



FÖRSLAG PÅ

Aktiviteter

I SOMMAR



SIGNALMEMORY

TILLFÄLLE	Läger eller ungdomskväll
TYP	Tävling
TID	15+ min (beroende på hur snabba de är och hur många som är med)
LJUDNIVÅ	Medel – hög
BESKRIVNING	Två personer ska spela memory där de andra ungdomarna är “memorybrickorna”.
MATERIAL	2 stolar eller något som gör att de personer som gissar kommer upp lite i höjd och kan se “spelplanen”.

UTFÖRANDE

- Välj ut två personer som ska gissa och be dem gå in i ett annat rum medan spelplanen förbereds.
- Resten av deltagarna delas in i par och ombeds komma överens om en rörelse med tillhörande ljud. Detta blir deras signal.
- När alla par har hittat på sin signal, fördelar de ut sig på golvet, som nu blir spelplanen. Paret ska helst inte stå bredvid varandra.
- Ta in de två som ska gissa och be dem ställa sig på stolarna.
- Den första som gissar väljer ut två personer, som då ska utföra sin signal.
 - Om de matchar, så ställer de sig utanför spelplanen på den sida som är närmast spelaren som gissade rätt. Spelaren fortsätter att gissa.
 - Om de inte matchar står de kvar. Turen går över till den andra spelaren.

VARIANTER

- Begränsa signalerna med olika kategorier, t.ec. djur, transportmedel, osv.
- Ha fler gissande spelare.

OMVÄNDA CHARADER

TILLFÄLLE	Läger eller ungdomskväll
TYP	Lagtävling
TID	10+ min (beroende på hur snabba de är, hur många ord man kör och tidsbegränsning vid gissning)
LJUDNIVÅ	Medel – hög
BESKRIVNING	I "vanliga" charader får en person i varje lag ett ord eller en mening att utföra charader på och resten av laget gissar. I "omvända charader" är det omvänt, dvs. en i laget gissar vad resten av laget försöker visa med charader.

FÖRBEREDELSE

- Välj ord eller meningar som lagen ska utföra charader på.
- Beroende på ambitionsnivå kan dessa ord/meningar skrivas på lappar, i power point eller liknande, på white boardtavla, på stort blädderblock eller annan lösning, om man t.ex. vill att de andra lagen ska kunna se vad det rätta ordet/meningen är.

UTFÖRANDE

- Den som ska gissa går fram till t.ex. scenen, vänder sig om och tittar på sitt lag.
- Ordet/meningen som laget ska göra charader på visas för laget. Den som gissar står med ryggen mot eller på annat sätt, så att han/hon inte ser ordet/meningen.
- Hela laget utför nu rörelser och den som ska gissa får gissa.
- Rätt gissat ger poäng.

VARIANTER

- Sätt tidsgräns på varje ord/mening.
- Variera antal lag.

KAOSLEKEN

TILLFÄLLE	Läger eller ungdomskväll
TYP	Laglek
TID	40+ min (beroende på hur snabba de är)
LJUDNIVÅ	Hög
BESKRIVNING	Ungdomarna delas in i lag (5-10 pers), som så snabbt som möjligt ska slutföra uppdrag 50 i listan. Det lag som är klart först vinner.

MATERIAL

- Tärningar (samma antal som antal lag)
- Det som krävs för olika uppdrag, t.ex pennor, papper, bollar, osv.

FÖRBEREDELSE

- Skriv ut nummerlapparna, klipp ut och sätt upp dem på olika ställen i lokalerna, t.ex under ett bord, på sidan av bokhyllan, under lampan, osv. Vissa kan med fördel placeras lite svårare än andra.
- Skriv ut uppdragslistan så att det finns en lista per lag.
- Se till att det finns material framplockat, så att det går att genomföra uppdragen som kräver detta.

UTFÖRANDE

- Dela upp ungdomarna i lag, 5-10 pers/lag.
- Ge uppdragslista och tärning till lagledaren, som inte är med i leken på samma sätt som resten av gruppen. Lagledaren kan vara en ledare eller nån som kanske inte vill vara med och springa runt under leken.
- Varje lag samlas runt sin lagledare och alla kan vara i t.ex den stora samlingsalen. Laget bestämmer ett ord/lagnamn/läte som de ska skrika när de behöver samlas, t.ex "ostbåge" eller "bäää".
- Lagledaren slår tärningen. Laget ska nu leta upp den siffra som tärningen visade.
- Man springer fritt runt i lokalerna och när man hittat siffran, memorerar det ord som stod på sifferlappen, t.ex 4 "slott". När man hittat lappen gäller det att samla hela laget hos lagledaren igen genom att springa tillbaka till lagledaren, samtidigt som man skriker ut lagets namn/ord/läte. Då vet alla "ostbågar" att nån i laget har hittat sifferlappen och att det är dags att samlas.
- När hela laget är samlat, säger man ordet till lagledaren, som kontrollerar mot uppdragslistan. Om det stämmer, berättar lagledaren vad uppdraget är, t.ex. 4 "SLOTT - Rita ett slott på ett papper." Om det inte stämmer, får de leta vidare.

