

Spegeln

Två streck ritas på marken ca tio meter från varandra. En av deltagarna utses till spegel och tar plats vid det andra strecket med ryggen vänd mot de andra deltagarna. De andra deltagarna ställer sig på det bakre strecket och försöker röra spegeln utan att spegeln märker det. Alltid när spegeln vänder ryggen ska de andra röra på sig utan att spegeln märker det. Om han eller hon lyckas ska de som har blivit sedda ta sig tillbaka till startstrecket. Den som är först med att röra spegeln vinner och får vara spegel under nästa runda!

Kyrkråtta

Man väljer en lämplig sten, träd eller annat till "fängelset" i lekområdet (t.ex. gård, park eller skogen). En av deltagarna utses till kyrkråtta som ska fånga de andra och samla deltagarna, dvs. råttorna i fängelset.

Leken börjar med att kyrkråtten räknar till hundra (om han eller hon kan) med stängda ögon, samtidigt som de andra letar efter ett ställe att gömma sig på. Sedan börjar kyrkråtten leta efter de andra råttorna som kan byta gömställe under leken om de vill. När kyrkråtten ser en råtta, springer han snabbt till fängelset och ropar "råttan Sniff sedd" och då åker Sniff in i fängelset. En råtta som kyrkråtten har sett och vars namn ropats hamnar i fängelset och ska hålla sig där tills han eller hon blir befriad eller leken tar slut. En råtta befrias genom att en fri råtta försöker ta tag i råttorna i fängelset. Då ska räddaren ropa: "Alla råttor befria de!" Den som hamnat sist i fängelset blir kyrkråtta under nästa runda.

Statylek

En av deltagarna utses till ledare som ska få de andra att stanna upp som statyer. Deltagarna ställer sig ca 10-20 meter ifrån ledaren som ställer sig med ryggen vänd mot de andra deltagarna som rör sig mot ledaren alltid när han vänder ryggen till. De andra förstenas till statyer så fort ledaren vänder sig mot deltagarna. Det är meningen att deltagarna ska försöka ta sig fram till ledaren och röra vid honom. När ledaren märker att en deltagare rör sig får han skicka tillbaka denne till startstrecket. Deltagaren som är först med att röra ledaren vinner och får vara ledare under nästa runda.

Färglek

Den här leken påminner om Statyleken men istället för en förstenare har man en färgledare. Spelet börjar på samma sätt: deltagarna ställer sig i ett led ca 10-20 meter från färgledaren och det är meningen att man ska försöka ta sig fram till ledaren. Deltagarna rör sig inte i "smyg", utan enligt ledarens villkor: ledaren meddelar färg och sträckan som deltagarna kan ta sig fram. Alla personer som har kläder i den sagda färgen får ta de steg som ledaren ropar ut. Färgledaren kan således ropa: "Alla som har något grönt på sig, tar ett jättesteg framåt!"

De olika stegen som man kan välja för att komma fram:

Människosteg: Vanliga steg som du brukar gå.

Jättesteg: Så långa steg du kan ta utan att hoppa fram.

Myrsteg: De minst möjliga stegen du kan ta.

Känguruhopp: Hoppa jämfota fram.

Igelkottsvändning: Lagg dig på marken och rulla ett varv mot ledaren.

Kullerbytta: Du kan röra dig en kullerbytta fram.

Gorillesväng: Ställ dig på knäna så att du når marken med händerna.

Hoppa jämfota fram med stöd av händerna.

Så går leken vidare och den som först rör färgledaren får vara ledare under nästa runda. Leken kan också lekas i en enklare version, utan olika slags steg. Man tar sig fram med vanliga steg istället.



Kontaktkull

Kontaktkull är en lek som liknar kull men som har en räddningsfunktion. När en deltagare blir fasttagen förstenas han på platsen och lägger händerna på höfterna så att det mellan händerna och kroppen bildas en "öppning" på båda sidorna. De andra deltagarna kan befria den förstenade genom att de kör in händerna genom öppningarna, precis som när man sätter en stickpropp i en kontakt. I denna lek byts kullen inte ut hela tiden utan först efter att kullen har "förstenat" alla deltagarna samtidigt. Om många deltar i leken är det bäst att utnämna två till kull.

Tusenfotingens lopp

Deltagarna delas upp i lag om sex-tio personer och ställer sig i led vid startstrecket. Varje deltagare tar tag i midjan på deltagaren framför sig. När lekledaren ger en signal, springer lagen till målstrecket (ca 20-30 meter från startstrecket) utan att släppa sitt tag. Det lag vinner som först kommer till mål utan att ha släppt taget. Om laget tappar taget är de inte längre med i loppet.

Loppet kan försvåras genom att den första i leden sätter sina händer på marken och de andra tar tag runt vristerna på personen framför så att deltagarna hoppar till målstrecket på alla fyra.

Tio pinnar på bräden

För den här leken behövs en träbit, en sten eller motsvarande som placeras mitt under en stadig bräda och på marken bredvid bräden ritas en ring. De 10 pinnarna samlas ihop på den ända av bräden som är mot marken och en av deltagarna hoppar upp på bräden så att pinnarna flyger upp i luften. Den som utsetts till letare ska försöka ta fast pinnarna. Om letaren lyckas ska den som hoppade upp på bräden utses till letare och ska samla upp pinnarna.

