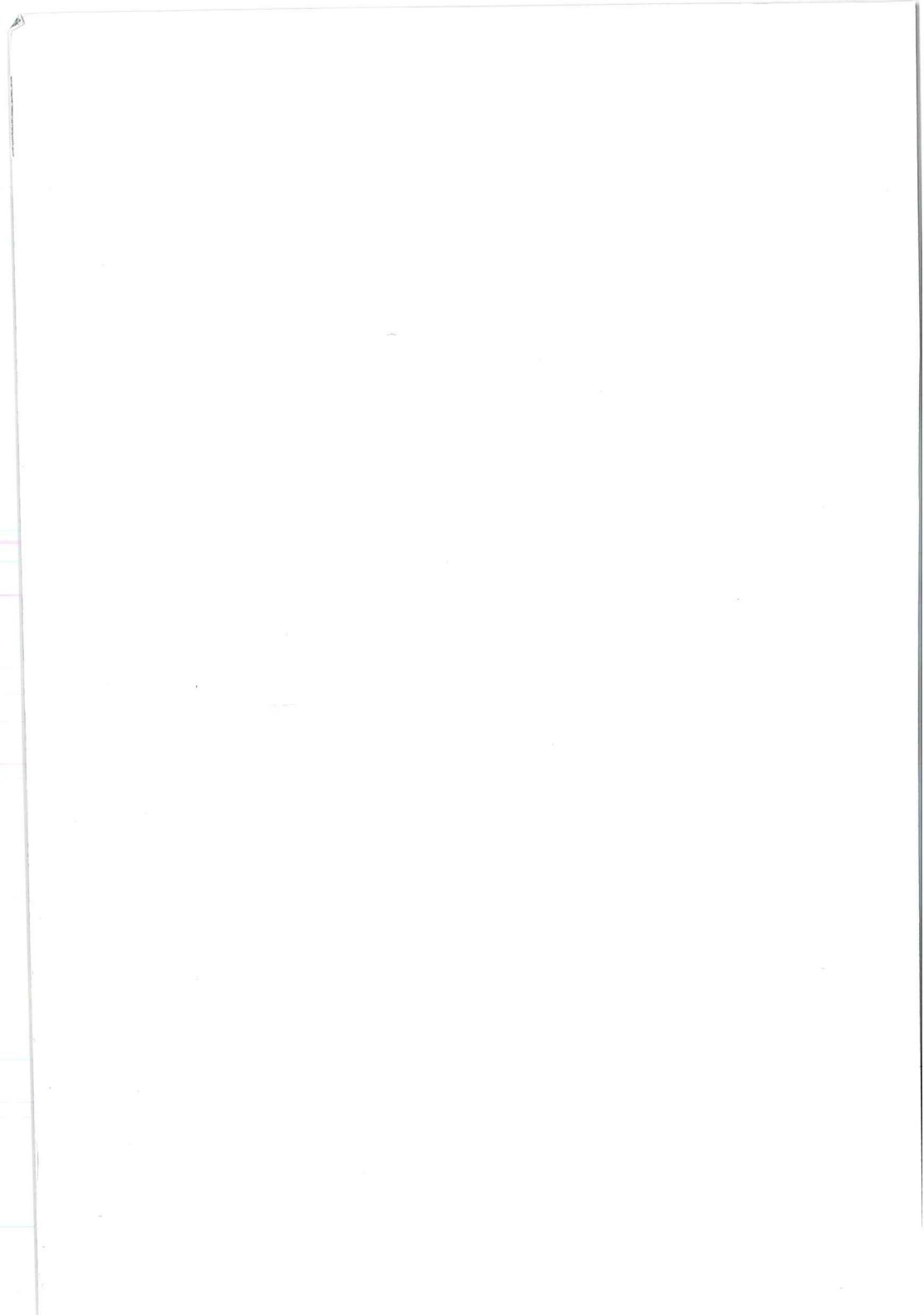




Íbí og kim

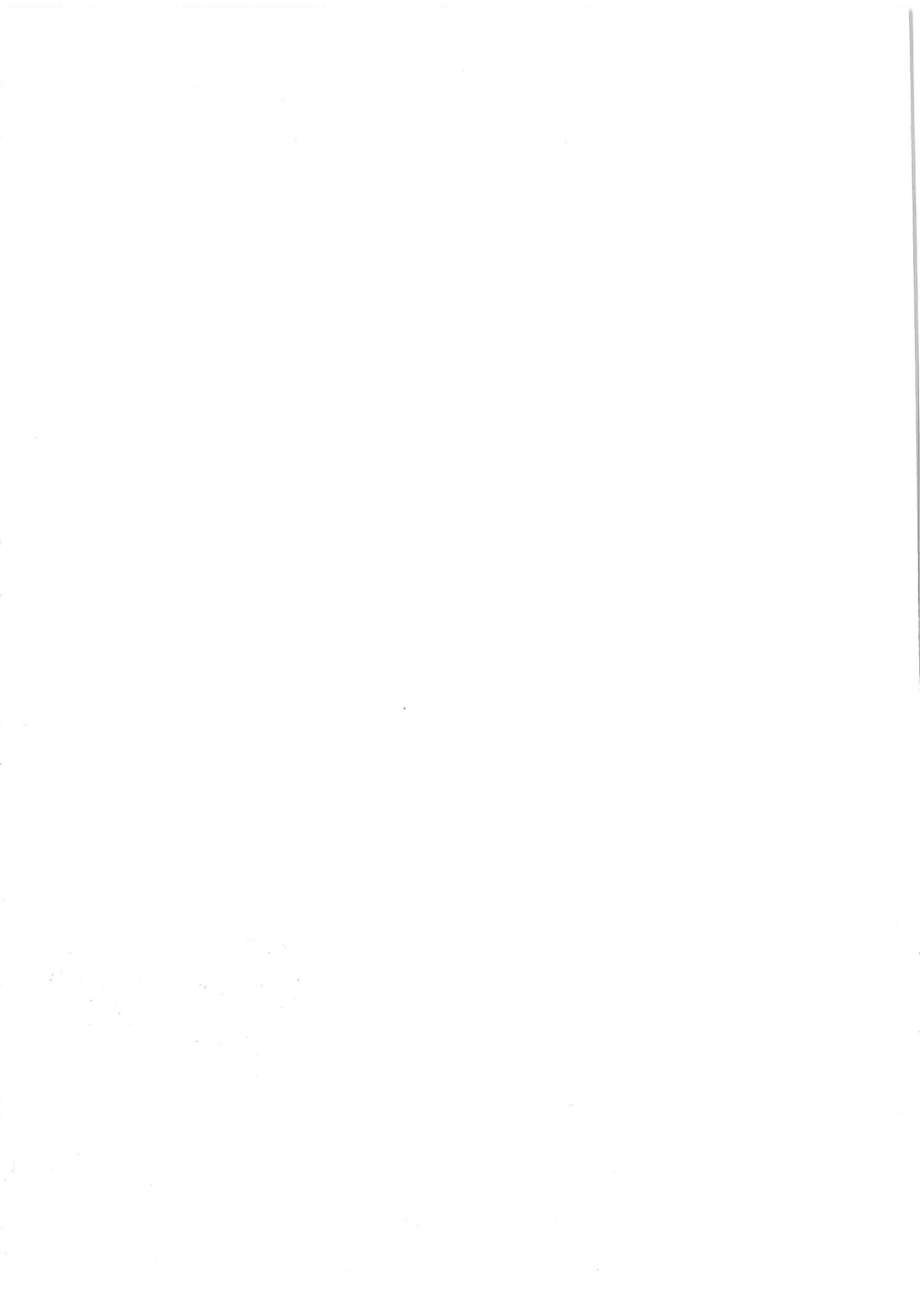
leikjabók





LEIKJABÓK

ÍBÍ
& KIM



KAFLASKIPTING BÓKARINNAR:

1. ALMENNIR LEIKIR	6
2. KEPPNISLEIKIR	20
3. KENNSLULEIKIR	30
4. KIMSLEIKIR	40
5. RÓLEGIR LEIKIR	50
6. VÍÐAVANGSLEIKIR	58
7. PÓSTALEIKIR	63

ÍBÍ & KIM

Leikjabók

Útgefandi: Bandalag íslenskra skáta

Ritstjórn & tölvusetning: Ingibjörg Eiríksdóttir

Prófarkarlestur: Hulda Guðmundsdóttir

Umbrót & útlit: Skrifstofa BÍS / Guðmundur Pálsson

Samantekt efnis: Ingibjörg Eiríksdóttir og Gunnar Atlason

Telkníngar: Per Illum o.fl.

Prentun: Stensill

BANDALAG ÍSLENSKRA SKÁTA

Nóvember 1991

LEIKIR

„Öll kennsla í skátastarfi á að fara sem mest fram í leikjum, æfingum og keppnum”, sagði Baden-Powell í fyrstu skátabókinni.

Leikþörf barna er mjög sterk og hefst snemma. Lítið barn leikur sér að næstum öllu sem það sér - og lærir og þroskast um leið. Þetta sýnir okkur hve mikilvægur leikurinn er fyrir alla þjálfun.