- Laget utför sitt uppdrag och visar för lagledaren. Om det är godkänt, slår lagledaren tärningen och adderar det till den senaste siffran laget befann sig på. T.ex. att lagledaren slår en 5:a, som adderas till tidigare 4 och laget ska då hitta nr 9.
- När man börjar närma sig det sista uppdraget behöver man inte slå jämnt ut för att få den, dvs. om laget är på 48 och slår en 4:a, så räcker det för att de ska hitta nr 50, utföra uppdraget och sedan vinna.

VARIANTER

Uppdragen kan självklart ändras till att passa ens sammanhang bättre. Antal uppdrag (och därmed antal siffror) kan självklart också justeras efter önskemål.

1 Hem	2 Hus	3 Lya	4 Slott	5 Rum
6 Sång	7 Tur	8 Vatten	9 År	10 Stå
11 Sko	12 Skobutik	13 Skottkärra	14 Läger	15 Namn
16 Sångbok	17 Matte	18 Hurra!	19 Bäst	20 Siffra
21 Natur	22 Flygplan	23 Pinne	24 Flåset	25 Do Re Mi
26 Saga	27 Hopp	28 Fläta	29 Gåta	30 Svar

31 Bil	32 Städer	33 Längd	34 Bus	35 Skratt
36 Musik	37 Akrobat	38 Bibel	39 Kärlek	40 Skratt
41 Skräck	42 Ro	43 Räkna	44 Paus	45 Porträtt
46 Djur	47 Sketch	48 Olycka	49 Tråkigt	50 Dagbok

1. HEM – Säg ett ord som rimmar på hus
2. HUS – Spring ett varv runt huset
3. LYA – Visa med era kroppar ordet lya
4. SLOTT – Rita ett slott på ett papper
5. RUM – Gör en kartskiss över ert sovrum
6. SÅNG – Sjung sången "Idas sommarvisa"
7. TUR – Lägg till 3 på ert nästa kast
8. VATTEN – Hämta ett glas vatten
9. ÅR – Hur gammal är [... namn på någon av ledarna ...]?
10. STÅ – Hela laget ska stå med 5 ben och 2 armar i marken
11. SKO – Hämta en sko, storlek 35
12. SKOBUTIK – Skriv minst 5 ord som kan bildas av bokstäverna i ordet skobutik
13. SKOTTKÄRRA – Laget ska gå i par som skottkärra en viss sträcka
14. LÄGER – Hämta 5 saker där en sak börjar på A, en på R, en på K, en på E och en på N
15. NAMN – Skriv upp, i bokstavsordning, alla namn i laget
16. SÅNGBOK – Hämta en bibel
17. MATTE – Vad blir 652x734?
18. HURRA! – Slå 2 gånger
19. BÄST – Skriv ned minst 3 saker om vad som är bäst på [... namnet på lägret, ungdomsgruppen, eller något liknande...]
20. SIFFRA – Skriv 3 mattetal där svaret blir 9. Använd 3 olika räknesätt.
21. NATUR – Hämta 5 saker där en sak börjar på N, en på A, en på T, en på U och en på R
22. FLYGPLAN – Vik ett pappersflygplan
23. PINNE – Hämta en pinne
24. FLÅSET - Laget ska göra 100 upphopp.
25. DO RE MI – Sjung en valfri sång
26. SAGA – Skriv de första 4 meningarna i en saga
27. HOPP – Hoppa till nummer 32
28. FLÄTA – Gör en fläta på någon/något
29. GÅTA – Berätta en gåta
30. SVAR – Vad blir större ju mer man tar bort?
31. BIL – Säg ett bilmärke som börja på C
32. STÄDER – Säg fyra städer som börjar på A,B,C,D (en stad på varje bokstav)
33. LÄNGD – Ställ er i längdordning. Kortast först
34. BUS – Var lite busig
35. SKRATT – Berätta en rolig historia så någon skrattar
36. MUSIK – Spela valfri låt med egna instrument
37. AKROBAT – Slå 5 kullerbyttor
38. BIBEL – Slå upp Mark 16:9 – I EN PAPPERSBIBEL!
39. KÄRLEK – Skriv ett kärleksbrev till någon
40. SKRATT - Gör så att någon skrattar
41. SKRÄCK - Skräm någon
42. RO - Ta det lugnt i 3 minuter
43. RÄKNA – Addera lagets längd i meter och gör lika många armhävningar
44. PAUS – Ta en paus i 2 minuter
45. PORTRÄTT – Rita ett porträtt av en ledare
46. DJUR – Rita ett fantasidjur som består av delar från minst 3 djur
47. SKETCH – Gör en sketch och framför den
48. OLYCKA – Gå tre steg tillbaka
49. TRÅKIGT – Tillbaka till 44!
50. DAGBOK – Skriv en dagbok om vad ni har gjort under KAOS-leken