



ALMENNIR LEIKIR

ÁVAXTASALAT

Sveitarleikur, Innl.

Efni/áhöld: Stólar.

Skátarnir sitja á stólum í hring. Foringinn nefnir þá einhverjum nöfnum á ávöxtum, t.d. epli, appelsína, banani og pera (til skiptis). Einn skátanna stendur í miðjum hringnum og kallar nafn einhvers ávaxtanna. Þeir "ávext-ir" skipta um sæti, en á meðan reynir sá sem stendur í miðjunni að ná sér í stól. Ef það tekst þarf sá sem verður afgangs að vera í miðjunni næst. Sá sem er í miðjunni getur einnig kallað "ávaxtasalat", og þá skipta allir um sæti. Ath: Það er bannað að flytja sig um minna en tvö sæti.

HEIT KARTAFLA

Sveitar- eða flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Bolti e.p.h.

Skátarnir sitja í hring. Bolti eða einhver hlutur gengur á milli og á að tákna heita kartöflu, þannig að aðeins er hægt að halda á henni stutta stund, á meðan sungið er lag. Þegar foringinn kallar "stopp!", er sá sem er með kartöfluna úr leik. Leiknum er haldið áfram, uns aðeins sigurvegarinn stendur eftir.

AÐ RENNA Á HLJÓÐIÐ

Sveitarleikur, Innl/útl.

Efni/áhöld: Klútar fyrir augu helmlings skátanna.

Tveir og tveir vinna saman og finna sér eitthvert hljóð. Annar er með bundið fyrir augun, en hinn finnur sér stað, stendur þar kyrr og gefur frá sér umrætt hljóð. Sá sem er með bundið fyrir augun á að reyna að renna á hljóðið. Þetta getur verið ansi skemmtilegt, þar sem alls kyns hljóð renna saman í eitt og enginn veit hvert hann á að fara.

AÐ STÖÐVA BLÓÐRÁS

Sveitar- eða flokksleikur, Innl/útl.

Efni/áhöld: Engin.

Skátarnir standa í hring og foringinn nefnir einhvern ákveðinn líkamshluta, þar sem þátttakendur eiga að "stöðva blóðrás". Ef einhver gerir vitlaust, er hann úr leik. Stjórnandinn getur villt um með því að benda á vitlausa staði.

MÓLIKÚLLEIKURINN

Sveitarleikur, Innl/útl.

Efni/áhöld: Engin.

Þátttakendur syngja eithvert lag, t.d. "Kokkurinn við kabyssuna stóð", og á meðan hlaupa þeir um gólfið. Allt í einu kallar foringinn upp einhverja tölu og þá hnappa sér allir saman í jafn stóra hópa og talan segir til um. Þeir sem lenda utan hóps eru úr leik. Leikurinn heldur áfram uns aðeins tveir standa eftir.

STÓLALEIKUR

Sveitarleikur, Innl/útl.

Efni/áhöld: Stólar, einum færri en skátarnir.

Stólum er raðað í hring á gólfinu, þeir hafðir einum færri en skátarnir og gott bil á milli þeirra. Skátarnir ganga kringum stólana og syngja eithvert lag. Þegar foringinn kallar "stopp" þagna allir og reyna að fá sér sæti. Sá sem ekki nær sæti er úr leik, síðan er stólunum fækkað um einn og leikurinn heldur áfram uns aðeins sigurvegarinn standur eftir.

BLÖÐRULEIKUR

Sveitar- eða flokksleikur, Innl/útl.

Efni/áhöld: Blaðra og band fyrir hvern skáta.

Blöðrur eru blásnar upp, bundið fyrir þær, þannig að loftið leki ekki úr, og þær festar við ökkla skátanna. Eiga nú allir að reyna að sprengja blöðru andstæðinganna jafnframt því að passa sína eigin. Springi blaðra er sá úr. Sá sem síðastur er sigrar.

KARAMELLULEIKUR

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Innpakkaðar karamellur, hnífapör og teningur.