Allt of oft gerist það, að okkur tekst ekki hafa starfið óvænt og fjölbreytt. Það vill staðna í ákveðnu formi og tilhögun og verða tilbreytingasnautt og jafnvel leiðinlegt. Oftast er það skortur á fjöri og kátinu sem gerir starfið stírt og þunglamalegt; fjöri sem ekki getur vaknað nema við söng og leik.

Leikirnir í skátastarfinu þurfa að hafa ákveðið markmið. Skátastarf er ekki til að "drepa tímann", heldur til að nýta hann. Leikina notum við m.a. sem kennslutæki, til að þjálfra samvinnu, efla aga og sjálfstraust, þjálfra sjálfsaga, fá útrás og síðast en ekki síst til að fá upplýftingu í starfið.

Takmark foringjans er að sameina svo leik og starf á skátafundum að þau verði hvort öðru háð og byggist hvort á annars tilveru.

Þó verðum við að gera okkur ljóst að fátt er hægt að kenna með leik eingöngu; æfingaleikir verða að byggjast á einhverri undirstöðu kunnáttu. Enginn skáti getur tekið þátt í leikjum sem þjálfra eiga ákveðin atriði nema hann hafi fengið tilsögn í þeim áður. Einnig má maður passa sig á því að hafa ekki eintóma keppnisleiki, því það getur valdið óæskilegri spennu meðal skátanna. Verið óhrædd við að útfæra leikina eftir því sem ykkur hentar.

GÓÐ RÁÐ FYRIR STJÓRNANDA LEIKS:

1. Lærðu leikreglurnar utanbókar og útskýrðu þær greinilega í stuttu máli með eigin orðum. Endurtaktu mikilvæg atriði og vertu viss um að allir hafi skilið þig rétt.
2. Vertu viss um öll atriði leiksins svo þú getir leyst úr vafaatriðum sem upp kunna að koma, sjáðu um að allt efni sé tilbúið og byrjaðu leikinn fljótt og ákveðið.
3. Veldu þér stað þar sem þú getur fylgst með leiknum og séð um að allar reglur séu í heiðri hafðar. Taktu strangt á viljandi villum.
4. Mundu að enginn má verða utanvelta í leiknum. Ef einhver skáti er t.d. slæmur í fæti eða hönd, reyndu þá að nota hann sem aðstoðarmann, dómara eða tímavörð.
5. Sjáðu til þess að þeir lökustu fái bestu æfinguna.
6. Gott er að hætta hverjum leik, þá hæst fram fer. Endaðu leikinn ákveðið og tilkynntu úrslit.
7. Ekki ofnota einhverja sérstaka leiki. Fjölbreytni í leikjavali er nauðsynleg.



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 gólfíð. 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 stendur 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.

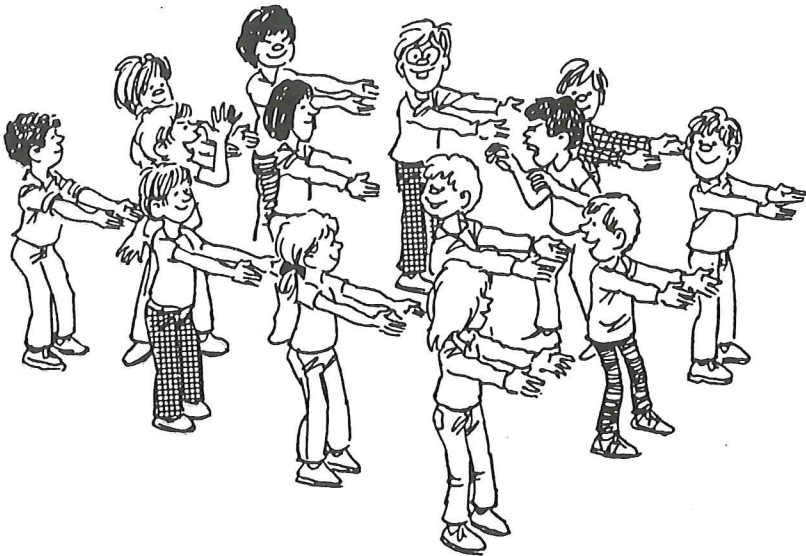
Strákarnir fara síðan út, en stelpurnar skipta um stóla til að villa um fyrir þeim. Nú er bundið fyrir augu allra strákanna og þeim hleypt inn aftur. Hver stúlka á að reyna að ná í sinn pilt með því að herma eftir því dýri, sem þau tákna. Þær standa á bak við stólana og hver strákur á að setjast fyrir 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, Innl/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: Engla.

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 fíngmálning 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 fíngmálningu 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.

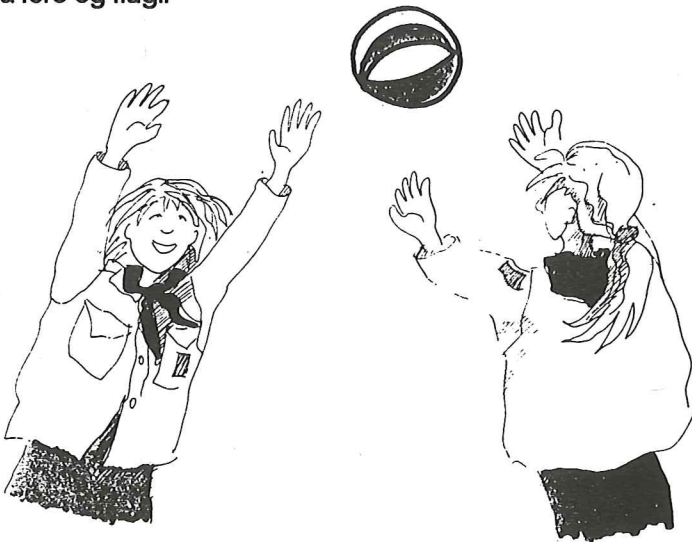
Efni/áhöld: Einn til þrír boltar.

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.

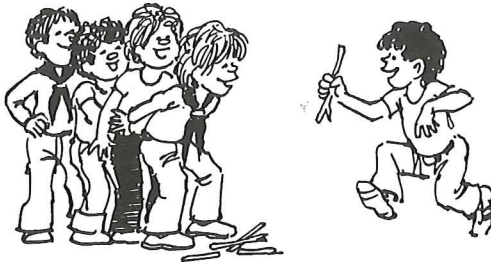


KEPPNIR

BOÐHLAUP

Eins og flestir vita fara boðhlaup fram með þeim hætti að flokkarnir fara í flokkaraðir. Þegar stjórnandinn gefur merki heldur fyrsti skátinn í hverjum flokk að ákveðnum punkti, snýr þar við og fer sömu leið til baka. Þegar hann kemur til síns flokks slær hann á hönd þess næsta, sem þá má leggja af stað. Sá flokkur vinnur sem fyrstur klárar röðina. Athugið að jafn margir verða að vera í öllum flokkunum. Ef svo er ekki vera einhverjir að fara tvisvar.

Hér eru nokkrar hugmyndir um það, hvernig útfæra má boðhlaup. Hægt er láta flokkana fara nokkrar ferðir og þá jafnvel með mismunandi aðferðum.

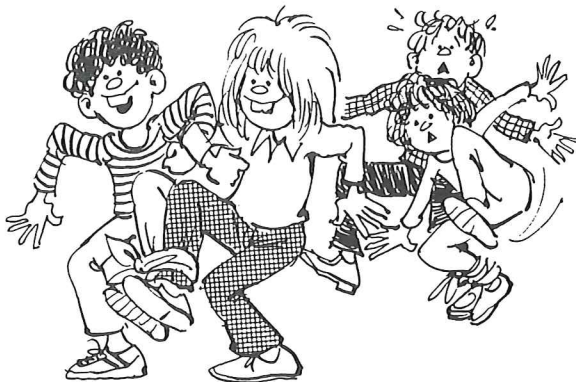


- » Klemmuboðhlaup: Fyrsta skáta í hverjum flokk eru fengnar í hendur fullt af klemmum. Síðan fer fram boðhlaup og klemmurnar eru látnar ganga milli skátanna. Vandinn er sá að halda öllum klemmunum í höndunum og missa ekki neina þeirra.

- » Skátarnir hlaupa með sykurmola á enninu.

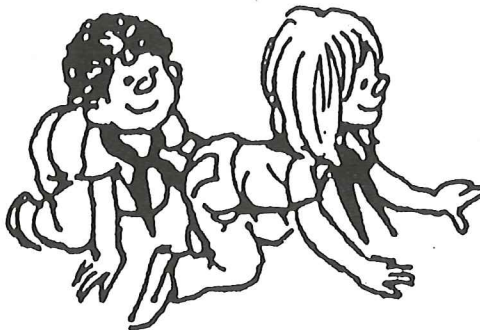


- » Skátarnir blása bómullarhnoðra yfir gólfið, báðar leiðir.
- » Antílópuboðhlaup: Hver skáti heldur með hægri hönd um ökkla vinstri fót á þeim sem er fyrir framan. Öll röðin hleypur í einu. Sá flokkur sigrar sem fyrstur kemur í mark án þess að nokkur sleppi.
- » Skátarnir rúlla litlum bolta e.p.h. með nefinu.
- » Skátarnir í floknum eru bundnir saman með böndum um ökkla (í breiðfylkingu). Eins og gefur að skilja fer allur flokkurinn í einu. Einnig má binda tvo og tvo saman.



