**Innendørs**

**Avisleken**

Plassbehov: Alle skal sitte i ring på hver sin stol

Tid: 10 - 20 min

Du trenger: Stoler til samme antall som det er deltakere minus én

Gjennomføring:

Alle sitter i en ring – og én står i midten av ringen med en avis i hånden.

Leken starter med at en person står, og sier navnet til en annen i ringen før han setter seg ned. Personen i midten skal da prøve å treffe personen som er blitt nevnt – før denne igjen nevner navnet til en annen i ringen. Det er om å gjøre for den som har avisen å klare å slå den som er nevnt - før denne klarer å komme på et nytt navn. Og da altså om å gjøre å finne på et nytt navn fort dersom en hører sitt eget navn nevnt. Den som blir slått må bytte plass med den som har avisen - og da være den som skal slå. OBS: Den som har slått med avisen må si et navn FØR han setter seg ned. Hvis ikke kan den som nå har avisen slå vedkommende, og han som blir slått må stå i midten med avisen igjen.

NB! Viktig å gi beskjed om at man ikke skal slå hardt.

**Blits og Politi**

Plassbehov: Åpen plass til å herje på…

Tid: 10 - 20 min

Gjennomføring:

To til fem personer, for eksempel lederne, får i oppgave å være politi. Resten er

«blitsere», og får beskjed om å lenke seg sammen på gulvet. Dette skjer ved at bein og armer knyttes og holdes fast i hverandre. Når disse er klare, og synes de har lenket seg godt sammen, kommer politiet for å løsne opp floken. De skal da dra personene løs fra hverandre. De to som holder ut lengst, og dermed er igjen til slutt har vunnet!

NB! Husk å ta av klokker og smykker.

**Dyrehagen**

Dette er en lek hvor man må bruke sansene; nærmere bestemt hørselen. Del opp deltagerne i lag ved for eksempel å telle til fire. På forhånd har du planlagt 4-6 dyre- lyder og hver og en av deltagerne får sin dyrelyd, uten at noen av de andre vet hvilken lyd de andre har. Så binder alle bind for øynene, og deretter er det om å gjøre å både gi dyrelyd fra seg, samtidig som man skal oppfatte og orientere seg om hvor de andre med samme lyd befinner seg. Den gruppa som klarer å samle seg først, vinner.

Det som er fint med denne leken er at ingen går ut før man er ferdige og blir stående alene å se på de andre som leker.

NB! Særlig hvis man er i et kirkerom, kan det være lurt å være oppmerksom på at det er mye forskjellig man kan krasje i…

**Lek med lykt**

Lagene er plassert rundt bord og utstyrt med blyant og papir. Én på hvert lag får dessuten utlevert en lykt. Rundt omkring i rommet er det plassert en del gjenstander. Disse gjenstander blir oppgitt på forhånd og notert av lagene. Nå gjelder det ved hjelp av lykten å finne disse tingene. (Lyset er selvfølgelig slukket, og gjenstandene gjemt før deltagerne kom.) Når en ting blir funnet skal laget notere hvor tingen ble sett, slik at lederen etterpå kan kontrollere at de virkelig har funnet den. Første lag som finner alle gjenstandene har vunnet. Man kan velge om man vil plassere gjenstandene slik at de sees fra alle bord, eller om en fra laget har lov å gå rundt med lykt og lete.

**Liker du naboen din?**

Du trenger: Samme antall stoler som deltakere minus én

Tid: Slutt mens leken er god…

Gjennomføring:

Alle deltakere unntatt én sitter på hver sin stol i en ring. Deltakeren som står i midten (begynn gjerne med en leder) stiller seg overfor en person og spør «liker du naboen din». Dersom den som spørres sier ja, må de to som sitter på hver side av denne personen bytte plass. Da er det om å gjøre for den som står i midten å sette seg på en av de ledige stolene. Den som blir stående igjen uten stol må så henvende seg til en ny person og spørre «liker du naboen din». Den som svarer kan også si «nei», men må han eller hun legge til «men jeg liker alle som...» - og så man finne på noe som kan være en fellenevner, f.eks: «som har brune øyne»; «spiller fotball»; «har grønne sokker på seg»; «som har hund»; «som liker å danse»; «som har rødt hår» og så videre, og her er det bare fantasien som setter grenser. Da må alle de som utsagnet gjelder – f.eks alle med grønne sokker – bytte plass. NB! Det er ikke lov å bytte plass med den som sitter rett ved siden av. Når mange bytter plass kan det være lettere for den som står i midten å finne seg en stol. Når man har blitt varme i trøya, kan man gire opp et hakk, og innføre tilleggregelen at når noen bytter plass, så skal alle som har en ledig stol til høyre for seg, flytte seg over på denne stolen. Det fører med seg at når en person får en ledig stol til høyre for seg og flytter seg, må neste person følge på, og så neste og så videre. Her er det da om å gjøre for personen i midten å følge godt med for å finne seg en stol.

