Rastlotteriet: tyck till!

Kryssa en ruta per lek. **Kör** = den vill vi ha. **Kanske** = kan funka. **Stryk** = den är tråkig, barnslig eller funkar inte hos oss. Skriv gärna egna lekförslag på baksidan.

Jaga

Nr	Lek	Kör	Kanske	Stryk
J01	**Kedjekull** Jägaren växer till en kedja som till slut fångar alla.	☐	☐	☐
J02	**Skuggkull** Ingen rör någon. Jägaren trampar på din skugga i stället.	☐	☐	☐
J03	**Plåsterkull** Alla jagar alla. Tredje träffen och du är ute en stund.	☐	☐	☐
J04	**Stelnakull** Kullad betyder fryst. Bara kompisarna kan rädda dig.	☐	☐	☐
J05	**Hajen** Spring över havet innan hajen och sjögräset tar dig.	☐	☐	☐
J06	**Sten sax påse-kull** Lagen möts vid mittlinjen. Förlorarna springer för livet.	☐	☐	☐
J07	**Portarna** Ringen öppnar portar för bytet och stänger dem för jägaren.	☐	☐	☐
J08	**Höjdkull** Fötterna i luften är fristad. Men bara i fem sekunder.	☐	☐	☐
J09	**Zombiekull** Zombierna blir fler och fler. Vem blir sista människan?	☐	☐	☐
J10	**Sten, sax, påse i tre lag** Ni jagar ett lag och flyr från ett annat. Samtidigt.	☐	☐	☐
J11	**Tjuv och polis** Poliserna fyller fängelset. Tjuvarna bryter ut sina kompisar.	☐	☐	☐
J12	**Tvillingkull** Ni springer två och två. Släpper ni taget räknas det.	☐	☐	☐
J13	**Labyrintkull** Gångarna vrids på en signal. Bytet måste tänka snabbt.	☐	☐	☐
J14	**Rygg mot rygg-kull** Hitta en rygg att luta dig mot. Men bara i fem sekunder.	☐	☐	☐
J15	**Vaccinkull** Två hemliga läkare. Jägaren vet inte vilka de är.	☐	☐	☐
J16	**Gångkull** Ingen får springa. Det är svårare än det låter.	☐	☐	☐

Smyga

Nr	Lek	Kör	Kanske	Stryk
S01	**Dunkgömme** En enda dunk kan rädda alla som blivit hittade.	☐	☐	☐
S02	**Sardinen** Omvänd kurragömma. Till slut trängs alla på samma ställe.	☐	☐	☐
S03	**Rött ljus** Smyg när vakten tittar bort. Frys när den vänder sig.	☐	☐	☐
S04	**Den sovande draken** Draken blundar men hör allt. Kan ni smyga ända fram?	☐	☐	☐

S05	**Kameleonten** Göm dig så att du ser letaren. Den får inte gå.	☐	☐	☐
S06	**Smugglarna** En av smugglarna bär diamanten. Vakterna vet inte vem.	☐	☐	☐
S07	**Varmt eller kallt** En kotte gömd någonstans. Ledtrådarna är det enda ni har.	☐	☐	☐
S08	**Pilspåret** Följ pilarna. I slutet väntar ett gömt lag.	☐	☐	☐
S09	**Museet om natten** Statyerna rör sig när vakten tittar bort. Vem avslöjar sig?	☐	☐	☐
S10	**Lagkurran** Kurragömma lag mot lag. Gömda får smita till nya ställen.	☐	☐	☐
S11	**Rävjakten** Räven gömmer sig och flyttar. Jägarna måste ringa in den.	☐	☐	☐
S12	**Vem tog skatten?** Någon stal skatten. Alla ser oskyldiga ut.	☐	☐	☐
S13	**Spårjakten** Räven lämnar spår i snön. Jägarna följer efter.	☐	☐	☐

Lag mot lag

Nr	Lek	Kör	Kanske	Stryk
L01	**Fånga flaggan** Sno motståndarnas jacka och ta den hem utan att bli kullad.	☐	☐	☐
L02	**Stora sten sax påse** Hela laget väljer tecken i hemlighet. Förlorarna springer för livet.	☐	☐	☐
L03	**Dag och natt** Ett ord avgör om du jagar eller springer för livet.	☐	☐	☐
L04	**Livvakterna** Tre livvakter vrider och vänder för att rädda sin kung.	☐	☐	☐
L05	**Sno kotten** Ditt nummer ropas. Sno kotten och spring hem innan du kullas.	☐	☐	☐
L06	**Levande tre i rad** Tre i rad med kroppar. Spring, ställ dig, tänk snabbt.	☐	☐	☐
L07	**Rörelsestafetten** Baklänges, krabba, grodhopp. Varje sträcka ett nytt galet sätt.	☐	☐	☐
L08	**Tusenfotingarna** Huvudet jagar, svansen flyr och kroppen får inte gå sönder.	☐	☐	☐
L09	**Kungsboll** Träffad? Gå till din kung bakom fienden och skjut därifrån.	☐	☐	☐
L10	**Doktorboll** Båda lagen har en hemlig läkare. Hitta och träffa den först.	☐	☐	☐
L11	**Mimstafetten** Spring, få ett hemligt ord, mima tills laget fattar.	☐	☐	☐
L12	**Skattkistorna** Stjäl motståndarnas skatt en kotte i taget. Försvara er egen.	☐	☐	☐
L13	**Kabaddi** Riktig sport från Indien. Anfall på ett enda andetag.	☐	☐	☐
L14	**Sparkbrännboll** Brännboll fast med foten. Spark, spring, hoppas på en lång.	☐	☐	☐
L15	**Snöfiguren** Tio minuter, ett lottat tema, och domarna är andra laget.	☐	☐	☐