- » Flokkurinn situr klovvega á göngustaf. Foringinn er aftastur og snýr fram, en hinir baki í markið. Síðan er hlaupin ákveðin vegalengd. Ath. Best er að hafa aðeins 3-5 (helst 4) saman í liði.
- » Boðhlaup með egg í skeið í munnum. Bannað að snerta eggjið. Það þarf að vera harðsoðið, þó svo að enginn megi vita það. Auðvitað er líka hægt að hafa eitthvað annað í skeiðinni, t.d. sykurmola.
- » Appelsínu haldið undir hökunni og hlaupið af stað. Þegar til baka er komið er næsta keppanda afhent appelsínan, en gallinn er sá að bannað er að snerta hana með höndunum.

- » Hringur er teiknaður ákveðna vegalengd frá hverjum flokki. Skátarnir hlaupa með bundið fyrir augun og hafa krít meðferðis. Þegar þeir koma að sínum hring reyna þeir að setja kross inn í hann. Annars vegar má hafa boðhlaupið þannig að flokkarnir megi segja sínum skátum til en þá mega þeir ekki fara til baka fyrr en krossinn er kominn á sinn stað eða hins vegar þannig að ekki megi segja neitt og fá þá flokkarnir mínusstig ef krossinn lendir utan við kringinn.
- » Skátarnir hlaupa ákveðna vegalengd og síðan 5 hringi í kringum einhverja hluti (einn fyrir hvern flokk) sem þar hefur verið komið fyrir. Ef boðhlaupið fer fram úti er tilvalið að nota göngustafi.
- » Skátarnir hoppa á öðrum fæti.
- » Skátarnir hlaupa á dagblöðum (tvær opnur á flokk) án þess að lyfta fótum.
- » Hverjum flokki tilheyrir einn frakki og eitt höfuðfat. Fyrstu skátarnir í hverjum flokki hlaupa að ákveðnum stað, fara í frakkana, hneppa öllum hnöppunum, og setja upp höfuðfatið. Að því loknu hlaupa þeir til sinna flokka, fara úr frökkunum og taka af sér höfuðfötin, og afhenda það næsta skáta, sem þá má leggja af stað.



- » Skátarnir labba á fjórum fótum.
- » Skátarnir fara á "hérahoppi", þ.e.a.s. hoppa, en lenda og stökkva alltaf með hendur og fætur samsíða.
- » Skátarnir ganga "krabbagang", þ.e.a.s. á fjórum fótum en þó þannig að bakið snúi niður.

- » Skátarnir eru bornir ákveðna vegalengd (hlaupið til baka). Alla skátana verður að bera eina ferð, en þó má ekki halda eins á neinum tveimur.
- » Í ákveðinni fjarlægð frá hverjum flokki er einn stóll og blöðrur (jafn margar skátunum í flokknum). Fyrsti skátinn hleypur að stólnum, blæs upp eina blöðru, bindur fyrir hana, setur hana á stólinn og sest ofan á hana með þeim afleiðingum að hún springur. Því næst hleypur hann til baka o.s.frv.



- » Skátarnir hlaupa ákveðna vegalengd, kveikja þar á kerti, slökkva á því aftur, hlaupa til baka o.s.frv.
- » Fyrsti skátinn í hverri röð fer niður á fjórar fætur, en sá næsti tekur um fætur hans og setur þær undir hendurnar (er sem sagt með hjólbörur). Þegar foringinn gefur merki hlaupa þeir af stað eins og í fyrri skiptin. Er þeir koma til baka verður sá sem keyrði hjólbörurnar að hjólbörum, en sá næsti tekur um fætur hans. Svona heldur leikurinn áfram uns allir eru búnir að fara.
- » Skátarnir halda blýanti e.þ.h. láréttum á vísifingri.
- » Flokkarnir standa í röðum og fyrsti skátinn í hverri þeirra hefur tvö A4-blöð. Þegar foringinn gefur merki leggur fremsti skátinn í hverri röð annað blaðið á gólfið fyrir framan sig, stígur á það og leggur svo hitt blaðið á gólfið. Því næst tekur hann fyrra blaðið, flytur það fram fyrir sig, færir sig yfir á það o.s.frv. Þegar hann er kominn báðar leiðir afhendir hann næsta skáta blöðin og keppnin heldur áfram. Athugið að það er stranglega bannað að stíga út fyrir blöðin. Sé það gert þarf viðkomandi skáti að byrja upp á nýtt.

SOKKALEIKUR

Sveitarleikur, Innl.

Efni/áhöld: Allir þurfa að vera í sokkum.

Sveitinni er skipt í tvö lið sem raða sér upp við sinn hvorn vegginn, andspænis hvort öðru, og taka sér sæti. Síðan eru ljósin slökkt í 1-2 mínútur og á meðan berjast liðin um það hvort þeirra getur tekið fleiri sokka af andstæðingunum.

KLEMMULEIKUR

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Klútar fyrir augun, dollur og klemmur.

Skátunum er skipt í 2-4 manna hópa og bundið fyrir augun á þeim. Fyrir framan hvern hóp eru 6-8 tómar skyr- eða jógúrtdósir og ein klemma á hvern skáta. Síðan er keppt í því að raða dósunum hverri ofan á aðra, en aðeins má nota klemmurnar til að raða með.

AÐ NÁ Í KLÚTINN

Sveitar- eða flokksleikur, útl.

Efni/áhöld: Einn klútur á hvern flokk.

Skátunum er skipt í tvö lið sem raða sér upp í sitt hvora röðina. Sá sem er aftastur er með klút bundinn aftan í sig. Sá sem er fremstur í hinni röðinni á svo að reyna að ná klútnum og öfugt. Það lið vinnur, sem fyrir nær klútnum af andstæðingnum. Athugið: Raðirnar verða að haldast allan tímann.

HVER NÆR LENGST?

Sveitarleikur, Innl/útl.

Efni/áhöld: Krft á hvern hóp.

Þetta er flokkakeppni. Hjá hverjum flokki er sett krítarstrík. Sá fyrsti beygir sig aftur í gegnum klofið og reynir að teikna strík eins langt aftur og hann getur. Þar tekur svo næsti maður við og svo koll af kolli. Það lið sigrar sem getur strikað lengst.

HANDATOG

Sveitar- eða flokksleikur, Innl/útl.

Efni/áhöld: Engln.

Þessi leikur er afbrigði af reiptogi, nema hvað skátarnir halda um mittið hver á öðrum en fyrirliðar halda saman höndum.

ÍS-KEPPNIN

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Ís í skálum, stólar og samanbundnar teskelðar.

Skátunum er skipt í tveggja manna lið. Skálar eru nú settar á stóla og keppendur taka sér stöðu við þá, tveir og tveir við hvern stól. Nú er hæfilegum skammti af ís eða einhverju öðru gómsætu skellt í skálarnar og þeir sem eru fyrstir til að borða ísinn fagna sigri. Nei, þetta er nú ekki alveg svona auðvelt. Keppendur verða að nota teskeiðar og það sem verra er; teskeiðarnar eru bundnar saman og þetta getur orðið fjörugt. Ekki er sopið kálið þótt í ausuna sé komið.

BLÁSTURSSTRÍÐ

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Borð og borðtenniskúla.

Þátttakendum er skipt í tvö lið og raða þau sér upp sitt hvoru megin við borð. Síðan er borðtenniskúla komið fyrir á miðju borðsins, en keppendur eiga að vera með andlitin alveg við borðbrúnina. Þegar merki er gefið blása keppendur eins og þeir best geta og reyna að koma kúlunni fram af borðbrúninni hinum megin. Hendur mega ekki snerta borðflötinn. Ef einhver snertir kúluna með hönd, höfði eða öxl, þá fá andstæðingarnir eitt stig. Þá er einnig gefið stig ef öðru liðinu tekst að blása kúlunni fram af borðinu hinum megin. Tilvalið er að hafa keppnina þannig að það lið sem fyrr skorar 10 stig fari með sigur af hólmi.

HLUTALEIT

Sveitarleikur, Innl/útl.

Efni/áhöld: Poki með 10 hlutum í á hvern flokk.

Skátarnir standa í flokkaröðum. Fyrir framan hvern flokk er ógegnsær plastpoki með a.m.k. 10 hlutum í. Það sama verður að vera í öllum pokunum. Foringinn nefnir einhvern af hlutunum (bréfastakledda, bolti o.s.frv.) og fremsti skátinn í hverjum flokk hleypur að sínum poka, finnur hlutinn á þess að kíkja og leggur hann við hlið pokans. Þá má hann hlaupa til baka, slá á hönd næsta skáta o.s.frv.