Nokkrum karamellum er pakkað vel inn (fjöldi þeirra fer eftir aðstæðum). Skátarnir setjast í hring á gólfíð. Síðan gengur teningur á milli skátanna, sem kasta honum og reyna að fá sex. Ef einhverjum tekst það fær hann eina karamellu ásamt hnífi og gaffli og á að byrja að taka utan af henni með hnífapörunum. Á meðan gengur teningurinn og ef einhver annar fær sex fær hann karamelluna og hnífapörin umsvifalaust. Þannig gengur leikurinn þar til allar eru búnar. Tekið skal fram að ekki má snerta á neinum umbúðum með öðru en hnífapörunum.

AÐ BRJÓTAST ÚT ÚR FANGELSINU

Sveitarleikur, Inni/útl.

Efni/áhöld: Engin.

Skátunum er skipt í tvo hópa. Annar flokkurinn myndar hring með því að krækja höndum saman og gengur í hring, réttisælis, en hinn myndar hring utan um þann fyrri með því að taka taka höndum saman og ganga rangsælis. Þegar gefið er merki eiga þeir sem eru inni í hringnum að reyna að brjóta út úr þeim ytri, án þess að sleppa höndum. Til að framkvæma þetta fá skátarnir 10-15 sekúndur.

EÐLUR OG KÓNGULÆR

Sveitarleikur, Inni/útl.

Efni/áhöld: Engin.

Skipt er í tvo hópa með hljóðunum "mu" og "bríbb". Annar hópurinn er kóngulær en hinn eðlur. Hóparnir raða sér upp á sinn hvorn enda svæðisins; eðlur öðru megin og kóngulær hinum megin. Á miðju svæðinu eru kóngulóarmaðurinn og risaeðlan. Þegar þau baula/bríbb fara kóngulærnar á kóngulóalabbi (á fjórum fótum með bakið niður) yfir á hinn enda svæðisins, en eðlurnar eðla sig áfram (skriða á maganum) í gagnstæða átt. Kóngulóarmaðurinn reynir að ná kóngulónum (klukk=mu), en risaeðlan reynir að ná eðlunum (klukk=bríbb). Leiknum lýkur þegar annað hvort kóngulóamanninn eða risaeðluna skortir fórnarlömb.

REIPTOG Í HRING

Sveitarleikur, útl.

Efni/áhöld: Kaðall.

Kaðall sem allir sveitarmeðlimir geta haft hönd á er lagður í hring. Flokkarnir raða sér á kaðalinn á mismunandi stöðum. Hver flokkur hefur ákveðinn stað að stefna að. Sá flokkur sem er fyrstur til að komast á sinn stað vinnur leikinn.

JÓNAS

Sveitar- eða flokksleikur, Inni.

Efni/áhöld: Mjúkt barefli; t.d. ullarsokkur eða dagblað.

Einn er "Jónas". Hann stendur inni í hringnum með eitthvert mjúkt barefli, t.d. ullarsokk eða dagblað. "Jónas" byrjar leikinn á því að stökkva að einum þátttakanda og nefna nafnið hans. Sá reynir að nefna nafn einhvers annars úr hópnum áður en "Jónas" nær að slá til hans (laust). "Jónas"

reynir hins vegar að slá hann áður en honum tekst að nefna annað nafn. Takist það fer sá hinn sami inn í hringinn en sá sem var "Jónas" sest niður og nefnir eitthvert nafn. Athugið að um leið og hinn fyrrverandi "Jónas" er sestur niður verður hann að nefna nafn, því annars á hann á hættu að verða sleginn.

ÖSKURKEPPNI

Sveitarleikur, Innl.

Efni/áhöld: Engln.

Skátarnir skiptast í tvö lið sem raða sér upp hvort andspænis öðru í sinn hvorum enda herbergisins. Hvort lið velur sér einn raddsterkan úr sínum hópi. Þeir koma sér fyrir á stólum að baki óvinaliðinu. Stjórnandinn hvíslar nú orðum að þessum tveim (sitt hvort, en álíka löng). Nú reynir hvor um sig að hrópa orðið yfir til síns liðs, en bæði liðin öskra til að hindra óvinaliðið í að heyra sitt orð. Um leið og einhver heyrir orðið flýtir hann sér til stjórnanda og liðið hefur sigrað ef orðið er rétt.

