**Hjernetrim**

**50-leiken**

Utstyr: Nummererte oppgåver på laminert papir, 2-3 terningar

Førebuing: Oppgåvene fordelast utover eit begrensa område. Del inn i lag på ca 4 personer, kvart lag får ein dyrelyd som lokkesignal.

Gjennomføring:

Ein på gruppa slår terningen og får for eksempel 5. Gruppa sprer seg og leiter etter post nr 5. Når ein på gruppa finn posten ropar den lokkelyden høgt, slik at dei andre kan komme stormande til. Når alle er på plass snur dei posten og les oppgåva. Dei blir einige om løysing av oppgåva og går tilbake til den vaksne med svaret. (Om det er ei praktisk oppgåve løyser dei den ved start/mål, der terningane og vaksne er). Er svaret rett får dei trille terningen på nytt, og får f.eks ein 3-er. Då leiter dei etter post 8. (Legg til terningen til posten dei var på sist 5+3=8). Slik fortset det til ein har nådd post 50 (Om ein kjem over 50, går ein alltid til post 50 som siste post). Det går og an å si ei tid det er om å gjere å kome lengst på. Er svaret feil, kan ein gi ei straff, til dømes at ein må gå tilbake ein post (ta nr 4 om ein var på 5), eller at ein må ta neste post uansett kva terningen seier, eller ein kan ta 10 spensthopp el.l.

Sjå fasit i eiget dokument

**Hviskeleken på papir**

Utstyr: Penner og papir

Gjennomføring:

Deltakerne får like mange lapper som det er deltakere. Disse lappene nummeres. Deltakerne finner på et ord som de skriver ned på egen lapp (som ikke legges i bunken med de andre lappene), og tegner så ordet på den første lappen i bunken som skal sendes rundt. Så sendes lappene videre til neste spiller, som skal tegne ordet eller setningen på lapp nummer to. Neste spiller får da bare se denne tegningen, og må skrive ned det skriver det han eller hun tror det skal forestille på ark tre og sende lappene videre slik at neste person tegner det han eller hun ser – og så videre. Når alle har fått tilbake sine lapper, går man igjennom for å se hvordan det gikk med ordet. Det gis poeng dersom ordet er riktig – både den som har gjettet og den som «eier» lappene får poeng. Dersom riktig ord kommer helt rundt, får tegner full pott (f.eks 6 poeng) og hver av de som har gjettet ett poeng hver. Husk å notere poengene. Passer for spillere fra 8 år og oppover.

**Gul bolle**

Gul bolle minner om både Fantasi og Alias – og skaper alltid engasjement hos deltakerne. Her er det om å gjøre å bruke fantasien, men også å være observant. Deltakerne deles inn i to til fire lag – alt ettersom størrelse på gruppa. Det kan godt være litt størrelse på lagene. Alle deltakerne får hver sin lapp hvor de skriver ned et ord – det kan være en ting, en kjent person, eller en aktivitet. Her er det bare fantasien som setter grenser, men det er viktig at man skriver ned noe man vet at alle vet hva er – eller at alle vet hvem personen er dersom man skriver navnet på en kjent person. Når alle har skrevet på lappen, legges lappene i en (gul) bolle. Spillet har tre runder.

Første runde:

I første runde skal én fra hvert lag forklare hva eller hvem resten av laget skal fram til ved å bruke synonymer, anti-nymer eller på andre kreative måter. (F.eks: … «Ble hengt på et kors men sto opp fra de døde» = Jesus). Det er om å gjøre å klare så mange lapper som mulig innen en gitt tidsramme – f.eks ett minutt. Når tiden er ute, går turen over til neste lag. Fortsett til bollen er tom. Det er viktig at de som har forklart lapper tar vare på alle lappene som gruppa klarer, for når bollen er tom er det opptelling. Hvert lager noterer hvor mange lapper de har greid å gjette. Det er også lurt å følge med på de andre lagene når de gjetter, for når runden er over, går lappene oppi bollen igjen.

Andre runde:

I andre runde skal deltakerne på samme måte komme frem til hva det står på lappene, men denne gangen skal det mimes. Det er ikke lov å lage lyder. Husk å ta vare på lapper og skriv ned hvor mange lapper laget klarte.

Tredje runde:

Det er når man kommer til den tredje runden det virkelig begynner å lønne seg å ha fulgt med tidligere i leken, for nå skal lappene forklares kun ved hjelp av ett ord. Her lønner det seg å velge sine ord med omhu – slik at resten av laget får rett assosiasjon. Når bollen er tom tas en siste opptelling, og laget som har løst flest lapper til sammen har vunnet. NB! Heder og ære er som regel god premie i seg selv, men det kan være lurt å ha en liten premie i form av en godtepose eller liknende som kan deles - på lager

**Ja/nei-spørsmål:**

Plassbehov: Scene – eller en plass som alle kan se

Tid: 5-15 min

Ingredienser: Spruteflaske eller lapper/skilt med ja og nei

Gjennomføring:

Denne leken kan organiseres på forskjellige måter:

1. Velg 6 frivillige personer som stilles på en rekke. Still dem spørsmål en etter en. Hvis de svarer feil – eller altfor seine med å svare – får de en sprut i ansiktet fra flasken.

2. Motsatt: De skal svare motsatt av rett svar. Klarer de det ikke, får de seg en sprut.

3. Individuell konkurranse: Velg 10 frivillige. Alle får ja/nei-svarskilt. Når spørsmålene stilles må alle holde opp ja eller nei – og de som svarer feil (eller veldig sent), går ut av leken. Den som står igjen til slutt har vunnet.

Se forslag til spørsmål \_her\_

**Kjendisleiken**

Plassbehov: Greit å sitte i ring – helst rundt bord

Tid: 15 -20 min

Du trenger: Post-it lapper eller papir og teip + penn

Gjennomføring:

Alle får hver sin lapp hvor de i skjul skal skrive navnet til en kjendis. Personen må være en alle rundt bordet vet hvem er. Lappen festes i panna til personen til venstre uten at vedkommende vet hva som står på den. Det er om å gjøre å finne ut først hvilket navn man har i sin egen panne. Dette gjøres ved at man på tur får stille ja- og nei-spørsmål til resten av gruppa. Man kan også åpne for at når man får ja på et spørsmål, så får man mulighet til å stille enda et spørsmål.

**Stable salmebøker**

Del opp i passende antall lag – det bør ikke være for mange deltakere på hvert lag. Oppgaven er å stable salmebøker som skal gå i en bue. Hvordan deltakerne utformer buen er opp til dem, men det skal bli en tydelig bue (og av en viss størrelse). Det er om å gjøre å bli først ferdig. Det er likevel en fordel å ikke forhaste seg – buen ramler fort sammen…

**Quiz**

Quiz er som regel populært, særlig når det ikke er alt for vanskelig, slik at alle kan bidra med noe. Hvis du trenger inspirasjon, sjekk ut Martins lille KateQuizme