PARAHLAUP

Sveitar- eða flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Blaðra og plata fyrir hverja tvo skáta.

Skátunum er skipt í tveggja manna hópa, er raða sér upp í breiðfylkingu. Hver hópur hefur eina uppblásna blöðru og eina plötu. Plötunni halda þeir á milli sín og leggja blöðruna ofan á hana. Þegar foringinn gefur merki leggja skátarnir af stað ákveðna vegalengd, sem gefin hefur verið upp, og verða að komast á leiðarenda með blöðruna án þess að snerta annað en plötuna. Sá hópur sem fyrstur er til að takast þetta, vinnur leikinn.

KRÓKÓDÍLAHLAUP

Sveitarleikur, Innl.

Efni/áhöld: Engln.

Skátarnir eru í flokkaröðum og sitja á hækjum sér með hendurnar á öxlum þess næsta fyrir framan, en fyrsti skátinn í hverjum flokk er með krossslagðar hendur. Í ákveðinni fjarlægð frá þeim er lína. Þegar foringinn gefur merki halda allir skátarnir af stað í þessum stellingum og keppast um að komast fyrstir að marklínunni. Sá flokkur sem fyrstur kemst á leiðarenda vinnur leikinn.

Önnur útfærsla:

Sá fremsti í hverjum flokki leggur hendurnar á gólfið og setur fætuna á axlir þess sem fyrir aftan hann er, sem gerir slíkt hið sama og svo koll af kolli, nema hvað sá síðasti er á fjórum fótum. Þegar allir eru tilbúnir gefur foringinn merki og leikurinn fer eins fram og í fyrra skiptið.

SMÁPENINGARNIR

Sveitarleikur, Innl.

Efni/áhöld: Smápeningar.

Skátarnir standa í flokkaröðum. Hverjum flokki er úthlutað nokkrum mismunandi smápeningum, en allir verða að fá jafn mikið af hverri tegund. Foringinn nefnir einhverja upphæð, t.d. "þrjár og fimmtíu" og flokkarnir keppast um að verða fyrstir til að tína hana til. Þegar fyrsta flokknunni hefur tekist það hleypur einn með peningana til foringjans, sem athugar hvort rétt hafi verið gert, skrifar það hjá sér og nefnir nýja upphæð. Sá flokkur sem fyrstur nær t.d. 50 króna summu vinnur leikinn.

REIKNINGSKÚNSTIN

Sveitarleikur, Innl.

Efni/áhöld: Blýantur og stór pappírsörk á hvern flokk

Skátarnir standa í flokkaröðum. Á veggnum andspænis þeim eru stórar pappírsarkir, ein fyrir hvern flokk. Foringinn gefur upp tölu, t.d. 37 og fyrsti skátinn í hverjum flokki hleypur að sinni pappírsörk og skrifar á hana einhverja tölu, svo greinilega að allir geti séð hana, hleypur svo til baka og afhendir næsta skáta blýantinn o.s.frv.

Leikurinn snýst um það, að útkoman af tölunum, sem skátarnir skrifa, á að vera 37. Aðeins má skrifa eins stafa tölur og aldrei þá sömu tvisvar í röð. Dæmi: $2+7+6+9+4+8+1=37$. Sá flokkur semn sem fyrstur nær réttu útkomunni með þessari aðferð vinnur leikinn.

AÐ HITTA KNÖTTINN

Sveitarleikur, útl.

Efni/áhöld: Ein kylfa, elnn knöttur og elnn klútur á flokk.

Hver flokkur stendur í beinni röð. Bundið er fyrir augu fremsta manns í hverjum flokki. Í hæfilegri fjarlægð (ca. 4-5 skref) beint fyrir framan hvern flokk er sett kylfa eða prik og enn lengra frá þeim (8-10 skref) er settur knöttur.

Þegar gefið er merki eiga blindingjarnir að stökkva fram, taka kylfuna, halda áfram í áttina til síns knattar og reyna að slá hann. Sá sem er fyrstur vinnur eitt stig fyrir sinn flokk og síðan fara næstu menn allra flokka.

Ekki er ráðlegt að láta hvern leik taka nema ca. 2 mínútur, þ.e.a.s. ef menn hitta ekki knöttinn fljótlega, þá er best að næsti taki við.

PERSALEIKUR

Sveitarleikur, útl.

Efni/áhöld: Klútar fyrir helming skátanna.

Skátunum er skipt í tvo hópa; annar er Spartverjar en hinn Persar. Bundið er fyrir augu Spartverjanna og þeim raðað upp í röð þannig að þeir standi gleiðir og haldist í hendur. Síðan er bundið fyrir augu þeirra. Þegar þessu er lokið er farið með Persana öðru hvoru megin við röðina. Nú getur leikurinn hafist. Hann fer þannig fram, að Persar eiga að með einhverju móti að komast í gegnum klop Spartverjanna, án þess að þeir verði þess varir. Ef þeir verða varir við þá klemma þeir þá saman milli lappanna á sér eða á milli sín. Ef einhver lendir í klemmu er hann úr leik.

BOLTA-BOÐHLAUP

Sveitarleikur, útl.

Efni/áhöld: Bolti fyrir hvern flokk.

Flokkarnir standa í röðum. Hver flokksforingi stendur andspænis sínum flokki í 3-4 metra fjarlægð.

Flokksforingjarnir henda bolta til fyrsta mannsins í sínum flokki, sem hendir honum undir eins til baka og sest niður. Flokksforinginn hendir síðan til næsta manns og svo koll af kolli.

Aftasti skátinn hendir boltanum til flokksforingja og snertir næsta skáta fyrir framan sig, sem stendur þá upp til að grípa boltann.

Sá flokkur vinnur sem fyrstur stendur allur upp á þennan hátt.

Missi einhver boltann, verður sá hinn sami að ná í hann og fara á sinn stað, áður en hann hendir honum.

HANASLAGUR

Sveitar- eða flokksleikur, Innl/útl.

Efni/áhöld: Engln.

Tvö lið, hvort með sinn foringja, standa andspænis hvort öðru með sex skrefa millibili. Einn þátttakandi úr hvoru liði kemur hoppandi fram á öðrum fæti með hendurnar fyrir aftan bak. Vinningurinn er nú fólginnginn í því að reyna að fella andstæðinginn, fá hann til að setja báða fætur á gólfið eða sleppa höndunum. Það má skipta um fót eins oft og vill, en báðir fæturnir mega ekki snerta gólfið samtímis. Þegar einhver þátttakandinn hefur verið sigraður, snýst hann í lið með sigurvegaranum.

Það lið vinnur sem í lok leiksins hefur flesta þátttakendur sín megin.

HANDKLÆÐAHLAUP

Sveitarleikur, Innl/útl.

Efni/áhöld: Eitt handklæði á flokk.

Flokkunum er raðað upp. Tveir fyrstu í hverjum flokki taka hvor í sinn endann á handklæði og hlaupa með það í u.þ.b. 50 cm hæð frá jörðu hvor sínu megin við flokkinn, svo skátarnir verða að hoppa yfir það. Þegar þeir eru komnir alveg í gegn, stillir nr. 1 sér upp aftast, og nr. 2 hleypur fram til nr. 3, og þeir hlaupa nú saman með handklæðið o.s.frv. Þegar síðasti maður og nr. 1 hafa hlaupið saman með handklæðið, hleypur nr. 1 fram fyrir með handklæðið til sveitarforingjans. Sá flokkur, sem fyrstur skilar handklæðinu hefur sigrað.



KENNSLULEIKIR

SKÁTALÖGIN

Fyrir 11, 16, 21 eða 26 skáta, Innl/útl.

Efn/áhöld: Engln.

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.

Efn/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 þýngja 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, Innl.

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, Innl.

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, Innl/útl.

Efni/áhöld: Hnútabönd.

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.

Efni/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.

Efni/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 byrjun-armerki 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.

Efni/áhöld: Eitt hnútaband á flokk og krft og tafla (eða stórt karton og tússlitur e.p.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, Innl/útl.

Efni/áhöld: Einnhver hlutur.

Fimmtán skátar mynda hring ásamt foringjanum, sem síðan fer inn í miðju hringins. 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, Innl.

Efni/áhöld: Stólar, jafn margir þátttakendum.

Stólum er raðað í hring og eiga að tákna hinar mismunandi áttir áttavítans. 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, útl.

Efni/áhöld: Krft.

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, Innl.

Efni/áhöld: Stórt karton og túss, 8 x 2 samstæðir hlutir og skriffærli.

Teiknið upp stórt áttavítahús 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, Innl.

Efn/áhöld: Lítið prik (t.d. blýantur) á hvern skáta og áttavíti.

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.