REFURINN, ANDAMAMMA OG UNGARNIR

Sveitarleikur, útl.

Efni/áhöld: Engln.

Skátarnir standa í flokkaröðum, nema hvað einn úr hverjum flokk er refur. Fremsti maður í hverri röð er andamamma. Refirnir taka sér stöðu andspænis sinni röð. Refurinn reynir sífellt að éta aftasta ungann í röðinni, en andamamma reynir að koma í veg fyrir það með því að hlaupa fyrir hann og hindra hann í að klukka ungann. Þeir ungar sem eru klukkaðir eru úr leik og sá refur vinnur sem fyrstur nær öllum ungunum aftan úr andamömmu. Athugið að andaraðirnar eru fastar saman allan tímann.

VILTU MIG? - TAKTU MIG - ELTU MIG!

Sveitarleikur, Innl/útl.

Efni/áhöld: Engln.

Þátttakendur mynda tvær breiðfylkingar, er raða sér upp andspænis hvor annarri. Endamaður hægra megin í annari röðinni hleypur að hinni röðinni, slær á hönd eins þátttakanda og segir "viltu mig?", síðan slær hann á annan og segir "taktu mig" og að lokum þann þriðja og segir "eltu mig!". Sá sem síðast er slegið í hleypur á eftir sendimanni og reynir að ná honum áður en hann kemst í sitt lið, en ef sendimaðurinn nær til sinnar raðar í tæka tíð fer sá sem elti yfir í hans lið. Þeir sem bætast í liðið koma sér fyrir vinstra megin í röðinni, þannig að það sé alltaf nýr maður sem hleypur.

ÖRKIN HANS NÓA

Sveitarleikur, Innl.

Efni/áhöld: Klútar fyrir helming skátanna og stólar fyrir hinn helminginn. Þátttakendum er skipt niður í hópa, tveimur og tveimur saman. Best fer á því að láta stelpur velja stráka til að leika með. Þegar hópnum hefur verið



raðað í þör úthlutar foringinn hverju þeirra eina dýrategund, sem þau eiga að vera; hvert um sig eiga þau að vera tvö af dýrunum sem Nói tók með sér í Örkina. Best er að velja dýr sem auðvelt er að herma eftir. Það mættu til dæmis vera hestar, kýr, hundar, kettir, kindur, hænsni o.s.frv.

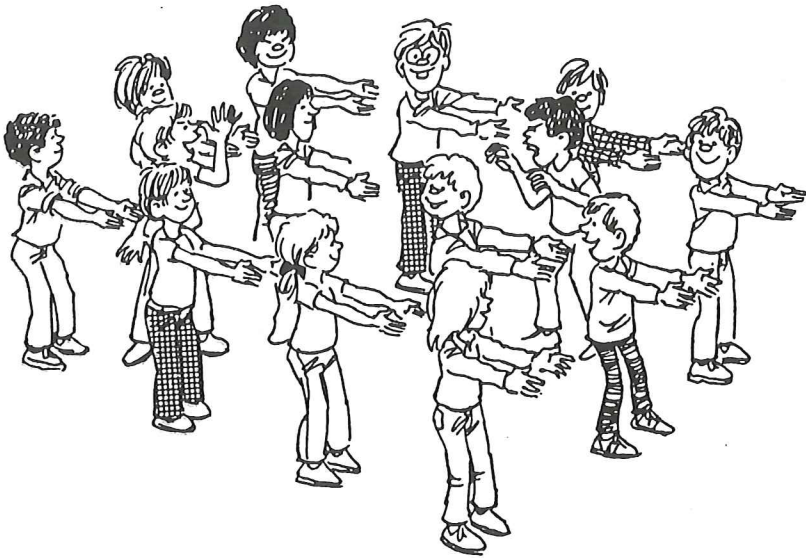
Strákarnir fara síðan út, en stelpurnar skipta um stóla til að villa um fyrir þeim. Nú er bundið fyrir augu allra strákanna og þeim hleypt inn aftur. Hver stúlka á að reyna að ná í sinn pilt með því að herma eftir því dýri, sem þau tákna. Þær standa á bak við stólana og hver strákur á að setjast fyrir framan sína stelpu. Þetta er ekki auðvelt vegna hávaðans, sem verður þegar öll "kvendýrin" láta til sín heyra í einu.