**Mørkegjemsel**

Kirkerommet er et ypperlig sted for mørkegjemsel. Mørkegjemsel kan gjøres i flere varianter; enten ved at det er bare én person som begynner å lete, og får med seg hjelpere etter hvert som han eller hun finner folk som har gjemt seg; eller at det er én gruppe som leter og en gruppe som gjemmer seg, eller at det er bare én person som gjemmer seg. Når man begynner med én person som leter, er det om å gjøre å bli sist funnet – er det bare én person som gjemmer seg er det om å gjøre å finne den som har gjemt seg først.

**Stafett**

Plassbehov: Greit med plass til å boltre seg

Tid: 10-20 min

Forslag til ingredienser:

Lakrissnorer

Brusflasker, stearinlys og fyrstikkesker

Ballonger, innpakningspapir og bånd

A4 ark

Leketøysbiler, hyssing og blyanter

Aviser

Gummistrikk

Kjeks

NB! Det trengs like mange av hver ingrediens som det er lag – Er det to lag trengs det to av hver ting, og er det fire lag trengs det fire av hver ting

Gjennomføring:

I denne stafetten trenger man deler man opp i lag med like mange deltakere som det er oppgaver, evt kan man ha flere lag og begynne «på toppen» igjen slik at alle på laget får to oppgaver hver. Hver deltaker på laget gjør forskjellige ting, og det er bare en fra hvert av lagene som konkurrerer samtidig. Den av de to som vinner hver av oppgavene, får poeng. Når alle på laget har gjort sine ting, legger man sammen poengene, og laget med flest poeng har vunnet.

Stafetten:

1. En deltaker fra hvert lag får en lakrissnor. Denne skal spises mens de holder hendene på ryggen. Den som er først ferdig får poeng.
2. En fra hvert lag får brusflaske, lys og fyrstikker. Legg flasken ned på gulvet. Deltakerne skal sitte og balansere på flasken med det ene beinet i kryss over det andre. Samtidig skal de ta fyrstikken ut av esken, tenne den og deretter lyset uten å støtte seg med hendene. Det gjelder å få tent lyset først.
3. Deltakerne får en ballong de skal blåse op. Deretter skal de pakke ballongen inn i papiret og ta bånd omkring. Førstemann som er ferdig får poeng.
4. En deltaker fra hvert lag får et A4-ark som de skal brette fly av. Det som flyr lengst har vunnet.
5. Deltakerne får en leketøysbil som er festet in hyssing i. I den andre enden av hyssingen er det festet en blyant. Det gjelder å snurre snoren om blyanten og få bilen først «i mål».
6. Hver deltaker får en avis det sidene er byttet om. Det gjelder å få sidene på riktig plass på kortest mulig tid.
7. Deltakerne får en strikk hver som de skal plassere rundt hodet like under nesa. Det er om å gjøre å få strikken ned på halsen bare ved å bruke ansiktsbevegelser.
8. Spise kjeks samtidig som de synger ”Bæ,bæ lille lam” eller en annen kjent (enkel) sang. Den med best fremføring får poenget.

**Værmeldingen**

En person (f.eks en leder) er værvarsler, mens resten beveger seg rundt i rommet. Hvis den som melder været melder du sol, må deltakerne legge seg ned på gulvet slik de ligger når de soler seg. På ryggen med armene ut, øynene igjen og med et smil om munnen. Meldes det vind, blir alle sammen tatt av vinden og blåst til den ene enden av rommet (f.eks. våpenhuset). Det vil si at de løper det de kan for å komme seg dit fortest mulig.

Meldes det flom, må de fortest mulig komme seg opp fra bakken: opp i en kirkebenk eller lignende. Prinsippet er forholdsvis enkelt. Meld ett og ett værvarsel. Den som er sist ute med å gjøre riktig bevegelse, er ute.