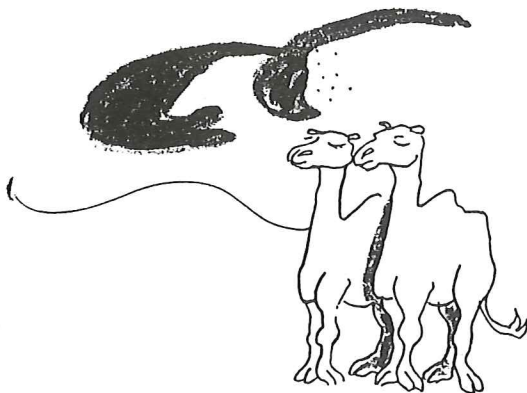
Leikinn má þyngja með því að skrifa setningar á borð við "Hvar er sólin kl. 15?" á miðana.

ÚLFALDAR Í EYÐIMÖRK

Sveitar- eða flokksleikur, Innl/útl

Efn/áhöld: Engln.

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, Inn/útl.

Efn/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, Innl.

Efn/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, Innl.

Efn/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, Innl.

Efn/áhöld: Prik (má vera kústskaft e.p.h.).

Sextán skátar mynda hring, en einn þeirra fer inn í hann miðjan og heldur þar priki (kústskafti e.p.h.) uppréttu. Auði staðurinn, sem eftir verður í hringnum, 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

Flokkeiður, Innl.

Efni/áhöld: Skrifæri 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 þar.

BEINBROTAHLAUPIÐ

Sveitarleiður, Innl/útl.

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

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 sigr auðveldlega, sem gerir sér grein fyrir því, að óþarfi er að bera handleggsbrotninn mann á sjúkrabörum, því það er eins gott fyrir hann að ganga.

MERKJALEIÐUR

Sveitarleiður, Innl/útl.

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 sveitarföngjunum, 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). Sveitarfönginn 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 hringins 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.

Efni/áhöld: Tvínnl.

Hver flokksforingi fær tvínna, 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.

Efni/áhöld: Engln.

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.

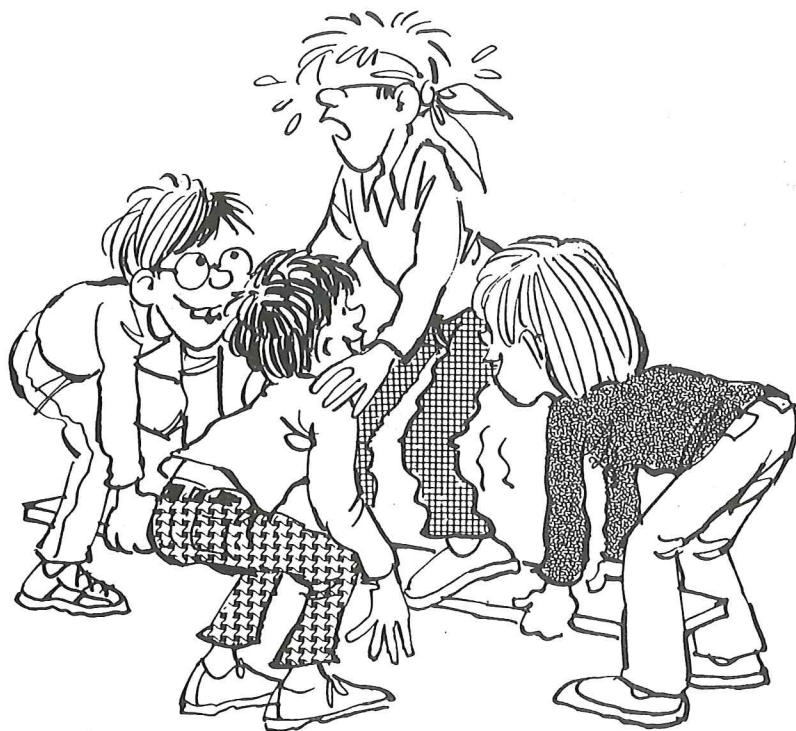
BJÖRGUNIN

Sveitarleikur, Innl/útl.

Efni/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.





KIMSLEIKIR

KIMSLEIKIR

Rudyard Kipling segir í bók sinni frá Kim, eða Kimball O'Hara, eins og hann hét fullu nafni, dreng er bjó á Indlandi. Hann var sonur írsks liðsforingja, en foreldrar hans voru látnir og móðursystur drengsins var falin umsjá hans. Leiksystkini Kims voru börn þarlendra manna og því lærði hann að tala mál þeirra og kynntist venjum þeirra.

Kim var dugnaðar strákur og dag einn komst hann í kynni við mann einn, er Lurgan hét, er verslaði með gamla skartgripi og aðra sjaldséða muni. Lurgan þessi, sem var þaulkunnugur þarlendum mönnum, var líka í njósna-deild stjórnarinnar. Þegar hann komst að raun um að Kim var gagnkunnur venjum og háttum Indverja, sá hann að hann gat orðið leynipjónustunni til mikils gagns. Því fór hann að þjálfra athyglis- og minnisgáfu piltsins, sem var fljótur að læra og notaði augun vel. Aðferðin var leikur sá, er við í dag nefnum "Kimsleik".

Lurgan hafði indverskan þjón, er Ali hét. Lurgan lét Ali keppa við Kim. Hann sýndi þeim fullt trog af dýrmætum steinum ýmissa tegunda; leyfði þeim að horfa á þá og handleika í eina mínútu, breiddi svo dúk yfir og lét drengina segja frá þeim. Í fyrstu gat Kim aðeins munað fáar tegundir og gat ekki lýst þeim vel, en þegar hann heyrði Ali segja frá varð hann steinhissa. Ali lýsti steinunum nákvæmlega og gat meira að segja sagt til um þyngd þeirra og hvort þeir væru rispaðir. Kim sagði að Ali hefði lært þetta fyrirfram, en þegar þeir reyndu aftur, þá með aðra hluti, endurtók sagan sig. Ali gat meira að segja unnið Kim með bundið fyrir augun, einungis með því að þreifa á hlutunum. "Hvernig er þetta hægt?" spurði Kim. "Með því að æfa sig aftur og aftur", svaraði Lurgan.

Eftir aðeins hálf mánaðar æfingu hafði Kim komist fram úr Ali. Seinna varð hann mikill afreksmaður innan leynipjónustunnar.

Eitt sinn sagði Baden-Powell eitthvað á þá leið að skáti teldi sér það jafnan mikla smán ef óviðkomandi maður væri á undan honum að taka eftir einhverju. Þessi orð skulum við hafa í huga þegar við þjálfum okkur í Kimsleikjunum.

GAMLI, GÓÐI KIMSLEIKURINN

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Nokkrir ólíkir hlutir, dúkur, blað og skrifffærli.

Nokkrir ólíkir hlutir eru settir á borð og dúkur breiddur yfir. Skátarnir fá síðan að skoða hlutina í 30 sekúndur. Síðan er breitt yfir hlutina á ný. Skátarnir fá nú 3-5 mínútur til að skrifa niður hvaða hluti þeir sáu. Leikinn má einnig setja upp sem flokkakeppni.



ER HERBERGIÐ EINS?

Flokksleikur, Innl.

Efni: Skrifffærli.

Flokknum eru gefnar 2 mínútur til þess að setja á sig hvernig fundarherbergið lítur út. Síðan fara skátarnir út en flokksforinginn breytir ýmsu inni, svo sem opnar glugga, breytir klukkunni, færir myndir og svo framvegis. Svo er kallað á skátana inn og þeim gefnar 5 mínútur til að gera sér grein fyrir breytingunum. Að lokum gefa skátarnir foringjanum skýrslu. Eitt stig er gefið fyrir hvert rétt atriði, en tvö dregin frá fyrir hvert rangt nefnt atriði.

HVER TALAR?

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Klútur fyrir augun.

Allir sitja í hring, en einn er inni í hringnum með bundið fyrir augun. Annar er valinn til að tala og sá sem er í miðjunni á að reyna að komast að því hver hann er og lýsa honum eins vel og hann getur.

PARAKIM

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: 20-30 hlutir x 2 og klútar fyrir augun.

Á borðinu liggja 20-30 hlutir og eru tveir og tveir eins. Þátttakendur eiga að reyna að para hlutina saman og hafa bundið fyrir augun á meðan. Hlutirnir geta verið tölur, naglar, skráfur, smápeningar o.s.frv.

MINNISLEIKUR

Sveitarleikur, Innl.

Efni/áhöld: Skriffæri fyrir hvern flokk og listi yfir 25 orð með sama upphafsstaf.

Hver flokkur fær blað og blýant. Foringinn hefur útbúið lista með 25 orðum sem öll byrja á sama stafnum. Hann les nú orðalistann hægt upp tvisvar sinnum.

Hver flokkur skrifar svo niður eins mörg orð og hann man.

Það er best að nota stutt orð, sem snerta skátastarfið. Eitt stig er gefið fyrir hvert rétt orð, eitt dregið frá fyrir rangt.

Sá flokkur sigrar, sem fær flest stig.

Sem dæmi fylgir hér listi yfir 25 orð, sem öll byrja á S.

Skáti - sveit - skíði - skáli - snúra - stígvél - sár - snæri - stytihnútur - strigafata - stöng - sól - stjarna - semafor - strik - sjóskáti - sund - söngvar - sokkar - sleif - stag - sigling - skemmtun - stafur - spínat.