KÖTTURINN Á EFTIR MÚSINN

Sveitarleikur, útl.

Efni/áhöld: Engln.

Skátunum er stillt upp í nokkrar beinar raðir. Á milli þeirra, bæði langs og þvers, skal vera rúmlega ein armslengd og fingurgómar skátanna eiga hér um bil að snerta þann sem fyrir framan þá er (sjá mynd). Tveir skátar eru utan við raðirnar; annar er köttur, en hinn mús. Nú hefst eltingaleikur milli raðanna. Foringinn gefur skipanir eftir vild um að snúa röðunum, eftir því sem eltingaleikurinn þróast. Leikurinn varir uns kötturinn hefur náð músinni, en þá má byrja upp á nýtt.



LAND OG SJÓR

Sveitar- eða flokksleikur, Inn/útl.

Efni/áhöld: Engln.

Ákveðnu svæði er skipt í tvo hluta, annað er nefnt sjór hitt land. Foringinn hrópar nú land eða sjór til skiptis og skátarnir hoppa í sjó eða á land eftir því sem við á. Foringinn má rugla skátana með því að hrópa land eða sjór oftar en einu sinni í hvert skipti. Sá sem hoppar þegar ekki á að hoppa er úr leik. Sá sem lengst gerir rétt vinnur.

HUNDAR OG BEIN

Sveitarleikur, Innl.

Efni/áhöld: Band og "bein" (einhver hlutur).

Skátunum er skipt í tvo hópa, sem eiga að vera hundar, og standa í röðum. Í ákveðinni fjarlægð frá þeim er hringur, u.þ.b. 1,5 m í þvermál, sem markaður hefur verið á gólfið, t.d. með bandi. Inni í hringnum er hlutur sem tákna á bein. Þegar merki er gefið hlaupa fyrstu hundarnir úr hvoru liði að hringnum og reyna að ná beininu, en mega ekki snerta neitt annað innan hans en beinið sjálft. Þegar öðrum hvorum hundinum hefur tekist að ná blessuðu beininu hefur honum um leið tekist að víkja hinum úr leik. Beininu er nú aftur komið fyrir á sínum stað og næstu tveir hundar berjast um að ná því. Svona heldur leikurinn áfram uns allir úr öðru liðinu eru úr leik, en þá hefur hitt liðið að sjálfsögðu borið sigur úr býtum.



JAFNVÆGISGANGUR

Flokksleikur, Innl/útl.

Efni/áhöld: Fjöl.

Leggið langa fjöl á gólfið/jörðina og skiptið flokknum í tvo hópa. Þeir raða sér upp við sinn hvorn enda fjalarinnar. Þegar merki er gefið ganga hóparnir af stað eftir fjölinni á móti hvor öðrum og eiga að komast að hinum endanum án þess að stíga út fyrir. Þegar að því kemur að hóparnir mætist vandast málið. Skátarnir verða að aðstoða hvorn annan við að halda jafnvægi, en mega alls ekki hrinda hvor öðrum. Þetta er ekki keppnisleikur; flokkurinn er í raun aðeins að kljást við sjálfan sig og takist öllum að komast á leiðarenda hefur hann unnið! Þess skal getið, að ef grindverk e.þ.h. er til staðar má vel nota það.

GULLEPLIÐ

Flokksleikur, útl.

Efni/áhöld: Bolti.

