

# Kronan

Tillfälle	Läger eller ungdomskväll eller när som för tidsfördriv
Typ	Lagtävling
Tid	10+ min (beroende på hur man vill lägga upp det)
Ljudnivå	Låg - hög (beror på hur verbalt tävlingsinriktade deltagarna är)
Beskrivning	Ungdomarna delas in i lag och ska ta reda på i vilken hand det andra lagets spelare har gömt 5-kronan. Laget som gömmer 5-kronan gör detta på speciella sätt.

## Material

- En 5-krona per 2 lag

## Förberedelser

- Ett avlångt bord med sittplatser på vardera långsida för vardera lag

## Utförande

- Dela in lag med 3-4 pers/lag.
- Lag 1 får 5-kronan. Alla i Lag 1 sträcker ner sina händer under bordet och flyttar 5-kronan mellan sig tills de bestämt vem som ska hålla i 5-kronan. Då tar man upp alla händer (knutna/stängda) och lägger dem på bordet framför sig.
- Lag 2 väljer ett grepp som Lag 1 ska utföra. Exempel på grepp:
  - **Sunny side up:** Varje lagmedlem lyfter upp sina knutna händer ungefär i ansiktshöjd och slår dem öppna mot varandra som i en klapp. Med händerna fortfarande öppna förs nu båda händerna snabbt ner mot bordet med handflatan nedåt. (Den som lyssnar noga kan höra var 5-kronan slog ner på bordsskivan.)
  - **Boom boom pow:** Varje lagmedlem slår två gånger på bordet med sina knutna nävar (lillfingret nedåt mot bordsskivan) och öppnar därefter upp händerna och slår ner på bordsskivan med handflatorna. (Den som lyssnar noga kan höra var 5-kronan slog ner på bordsskivan.)
  - **Boom boom cross pow:** Samma som "boom boom pow", men när man slår ner med handflatorna ska man på vägen ner korsa armarna. (Den som lyssnar noga kan höra var 5-kronan slog ner på bordsskivan.)
  - **Spindeln:** Varje lagmedlem håller tummen mot handflatan, sträcker ut de andra fingrarna och lyfter händerna rakt uppåt så att endast fingertopparna rör vid bordet och handflatan fortfarande är riktad nedåt mot bordet. Tummen håller fast 5-kronan.
  - **Dubbelspindeln:** Samma princip som "spindeln", men ena handen placeras ovanför den andra, så att ena handens fingrar rör vid andra handens ovasida.
  - **Flames:** Varje lagmedlem lyfter upp sina händer i ansiktshöjd, vänder med mot sig, öppnar upp dem med handflatorna vända mot sitt eget ansikte och låter fingrarna

“fladdra” som eldsflammar. 5-kronan ligger då i handflatan. Handen får inte kupas för mycket i ett försök att hålla 5-kronan kvar i handen. Risk finns att 5-kronan halkar ner och åker ut från handen.

- Lag 1 utför detta grepp. Om Lag 1 råkar tappa 5-kronan, går turen över till Lag 2.
- Lag 2 har nu 3 minuter på sig att plocka bort de händer som de tror *inte* innehåller 5-kronan. En person från Lag 2 rör vid den hand som de vill plocka bort. Den hand som väljs bort öppnas då för att visa ev. innehåll och plockas därefter bort från bordet.
- Om Lag 2 lyckas plocka bort alla tomma händer, så att den hand som har 5-kronan återstår på bordet, får de 1 poäng. Man visar alltid i vilken hand 5-kronan låg i.
- Turen går sedan till Lag 2 att gömma 5-kronan och Lag 1 får gissa.
- Först till 3 poäng vinner.

#### Regler:

- Alla sitter kvar på sina platser *hela tiden*. Man får inte gå runt och kika på det andra lagets händer från nåt annat håll än där man sitter på andra sidan bordet.
- Man får inte röra vid andra lagets händer, utom när hela laget har bestämt vilken hand som ska väljas bort. Rör man vid en hand, räknas det som att man har valt att ta bort den och man får inte ångra sig.
- 5-kronan måste ligga i någons hand och får inte gömmas undan.
- Inga fusk tillåtna.
- Inga ljud tillåtna när man ska utföra ett grepp i försök att distrahera från att höra ev. mynt-mot-bordskiva-ljud.
- Tävlingsledare har rätt att diskvalificera ett lag som inte sköter sig.

#### Varianter

- Kan köras som tidsfördriv, utan att det behöver vara turnering eller tävling av det.
- Ändra antal poäng man ska nå upp till.
- Välj vilka grepp som är tillåtna eller inte.
- Hitta på egna grepp.