AÐ LÝSA ÓKUNNUM MANNI

Sveitarleikur, Innl.

Efni/áhöld: Utanaðkomandi maður.

Ókunnur maður kemur á fund, ef til vill til þess að finna einhvern foringja eða til að tala um eitthvað við alla skátana (betra, því að þá fá allir jafnt tækifæri til þess að sjá hann). Skömmu eftir að maðurinn er farinn, þá er hverjum flokki gefið blað, sem skátarnir eiga að skrifa á eftirfarandi upplýsingar: 1. Áætlaðan aldur mannsins. 2. Hæð. 3. Vaxtarlag. 4. Lit augna. 5. Háralit. 6. Lit skeggs. 7. Fatnað. 8. Önnur sérkenni mannsins.

Blöðunum er nú skilað og ókunni maðurinn kemur inn og lýsingarnar eru nú lesnar upp og bornar saman. Sá flokkur vinnur, sem hefur nákvæmasta og réttasta lýsingu.

HVAÐ HEFUR BREYST?

Flokksleiður, Innl.

Efni/áhöld: Engin.

Einn til fjórir úr flokknum eða sveitinni eru látnir fara fram og breyta sér, t.d. skiptast á fötum, breyta um hárgreiðslu o.s.frv. Síðan koma þeir inn og hinir skátarnir segja hvað hefur breyst.

ÞJÓFAR Í TJALDBÚÐUNUM

Flokksleiður, Innl.

Efni/áhöld: Tjaldbúðadót.

Flokksforinginn útbýr flokksherbergið sem líkast tjaldbúð. Þar eru pottar og prímus, svefnpoki, bakpoki o.s.frv. Síðan er skátunum boðið að koma inn og horfa á "tjaldbúðina" í nokkrar mínútur. Að því loknu ganga þeir út, en á meðan þeir eru frammi felur flokksforinginn nokkra muni, en umturnar því, sem eftir er, eins og þar hafi verið þjófar að verki. Síðan koma skátarnir aftur inn og eiga að skrifa niður lýsingu á breytingunum, og hvað horfið hefur.

AÐ ÞEKKJA ANDSTÆÐINGINN

Flokksleiður, Innl.

Efni/áhöld: Teppi.

Tveimur flokkum með jafn mörgum skátum í er stillt upp andspænis hvor öðrum. Öðrum flokknum er gefin 1 mínúta til að athuga hendur skátanna í hinum flokknum og öfugt. Annar flokkurinn fer svo bak við tjald (teppi) og rétta skátarnir þá aðeins hendur sínar fram fyrir tjaldið. Hinir eiga að þekkja þá á höndunum. Síðan er skipt um. Sá flokkurinn vinnur sem þekkir flestar hendur. Einnig má reyna að þekkja fætur, nef, rödd, skugga o.s.frv.

KIM Á LÍNU

Flokksleiður, Innl.

Efni/áhöld: Lína með nokkrum hlutum hangandi á.

Ýmsir hlutir eru festir á línu. Skátarnir fíkra sig eftir henni með bundið fyrir augun og reyna að finna út hvað á henni er. Hægt er að setja dauða síld e.p.h. inn á milli.

HVAR ER PENINGURINN?

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Borð og stólar fyrir helming þátttakenda og smápeningur.

Þátttakendum er skipt tvo í hópa. Annar þeirra situr við borðið, en beint á móti stendur hinn hópurinn. Þeir sem sitja hafa pening, t.d. krónu, sem látin er ganga frá einum til annars undir borðinu. Þegar foringinn segir "allir upp" eiga allir að skella flötum lófum á borðið. Sá sem hefur peninginn, reynir að láta ekki á því bera og reynir að láta ekki glamra í honum þegar hann skellir lófunum niður. Foringi hins hópsins ráðgast um það við sína menn, hver hafi peninginn, og biður menn að lyfta höndum einn og einn, síðast þann, sem hann álitur að hafi peninginn. Ef hann getur rétt, fær hans flokkur peninginn, annars hafa hinir hann áfram.

SMAKKLEIKURINN

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Tólf tegundir áleggs e.þ.h.

Með bundið fyrir augun eiga skátarnir að smakka tólf tegundir áleggs og greina svo frá á hverju þeir voru að smakka. Einnig má nota krydd, súpur eða bara eitthvað sem ekki er hættulegt.

UMSLAGIÐ

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Umslag með frímerkl og utanáskrift og skrifffærl.

Skátarnir fá að horfa á umslag með frímerki og utanáskrift í 5 mínútur. Á eftir gengur foringinn á röðina og fyrsti skátinn nefnir einn hlut á umslaginu, sá næsti annan o.s.frv. Þegar einhver getur ekkert sagt, er hann úr leik. Sá vinnur sem stendur einn eftir.

KIM Í SNÚ - SNÚ

Sveitarleikur, Innl.

Efni/áhöld: 3-4 m langt band, 15 hlutir og skrifffærl.

Á 3-4 m langt band eru festir 15 hlutir. Tveir foringjar snúa bandinu á milli sín (eins og í snú-snú). Flokkarnir fá tvær mínútur til að reyna að sjá hverjir hlutirnir eru. Þegar sá tími er liðinn er bandið með hlutunum falið og flokkarnir skrifa niður það sem þeir muna. Sá flokkur vinnur sem flesta hluti man.

KIM Í MYRKRI

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: 5-10 hlutir, eldspýta + stokkur og skrifffærli.

Hafið ljósin slökkt og 5-10 hluti á gólfinu. Kveikið á eldspýtu og leyfið skátunum að skoða hlutina á meðan hún brennur. Á eftir skrifa skátarnir hlutina niður og sá vinnur sem flest man.

BLIKKIMSLEIKUR

Sveitar- eða flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: 20 mismunandi hlutir og skrifffærli.

Ljósin í herberginu eru slökkt og 20 mismunandi hlutir settir á gólfíð. Ljósin eru síðan kveikt og slökkt tíu sinnum með stuttu millibili. Svo er hlutunum safnað saman, ljósin kveikt og skátarnir látnir skrifa hlutina niður. Sá vinnur sem flesta hluti man.

MYNDAKIMSLEIKUR

Sveitar- eða flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Einföld teikning og skrifffærli.

Látið skátana horfa á einfalda teikningu í eina mínútu. Teikningin skal aðeins samanstanda af hringjum, þríhyrningum, ferhyrningum og beinum línunum. Skátarnir fá síðan 5 mínútur til að teikna eins mynd.

HÁRKIMSLEIKUR

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Hárlokkar af nokkrum foringjum og skrifffærli.

Fáið hárlokka frá nokkrum foringjum, sem skátarnir þekkja, og raðið þeim upp. Skátarnir fá svo að geta upp á hvaða foringja hver hárlokkur tilheyrir.

MYNTKIMSLEIKUR

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Nokkrir smápeningar, klútar fyrir augun og skrifffærli.

Skátarnir eru með bundið fyrir augun. Á borðinu liggja nokkrir smápeningar, sem skátunum er sagt að þreifa á. Til þess er gefin ein mínúta. Á eftir skrifa skátarnir niður hvaða peningar voru á borðinu og hve margir af hverri tegund. Þá má stríða örlítið með því að setja einn eða tvo útlenska peninga innan um þá íslensku.

HNÚTAR Í FELUM

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Nokkur hnútabönd, borð og dúkur.

Bindið nokkra hnúta á bönd og leggið þá á borð. Yfir borðið er svo lagður dúkur. Skátarnir eiga að þreifa á honum og reyna að finna út hvaða hnútar eru undir dúknum.

RISAKIMSLEIKUR

Sveitar- eða flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: 50-100 mismunandi hlutir og skrifffærli.

50-100 hlutum er komið fyrir á gólfinu. Skátarnir fá 5 mínútur til að leggja þá á minnið. Ljósín eru síðan slökkt og einn hlutur fjarlægður. Því næst eru ljósín kveikt aftur og skátarir eiga að reyna að finna út hvaða hlutur var fjarlægður. Sá sem fyrstur nefnir réttan hlut fær þrjú stig, en eitt mínusstig er gefið fyrir að nefna rangan hlut. Aftur eru ljósín slökkt og sagan endurtekur sig. Þannig heldur leikurinn áfram, þó ekki þar til allir hlutirnir hafa verið fjarlægðir. Sá sem hlýtur flest stig vinnur leikinn.

REITAKIMSLEIKUR

Sveitarleikur, Innl.

Efni/áhöld: Karton (2 x 2 m) og 50 litlir hlutir.

Karon, sem skipt hefur verið í 81 reit, þ.e. 9 x 9, er lagt á gólfið. Á reitina er raðað 50 litlum hlutum. Flokkarnir fá eina mínútu til að horfa á hlutina, sem að þeim tíma liðnum eru teknir af kartoninu. Því næst skiptast flokkarnir á um að reyna að setja hlutina aftur á sömu reiti; einn í einu. Ef einhver flokkanna setur hlut á vitlausan reit, mega hinir flokkarnir óska eftir að reyna með sama hlutinn. Sé hlutur settur á réttan stað fær flokkurinn tvö stig, annars tvö mínusstig.