Skátarnir útbúa eins konar "gosbrunn" með því að raða sér í þröngan hring og halda með vinstri hönd í öxl hvors annars, en hina höndina nota þeir til að halda bolta á lofti með fingurgómum. Ef boltanum eða "gulleplinu" er óvart kastað til hliðar verður allur flokkurinn að færa sig til, því eplið má alls ekki snerta jörðina. Best er að æfa sig fyrst með uppblásinni blöðru, en þegar skátarnir eru orðnir slungnir við að halda boltanum á lofti geta þeir prófað að skipta um hönd og nota þá vinstri.

BELTIÐ

Flokksleikur, útl.

Efni/áhöld: Hús.

Skátarnir standa í hring upp við hús og haldast í hendur. Síðan "keyrir" hringurinn kring um húsið og virkar svipað og belti á snjóbíll, en húsið er "jörðin". Þeim mun hraðar sem þetta gengur fyrir sig, því skemmtilegra getur orðið. Einnig má prófa að fara kringum flaggstöng e.p.h.

ÚLFURINN OG LÖMBIN

Flokksleikur, Inn/útl.

Efni/áhöld: Engli.

Skátarnir standa í beinni röð með hendur á öxl þess næsta fyrir framan, nema hvað einn stendur andspænis röðinni. Fremsti skátinn í röðinni er hirðir, en hinir lömb. Skátinn sem stendur andspænis er hins vegar úlfur.

Úlfurinn segir: "Ég er hungraður. Gefið mér lamb, svo ég geti étið það."

Hirðirinn segir: "Kemur ekki til greina. Lömbin eru börnin mín."

Úlfurinn segir: "Nú, ég tek nú samt eitt."

Hirðirinn segir: "Þú getur bara reynt."

Hirðirinn breiðir út armana svo úlfurinn geti ekki náð til lambanna. Úlfurinn stekkur hins vegar til hliðanna og reynir að ná í lamb, en hirðirinn reynir allt til að koma í veg fyrir að svo fari. Lömbin halda fast hvort í annað - og í hirðinn, sem þau gera allt til að halda sig aftan við svo úlfurinn nái ekki til þeirra. Að síðustu fer þó svo að úlfurinn nær einu þeirra. Þá fer hann aftast í röðina, hirðirinn verður úlfur og fremsta lambið verður hirðir.

HIN HÁA LIST

Sveitar- eða flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Stór(t) karton og flngramálning e.þ.h.

Karton er hengt upp á vegg í það mikilli hæð að skátarnir rétt nái upp með því að hoppa. Með einfalda teikningu sem fyrirmynd skulu skátarnir nú útbúa málverk með flngramálningu e.þ.h. Þeir stærstu taka auðvitað að sér efsta hlutann, en hinir minni geta tekið neðri hlutann. Gera má ráð fyrir að skátarnir verði þreyttir á eftir. Leikinn má að sjálfsögðu setja upp sem keppni milli flokka.

NAFNALEIKUR MEÐ BOLTA

Sveitar- eða flokksleikur, Innl.

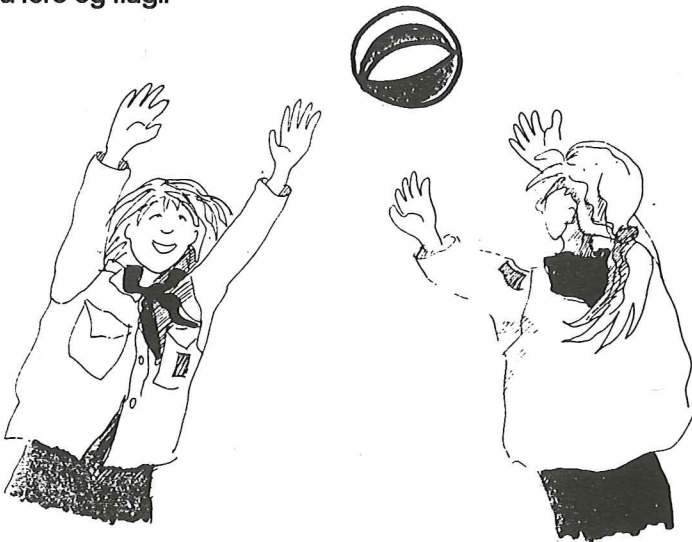
Efni/áhöld: Einn til þrír boltar.