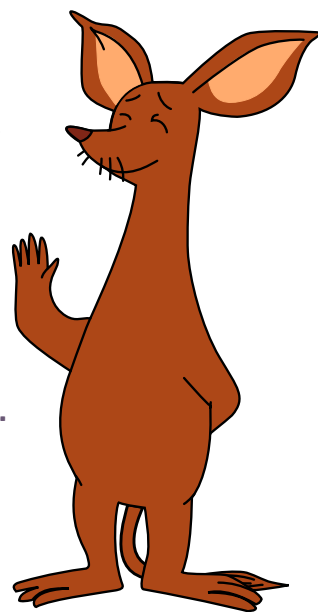
Om letaren inte lyckas få tag på pinnarna i luften, samlar han tillbaka pinnarna på brädan själv. Under tiden gömmer sig de andra deltagarna. När pinnarna är på bräden, ropar letaren: "Tio pinnar på bräden" och börjar leta efter dem som gömt sig. Då han hittar någon som gömt sig, ropar han namnet på den som hittats, springer till bräden och rör vid brädet. Den som hittats blir fånge och får stå i cirkeln medan letaren fortsätter att leta efter de andra. Om den som hittats hinner först till brädet före letaren, sparkar han åter upp pinnarna i luften och ropar: "Tio pinnar på bräden!" och springer tillbaka och gömmer sig. Letaren samlar igen upp pinnarna och när han samlat upp dem ropar han igen: "Tio pinnar på bräden!"

De som gömmer sig kan försvåra leken genom att smyga fram och sparka upp pinnarna i smyg. Varje gång pinnarna sparkas upp i luften befrias de som redan hittats och kan gömma sig igen.

För att leken inte ska bli allt för svår för letaren, kan man komma överens om att de som gömmer sig kan befria de upphittade bara en gång. När alla upphittade hamnat i cirkeln, utses den sista som hittats till ny letare.

Kull

En av deltagarna väljs till kull. Kullen ska försöka fånga de andra deltagarna och den som blir kullad blir i sin tur kull. Man kan också ha en tillflyktshamn i leken (t.ex. en sten eller ett träd) och den deltagare som hinner röra vid tillflyktshamnen kan inte bli kullad.



Sista paret ut

I den här leken behövs ett ojämnt antal deltagare: en som tar fast deltagarna och ett obegränsat antal lekdeltagare.

Deltagarna ställer upp sig par om par i en rad bakom jägaren. När han ropar: "Sista paret ut" ska de två som står längst bak springa i två halvcirklar framåt och försöka nå varandra igen och samtidigt hålla sig undan för jägaren. När de når jägaren får de försöka fånga den ena av de två. Om de två lyckas få tag i varandra utan att bli tillfångade får de ställa sig främst i raden. Om jägaren lyckas fånga någon av dem, blir han jägarens par och den som blir utan par blir jägare. Den här leken kan även lekas på is på skridskor!

Tjärobytta

En cirkel ritas på marken och innanför cirkeln ritas en halvcirkel för varje deltagare. I mitten av den stora cirkeln ritas en liten cirkel, en tjärbytta.

Deltagarna ställer sig på sina platser, utom en person som går runt i cirkeln bakom deltagarna med en pinne, sten eller ett annat föremål i handen. Personen försöker tappa föremålet bakom någon, utan att deltagarna märker det. När deltagaren försöker att pinnen tappats vid hans eller hennes plats, tar personen pinnen och börjar springa i motsatt håll runt cirkeln och försöker nå sin plats före den som tappat pinnen. Den som först hinner fram till en tom plats får stå kvar och den som blivit utan plats fortsätter att gå runt cirkeln.

Man hamnar i tjärbyttan om man inte upptäcker pinnen och lämnar sin plats innan den som går runt i cirkeln har hunnit göra en runda. Man blir befriad ur tjärbyttan när nästa person hamnar i byttan.



Mormor, vargen och jägaren

Den här leken är en teatralisk variant av sten-sax-påse-leken:

Leken börjar med att man delar in deltagarna i två lag och bestämmer ett område för lagen. Lagen ska varje lekombgång välja om de är en grupp dvärgar, jättar eller häxor:

Vargen: Grimaserar, visar klorna och morrar.

Mormor: Gör virkningsrörelser och säger "klick klick klick klick...".

Jägaren: Låtsas hålla en bössa i handen och säger "bom bom".

Lagen ställer sig på strecket mellan områdena och visar samtidigt en pantomim av den grupp som de valt. Vargarna vinner över mormor-gruppen, mormor-gruppen vinner över jägarna och jägarna vinner över vargarna. Det lag som vinner får välja en deltagare från motståndslaget till sin egen grupp. Leken kan fortsätta tills vinnarlaget har fått över alla deltagarna till sitt lag.

Följa John

En deltagare utses till John och de övriga går och gör som John. Deltagarna turas om att vara John. John kan till exempel klappa händerna, lyfta upp händerna, gå runt hinder, hoppa, skutta, krypa, sjunga, dansa och så vidare.