SANDPAPPÍRSKIMSLEIKUR

Flokksleikur, Innl.

Efni/áhöld: Klútar fyrir augun og nokkrir mismunandi grófsandpappírar.

Skátarnir eru með bundið fyrir augun. Þeir fá nokkra mismunandi sandpappíra og eiga að reyna að raða þeim upp eftir grófleika.

HVERN VANTAR?

Sveitarleikur, Innl.

Efni/áhöld: Teppí eða lak (þó ekki nauðsynlegt) og klútar fyrir augun.

Skátarnir standa í hring með bundið fyrir augun. Foringinn tekur einn skátanna, setur hann í miðjan hringinn og hylur hann með teppi eða eða fer með hann út úr herberginu. Að því loknu færir foringinn skátana í hringnum til að rugla þá í ríminu og gefur svo hinum merki um að þeir megi taka klútana frá augunum. Hver verður fyrstur til að uppgötva hvern vantar? - Sá hinn sami verður að láta það vera að hrópa; allir verða að fá tækifæri til að finna út úr þessu. Hins vegar eiga þeir sem sjá hvern vantar að rétta upp hönd. Þegar leikurinn hefur verið leikinn oft getur verið skemmtilegt að rabba saman um það hvernig skátarnir fundu út hvern vantaði, því útkomurnar geta verið ákaflega mismunandi og skemmtilegar. Einnig getur foringinn sett einn undir teppið og annan fram á gang - eða tvo fram á gang - og athugað hvort tekið verði eftir því.



KÚREKAR OG INDÍÁNAR

Sveitar- eða flokksleikur, innl.

Efni/áhöld: Bréfpokar/umslög yfir hausinn á öllum og einkenni fyrir alla, t.d. bandspottar fyrir annan helminginn, en hálsklútar fyrir hinn.

Þátttakendum er skipt í tvö lið. Hver þátttakandi fær einn pappírspoka (eða umslag), nógu stóran til að setja yfir höfuðið. Pokarnir eru áður merktir: "Índíánar" eða "kúrekar". Hvort lið fær auk þess sitt merki á hægri handlegg, t.d. kúrekarnir bandspotta en indíánarnir hálsklút.

Liðin taka sér stöðu hvort í sínum enda herbergisins. Pokarnir eru settir upp. Allir skátarnir skriða því næst á fjórum fótum eins hljóðlega og hægt er yfir að veggnum andspænis. Þegar tveir skátar mætast, verða þeir að finna hvor á annars handlegg, hvort þeir eru vinir eða óvinir. Séu þeir úr sama liði, halda þeir ferðinni áfram. En séu þeir óvinir eiga þeir að reyna að ná höfuðleðri óvinarins með því að þrífa pokann af höfði hans.

Sá, sem missir höfuðleðrið, er dauður og úr leik. Það lið, sem kemst með flesta poka yfir gólfið, vinnur.

ATHYGLISLEIKUR

Flokksleikur, inni.

Efni/áhöld: Skrifffærl fyrir alla og þeir hlutir.

Foringinn leggur einn til þrjá hluti á borð og leyfir skátunum að horfa á þá í eina mínútu. Svo hafa þeir þrjár mínútur til að skrifa nákvæma lýsingu á þeim.

Sá, sem t.d. lýsir blýanti þannig, að hann sér 12 cm langur gulur Pluto-blý-
antur númer 2, yddaður með yddara og að stafirnir KB séu skrifaðir með
bleki á enda hans, nær hiklaust betri árangri en sá sem segir að hann sé
langur og gulur.





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.

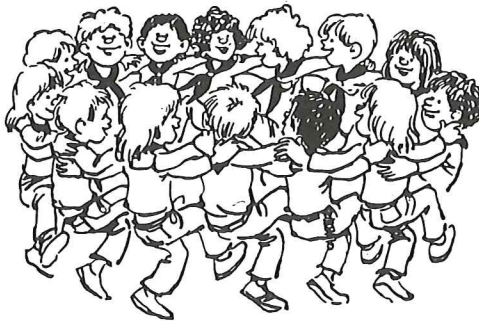
Skátarnir sitja í hring, en einn fer út. Skátarnir koma sér svo saman um einhvern algengan málshátt og ganga síðan á röðina og skipta málshættinum þannig, að hver fái eitt orð í sinn hlut. Síðan kemur sá, sem út fór, inn aftur og á hann þá að spyrja þann, sem hefur fyrsta orð málsháttarins, einhverrar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



STENSILL

Suðurlandsbraut 4,
Reykjavík

FJÖL RITUN LJÓŠ RITUN

- ☐ SAMRÖÐUN
- ☐ HEFTING
- ☐ BRÖT
- ☐ SKURÐUR
- ☐ LÍMING
- ☐ FRÁGANGUR

FJÖL RITUN

- ☐ Á METHRAÐA
- ☐ MEÐ MINNI
- ☐ TILKOSTNAÐI
- ☐ - OKKAR LEIÐ
- ☐ TIL AUKINNA
- ☐ UMSVIFA!



STENSILL_{HF}

Suðurlandsbraut 4a, sími 533 3777



VÍÐAVANGSLEIKIR

KRÓNUKAST

Flokksleikur, útl.

Efni: Smápeningur.

Skípt er í tvö lið sem velja sér sitt hvora hliðina á krónu. Síðan er henni kastað upp á miðju leikvallarins. Sá flokkur sem hefur þá hlið sem kemur upp er "hann". Það lið á að elta hitt liðið og reyna að ná þeim á einhverjum ákveðnum tíma sem búið er að ákveða fyrirfram. Færast þeir þá á milli liða. Síðan er krónunni kastað aftur og byrjað upp á nýtt.

TRÖLLIÐ

Flokksleikur, útl.

Efni: Krít.

Búinn er til einn stór hringur með krít. Hringurinn á að tákna tröll. Allir eru á móti öllum og er leikurinn fólgin í því að sem flestir lendi inni tröllinu. Sá sem einn stendur eftir vinnur leikinn.

SKOTBOLTI

Flokksleikur, útl.

Efni/áhöld: Bolti.

Leikurinn er fólgin í því að þátttakendur eiga að skjóta hvorn annan úr leiknum. Leikurinn vinnst þegar einn er eftir. Hægt er að leika afbrigði af þessum leik. Til dæmis ef A skýtur B, þá getur B komið aftur inn í leikinn ef einhver annar skýtur A út.

SKÁTA-HÚ

Flokksleikur, útl.

Efni/áhöld: Bolti.

Flokkurinn stendur upp við vegg einn fyrir framan með bolta. Síðan hendir hann boltanum til fyrsta manns og spyr um leið einhverja spurningu t.d. hvað hét kona BP? Ef svarið fæst ekki strax í fyrstu umferð þá má gefa örlitla vísbendingu t.d. með því að nefna fyrsta stafinn. Þegar rétt svar fæst skal spyrjandinn henda boltanum í jörðina og hrópa "SKÁTA" og hlaupa sem lengst í burtu. Sá sem svaraði rétt skal reyna að ná boltanum og hrópa "HÚ". Þegar spyrjandinn heyrir "HÚ" skal hann stöðva. Síðan má sá sem hefur boltann taka 3 skref og reyna síðan að hitta í körfu sem spyrjandinn gerir með höndunum. Ef hann hittir þá er hann orðinn spyrjandinn.

DÓSA-MARKVÖRÐURINN

Flokkaleikur, útl.

Efni/áhóld: Bolti og nokkrar dósir.

Þetta er mjög skemmtilegur leikur og heppilegt er að þátttakendur séu á bilinu fimm til tíu. Þið hlaðið fyrst turn úr fjórum eða fimm niðursuðudósum. Mega vera málningardósir. Ef notast er við fótbolta, þá leika þátttakendur knettinum á milli sín, en einn reynir að verja "turninn". Takist turnverði að ná boltanum af einhverjum, þá er viðkomandi úr leik. Takmarkið er auðvitað að reyna að skjóta turninn niður. Sá sem skýtur turninn um koll fær næst að spreyta sig í marki.

Ef notaður er handbolti, þá er best að teikna eða merkja hring í kringum turninn, u.þ.b. átta skrefa radíus. Þá mega engir aðrir en markvörðurinn vera inni í hringnum og reyna hinir að hæfa dósirnar.

Afbrigði: Þátttakendur geta líka fengið stig fyrir hvert heppnað skot og allir skiptast á um að vera turnverðir, t.d. í tíu mínútur hver.

BITBOLTI

Flokkaleikur, útl.

Efni/áhóld: Lífilli bolti.