Skátarnir standa í hring og einn þeirra er með bolta. Hann segir hvað hann heitir og kastar um leið boltanum svo til einhvers annars, sem þá gerir slíkt hið sama og hendir boltanum til þess næsta o.s.frv.

Leikinn má þyngja örfltið með því að láta skátana bæði segja nafn sitt og nafn móttakanda.

Enn má þyngja leikinn með því að láta skátana bæði segja nafn sitt og eitthvað um sjálfan sig.

Að lokum er hægt að flækja málið enn meira með því að nota allt upp í þrjá bolta í einu. Þá eru alltaf að þrír skátar að "flytja ræðu" samtímis og fullt af boltum á ferð og flugi.



ALLIR SAMAN NÚ!

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Lak.

Skátarnir standa í hring og halda laki á milli sín. Á því miðju er stór bolti, sem skátarnir eiga að halda á lofti án þess að snerta hann með höndunum, boltinn stoppi á lakinu eða detti á gólfið. Þessi leikur hefur sérstaklega mikið með samvinnu að gera.

ROTTUR OG REFIR

Sveitarleikur, Innl.

Efni/áhöld: Engin

Skátunum er skipt í tvo hópa, sem sitja hlið við hlið í miðju herberginu og snúa baki hvor í annan. Þegar foringinn hrópar "rottur" eiga rotturnar (annar hópurinn) að stökkva upp og hlaupa að þeim vegg sem þær sneru baki í, refirnir eiga að reyna að ná þeim áður en þær komast að veggnum. Ef rotta næst færast hún yfir í lið refanna. Ef foringinn hins vegar hrópar "refir" fer leikurinn þveröfugt fram. Leiknum lýkur þegar annað hvort liðið hefur náð öllum til sín og vinnur þar af leiðandi.

Foringinn getur aukið spennuna með því að draga R-ið á langinn (r-r-r-rottur, r-r-r-refir).

HOPP OG SKOPP

Sveitar- eða flokksleikur, Innl/útl.

Efni/áhöld: Engin.

Skátarnir sitja á hækjum sér með hendur um ökkla. Þegar foringinn gefur merki hoppa þeir um herbergið og reyna að hrinda hinum með því að ýta við þeim. Sá vinnur sem stendur eftir án þess að detta.

LEYNDARDÓMUR HANANS

Sveitar- eða flokksleikur, Innl/útl,

Efni/áhöld: Tveir miðar með orðum á.

Skátarnir standa í hring og haldast í hendur, en ef þeir eru mjög margir setja þeir hendurnar á axlir hvers annars. Í miðju hringsins standa tveir skátar, nefnilega hanarnir, og snúa baki hvor í annan. Báðir eru þeir með miða, sem eitthvað er búið að skrifa á, á bakinu. Þegar foringinn gefur merki reyna þeir að komast að því, hvaða orð er á baki hins. Þeir mega þó ekki snerta hvor annan. Sá hani vinnur, sem á undan er til þess að komast að orði andstæðingsins.

PEKKIR ÞÚ FLOKKSMERKIÐ?

Sveitarleikur, Inni/útl.

Efni/áhöld: Klútar á alla nema flokksforingjana.

Bundið er fyrir augu allra skátanna, nema flokksforingjanna. Flokksforingjarnir dreifa sér um sveitarherbergið. Þegar merki er gefið, þá eiga þeir að kalla flokksmerkið (líkja eftir flokksdýrinu). Skátarnir eiga þá að ganga á hljóðið og sá flokkur vinnur, sem fyrstur er til að raða sér í beina röð. Aðstoðarflokksforingjarnir geta líka tekið stöðu flokksforingjanna og svo skátarnir koll af kolli, ef æskilegra þykir.

AÐ VELTA BOLTANUM

Sveitarleikur, Inni/útl.

