hlaupa fram og svara. Þegar sá fremsti er búinn að hlaupa sest hann aftast í röðina. Þetta er mjög spennandi og skemmtilegur leikur, því að það liggur mikið á að koma svarinu til fremsta manns án þess að einhver af hinum flokkunum heyri til.

HA, HA, HA

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Engin.

Þátttakendur sitja í hring á gólfinu. Sá sem byrjar leikinn segir "ha". Sá næsti segir "ha, ha", þ.e.a.s. bætir við einu "ha". Sá þriðji segir "ha, ha, ha" og áfram heldur þetta þannig, að næsti maður segir alltaf einu meira "ha" en sá sem var á undan. Hver einasti verður að vera alvarlegur og má ekki brosa eða hlæja, þegar hann segi "ha", en allir aðrir mega springa úr hlátri. Ef einhver fer að hlæja eða brosa á meðan hann segir "ha", eða segir of fá eða of mörg "ha", þá er hann úr leik.

EINN - TVEIR - BÚMM

Flokksleikur, Innl.

Þátttakendur sitja á hring. Fyrsti maður segir "einn" og sá næsti "tveir", en þegar kemur að þriðja manni þarf hann að segja "búmm". Reglan er nefnilega sú, að hvorki má nefna tölur sem 3 ganga upp í, né heldur tölur sem innihalda 3 (t.d. 13, 23, 30, 31 o.s.frv.). Nefni einhver þátttakenda þessar tölur, er hann úr leik. Sá vinnur, sem enga vitleysu gerir.

KLAPPLEIKURINN

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Borð.

Þátttakendur sitja kringum borð með hendurnar uppi á því, þannig að lófarnir snúi niður sitt hvoru megin við viðkomandi, og láta vinstri handlegg yfir handlegg vinstri sessunautar, þannig að hendleggirnir krossist við handleggi sessunautanna. Sá sem byrjar slær öðrum lófanum einu sinni niður. Næsti lófi vinstra megin gerir hið sama og svona gengur þetta. Með

Því að slá tvístvar snýst hringurinn við. Ef einhver gerir eitthvað vitlaust er sá lófi úr. Sá sem ekki gerir vitleysu vinnur leikinn.

RÚMIÐ

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Borð.

Einn stendur upp á borði og lætur sig detta. Hinir standa í tvöfaldri röð, snúa andlitum saman og, mynda "rúm" með því að taka saman höndum, og eiga að grípa hann. Ef einhver er afgangs getur hann legið undir "rúminu" og horft á.

AÐ TREYSTA FÉLÖGUNUM

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Ekkert.

Einn stendur inni í hringnum, en hinir mynda hring um hann. Sá sem er inni í hringnum lætur sig detta, en hinir að grípa hann og flytja mjúklega á milli sín.

AFMÆLISDAGALEIKURINN

Sveitarleikur, Innl.

Efni/áhöld: Ekkert.

Skátunum er sagt að raða sér upp í hring eftir afmælisdögum sínum. Gallinn er aðeins sá, að þeir mega alls ekki tala saman á meðan; aðeins reyna með einhverjum öðrum hætti að koma félögum sínum í skilning um hvenær þeir eigi afmæli - og öfugt. Á eftir er farið yfir uppröðunina og ef einhvers staðar hefur verið gerð vitleysa er reynt að finna út ástæðuna.

MIÐALEIKURINN

Sveitarleikur, Innl.

Efni og áhöld: Skriffæri og skál.

Hver skáti fær einn miða, sem hann skal skrifa á eitt til tvö atriði sem hann telur að gefi góða lýsingu á sér. Þegar allir eru búnir að þessu safnar foringinn miðunum saman í skál. Því næst dregur hann upp einn miða og les upp það sem á hann er skrifað. Nú eiga flokkarnir að reyna að finna út við hvern lýsingin á, en sá sem skrifaði miðann má ekki láta á neinu bera. Fyrir rétt svar fæst eitt stig og síðan er næsti miði dreginn upp o.s.frv. Sá flokkur vinnur sem hlýtur flest stig.

SKIP MITT KOM

Sveitar- eða flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Engin.

Skátarnir sitja í hring. Einn byrjar og segir t.d.: "Skip mitt kom til Reykjavíkur með fisk frá Finnlandi". Næsti segir: "Skip mitt kom til Reykjavíkur með fisk frá Finnlandi og hunang frá Hafnarfirði". Þannig gengur það hringinn. Hver maður bætir við einu atriði, en nöfnin á vörunum og stöðunum verða að byrja á sama staf. Hafi einhver gleymt einhverju eða segi hann vitlaust, er sá úr, en sá vinnur, er stendur einn eftir. Leikurinn verður að ganga hratt. Engin bið.

MÁLSHÁTTALEIKUR

Flokksleikur, Innl.

Skátarnir sitja í hring, en einn fer út. Skátarnir koma sér svo saman um einhvern algengan málshátt og ganga síðan á röðina og skipta málshættinum þannig, að hver fái eitt orð í sinn hlut. Síðan kemur sá, sem út fór, inn aftur og á hann þá að spyrja þann, sem hefur fyrsta orð málsháttarins, einhverrar spurningar, og verður þá sá, sem spurður var, að svara þannig að orð hans komi fyrir í svarinu.

Dæmi: "Brennt barn forðast eldinn".

Spurning: "Hvað gerðir þú við bréfið mitt?"

Svar: "Ég brenndi það í ofninum þarna" o.s.frv.

Ef skátarnir eru fleiri en orð málsháttarins má byrja aftur, þannig að hvert orð málsháttarins komi fyrir tvisvar. En séu skátarnir færri, þá má láta hvern skáta hafa tvö orð eða fleiri, en gæta verður þess að spyrjandinn fái orðin í réttri röð.