Það geta margir tekið þátt í þessum leik og best er að hafa hann við gluggalausan vegg. Þátttakendur mynda röð og búa sig undir að hlaupa ákveðna leið meðfram veggnum. Einn þátttakenda stendur nokkuð frá veggnum, u.þ.b. 10 metra, og reynir að kasta litlum bolta í hina um leið og þeir hlaupa framhjá. Keppt er um að komast sem flestar ferðir án þess að vera hæfður. Sá sem kastar verður að gæta þess að kasta EKKI í höfuðhæð, heldur reyna að hæfa fætur þátttakenda. Enginn má hlaupa nema kastari hafi boltann í höndunum. Veggurinn á bak við er til þess að losna við að elta boltann langar leiðir. Sé enginn veggur sem nota má, er unnt að hafa tvo (jafnvel tvo og tvo) hvoru megin, sem kasta á milli um leið og þeir reyna að hæfa hlauparana.

VELTIBOLTI

Sveitarleikur, útl.

Efni: Krft og bolti,

Þátttakendum er skipt í lið. Liðin raða sér í einfaldar raðir og hver maður á sér merktan stað, 1 metri er hæfur á milli strika. Nú standa allir í gleiðstöðu með gott bil á milli fótanna. Fremstu menn fá boltann og þegar

merki er gefið, velta þeir honum milli fóta allra í röðinni, til aftasta manns, sem tekur boltann og hleypur með hann fram fyrir röðina. Meðan sá aftasti hleypur, færa sig allir um eitt sæti aftur á bak.

Munið, að það eru merkt svæði fyrir hvern þátttakanda. Þegar sá, sem fyrstur byrjaði með boltann, er aftur kominn fremst hefur það lið lokið leiknum. Þátttakendur mega allir hjálpa til við að koma boltanum réttu leiðina og það lið vinnur sem fyrst lýkur leiknum.

ÞRIÐJI MAÐUR Í VINDINN

Sveitarleikur, útl.

Efnl/áhöld: Engin.

Tveir og tveir stilla sér upp hlið við hlið og krækja höndum saman. Einn er hann og annan á að taka til fanga. Sá síðarnefndi hleypur af stað en hinn reynir að ná honum. Ef hlauparinn er alveg að nást getur hann stillt sér upp við hlið einhvers parsins. Þá verður sá sem stendur hinum megin að hlaupa af stað, síðan koll af kolli. Ef hlauparinn næst er skipt um hlutverk; hlauparinn verður hann og öfugt.

LAGAN BURI

Sveitarleikur, útl.

Efnl/áhöld: Krft og vasaklútur.

Á kvöldin, þegar farið er að rökkva, fara skátarnir í Senegal oft í leik sem þeir kalla "Lagan Buri". Búið er til svokallað "heimasvæði", sem er afmarkaður hringur þar sem maður er "frír". Einn skáti er "hann" og stendur spölkorn frá heimasvæðinu og hinum skátunum, sem einnig eru utan við það. Sá sem er "hann" kallar "Buri" og kastar vasaklút upp í loftið. Hinir eiga að reyna að ná klútnum og koma sér á heimasvæðið áður en sá sem er "hann" nær þeim. Um leið og klútnum hefur verið kastað má hann reyna að ná hinum, en þeir mega hins vegar ekki fara á heimasvæðið fyrr en einhver hefur náð klútnum. Ef einhver næst, þá á hann að vera "hann" næst; annars þarf hinn að endurtaka leikinn.

FLOKKAHOPP

Sveitarleikur, útl.

Efni/áhöld: Engin.

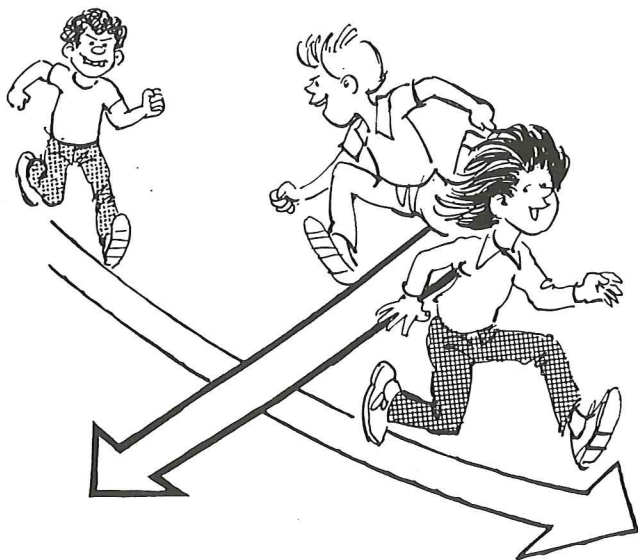
Flokkarnir standa í flokkaröðum. Þegar foringinn gefur merki hoppar fyrsti skátinn í hverjum flokki af stað með fætur samsíða og fer eins langt og hann getur. Er að því kemur að honum verður á, þá stoppar hann og sá næsti í flokksnum kemur hlaupandi og hoppar áfram frá þeim stað sem hinn hætti. Sá flokkur vinnur sem kemst lengst með þessum hætti.

ELTINGALEIKUR Í KROSS

Sveitarleikur, útl.

Efni/áhöld: Engin.

Leikurinn gengur mjög svipað fyrir sig og venjulegur eltingaleikur. Einn er "hann" og eins og venjulega á hann að elta annan úr hópnum. En ef einhver hleypur á milli þeirra á sá sem er "hann" að hætta að elta þann sem hann var að elta, en hlaupa þess í stað á eftir þeim sem hljóp á milli þeirra. Að sjálfsögðu skiptast hlutverkin ef einhver næst, þ.e. hlauparinn verður "hann" og öfugt. Þetta er stórskemmtilegur leikur þar sem alltaf er verið að skipta um hlaupara og sá sem er "hann" verður kolruglaður og hefur stundum ekki hugmynd um það hvern hann á að elta.





PÓSTALEIKIR

PÓSTALEIKIR

Póstaleikir eru skemmtileg leið til þjálfunar í skátastarfi. Verkefnin þurfa að vera þannig uppbyggð að allir geti tekið þátt í þeim í einu og að þau auki samstarfshæfni skátanna.

Hægt er að skipuleggja póstaleiki á marga mismunandi vegu. Til dæmis má skilja eftir plöstuð spjöld, sem á stendur hvað eigi að gera og hvert skuli halda næst. Einnig er hægt að láta flokkana fá númeruð bréf, með sömu skilaboðum og á spjöldunum, og láta þá opna eitt á hverjum pósti. Auk þessa má byggja póstleikina upp sem ratleiki og láta skátana finna póstana með hjálp áttavita eða einhverrar vísbendingar.

Oftast er búinn til einn hringur með a.m.k. jafn mörgum póstum og flokkarnir sem taka eiga þátt eru. Sú leið er lang einföldust í framkvæmd. Hins vegar má einnig útbúa sér hring fyrir hvern flokk, en ekki er hægt að framkvæma kennslupóstleiki á þann hátt nema mjög sterkur vilji sé fyrir hendi.



DÆMI UM PÓSTALEIKI:

A - KENNSLUPÓSTALEIKUR:

Einn leiðbeinandi á hverjum pósti. Skátarnir fara á milli pósta og læra eitthvað nýtt á hverjum þeirra. Sem dæmi um kennslu má nefna hnúta, söngva, áttavita, skyndihjálp, meðferð íslenska fánans, siði og venjur, súringar, meðferð elds o.fl.o.fl. Gott er að hafa ákveðinn tíma, t.d 20 mín. fyrir hvern póst og láta alla flokkana skipta í einu.

B - ÞRAUTAPÓSTALEIKUR:

Gengur út á að láta skátana leysa þrautir á póstunum. Tekið er tillit til þeirrar kunnáttu sem þeir hafa. Dæmi: Á 1. pósti eru fyrirbætur um að skátarnir eigi að binda nokkra hnúta. Þá kemur í ljós hvort þeir kunna þá eða ekki. Í svona póstaleikjum er líka tilvalið að láta reyna á athyglisgáfu skátanna, t.d. lýsa afgreiðsludömunni í kjörbúðinni. Einnig má ýta undir sköpunargleðina með því að láta þá búa til hreyfingar við söng o.s.frv. Líka er hægt að hafa eitthvað "skemmtilegt" á 1-2 póstum, t.d. búa til fáránlegasta snjókarlinn, standa á höndum o.fl. Þó ber að varast að hafa eintómt grín á póstunum, því markmið skátastarfs er víst að þroska börn og ungt fólk o.s.frv., og þeim markmiðum náum við varla í eintómu spaugi!

AÐ LOKUM:

Eins og sjá má hér að ofan má útfæra póstaleiki á marga vegu. Verið óspör á hugmyndaflugið! Færið hin ýmsu verkefni í líflegt og spennandi form. Athugið að það getur verið skemmtilegt að hafa sögu kringum verkefnin, t.d. má hafa einhvern rauðan þráð gegnum allan leikinn og enda með því að láta skátana finna eitthvað sem er lokapunkturinn.

Pegar leiknum er lokið þarf hver flokkur að fá umsögn um frammistöðuna. Samvinnan í flokkunum hefur í rauninni miklu meira að segja en það, hvort þeir hafa getað leyst öll verkefnið snurðulaust. Munið að benda fyrst á það sem vel var gert, en gagnrýna svo.