Efni/áhöld: Bolti.

Skátarnir mynda hring. Einn er í miðjunni og reynir að ná í bolta, sem velt er eftir gólfinu frá einum skátanum í hringnum til annars. Hægt er að velta boltanum til hvaða skáta sem er í hringnum, en hann verður að velta eftir gólfinu. Ef skátinn í miðju hringins getur snert boltann, kemur sá inn í miðjuna í hans stað, sem seinast hafði snert knöttinn.

RIDDARINN HLEYPUR

Sveitarleikur, Inni/útl.

Efni/áhöld: Engl.

Þátttakendur skipa sér í tvöfaldan hring. Þeir sem eru í fremri hringnum eru hestar, en hinir riddarar. Riddararnir fara nú á bak hestum sínum, en þegar sveitarforinginn gefur merki, þá yfirgefa þeir hestana og hlaupa einn hring í kring um alla hestana og aftur á bak sínum hestum. Sá, sem er síðastur, er úr leik, og hestur hans líka. Fá þeir sér sæti þar sem þeir voru í hringnum. Þeir vinna, sem standa einir eftir. Síðan er hægt að skipta, þannig að riddararnir verði hestar, en hestarnir riddarar.

AÐ SKIPTA UM SÆTI

Sveitarleikur, Inni/útl.

Efni/áhöld: Klútar.

Skátarnir raða sér í hring og eru tölusettir. Innan í hringnum er einn skátinn með bundið fyrir augun. Hann kallar nú upp tvær tölur og eiga þá viðkomandi að skipta um sæti, en blindinginn reynir að snerta þá. Takist honum það, fer sá, sem náðist, inn í hringinn og leikurinn heldur áfram. Ef margir eru í leiknum, má nefna fleiri tölur í einu.

AÐ KOMA AÐ ÓVÖRUM

Flokkselektur, Innl.

Efni/áhöld: Engln.

Skátarnir sitja í hring og foringinn með. Foringinn segir: "(Eitthvað) flýgur" og um leið slær hann þrjú högg á lærið á sér.

Ef þetta "eitthvað" getur flogið, verða skátarnir líka að slá þrjú högg á lærið á sér, en geti þetta "eitthvað" ekki flogið, eiga þeir ekkert að gera.

Þegar t.d. er sagt: "Fiskar fljúga", "Engisprettur fljúga" eða "Kríur fljúga" o.s.frv. eiga þessi orð að vekja tafarlaust svar, en þegar sagt er: "Smjör flýgur" eða "Hestar fljúga" o.s.frv., eiga allir að þegja.

Sá skáti sem slær á lærið þegar hann á ekki að gera það, eða gerir það ekki þegar hann á að gera það er úr leik. Svona heldur þetta áfram þar til aðeins einn skáti er eftir og sá vinnur leikinn.





KOMANDÓ PIMPALÓ

Sveitar- eða flokksleikur, innl.

Efni áhöld: **Borð, sem allir komast fyrir við (má sleppa).**

Best er að skátarnir sitji kringum borð. Einn er foringi og gefur hann skipanirnar, sem eru þrjár; "komandó pimpaló", "komandó hól" og "komandó flatt". Segi foringinn "komandó pimpaló", eiga allir að slá vísifingrum hægri og vinstri handar til skiptis á borðröndina. Segi hann "komandó hól", leggja allir hendurnar á borðið og láta lófana snúa upp, en segi hann "komandó flatt", eiga handarbökin að snúa upp.

Það ber sérstaklega að athuga, að skátarnir eiga ekki að hlýðnast skipunum, nema foringinn segi orðið "komandó" á undan. Segi hann aðeins "flatt", "hól" eða "pimpaló", á enginn að hreyfa sig.

Það sem foringinn gerir þarf ekki alltaf að vera í samræmi við þær skipanir sem hann gefur, og er það gert til að rugla skátana.

Sá sem gerir skakkt er úr. Þannig er haldið áfram uns aðeins einn er eftir og verður hann þá foringi næst.