L16	**Räddningsstafetten** Kedjan växer för varje vända tills hela laget är räddat.	☐	☐	☐
L17	**Pulsen** Skicka en hemlig handtryckning snabbare än andra laget.	☐	☐	☐

Ring

Nr	Lek	Kör	Kanske	Stryk
R01	**Ninja** Ett drag var. Slå på en hand. Sista ninjan står kvar.	☐	☐	☐
R02	**Zip zap boing** Skicka energin runt ringen, snabbare och snabbare. Tvekar du är du ute.	☐	☐	☐
R03	**Bomb och sköld** Någon är i hemlighet din bomb. Någon annan är din sköld.	☐	☐	☐
R04	**Kaptenen kommer** Kaptenen ropar, ni rusar. Den sista på däck går i land.	☐	☐	☐
R05	**Den stora vinden blåser** Säg något sant om dig. Alla som håller med måste byta plats.	☐	☐	☐
R06	**Knuten** En jättelik människoknut. Reda ut den utan att släppa.	☐	☐	☐
R07	**Vem leder?** Någon i ringen styr allt i hemlighet. Kan du hitta hen?	☐	☐	☐
R08	**Elefant, palm, brödrost** Tre personer, två sekunder, en figur. Den som missar tar mitten.	☐	☐	☐
R09	**Pang!** Mitten pekar. Du duckar. Dina grannar duellerar.	☐	☐	☐
R10	**Samurajen** Svärdet går runt ringen. Är du för långsam blir du huggen.	☐	☐	☐
R11	**Hörnleken** Fyra hörn. En pekar. Välj fel och du är ute.	☐	☐	☐
R12	**Följa John** Gör exakt som ledaren. Missar du åker du längst bak.	☐	☐	☐
R13	**Människomaskinen** Bygg en maskin av kroppar och ljud. Sedan gasen i botten.	☐	☐	☐
R14	**Rytmkungen** Håll takten, säg rätt nummer och klättra mot kungens plats.	☐	☐	☐
R15	**Kompassen** Ledaren ropar väderstreck, ni hoppar. Ett fel och du kliver ut.	☐	☐	☐
R16	**Samma!** Två ord blir ett. Hur många försök behöver ni?	☐	☐	☐

Klura

Nr	Lek	Kör	Kanske	Stryk
K01	**Blinkmördaren** En av er dödar med en blinkning. Hitta mördaren först.	☐	☐	☐
K02	**Varulvarna** Två i byn är varulvar. Hitta dem innan byn är tom.	☐	☐	☐
K03	**Tjugo frågor** Tjugo ja eller nej. Klarar ni det på färre?	☐	☐	☐
K04	**Kategorirytmen** Klapp, klapp, knäpp, knäpp. Tappa takten och du åker.	☐	☐	☐

K05	**Pling-plong** Räkna till hundra. Låter enkelt tills treorna och sjuorna kommer.	☐	☐	☐
K06	**Ordkedjan** Sista bokstaven blir din första. Fem sekunder, sen är du ute.	☐	☐	☐
K07	**Ryktet går** Det som börjar som en mening slutar som något helt annat.	☐	☐	☐
K08	**Två sanningar och en lögn** Tre saker om dig. En är påhittad. Kan de se det?	☐	☐	☐
K09	**Mimleken** Motståndarna väljer vad du ska mima. De vill att det går dåligt.	☐	☐	☐
K10	**Ett ord var** En historia, ett ord i taget. Ingen vet hur den slutar.	☐	☐	☐
K11	**Vad är ändrat?** Tre saker har ändrats. Har du örnögon?	☐	☐	☐
K12	**Ja-nej-förbudet** En minut utan ja och nej. Svårare än det låter.	☐	☐	☐
K13	**Minnesleken** Tio saker på marken. En försvinner. Vilken?	☐	☐	☐
K14	**Vem sa det?** Förställ rösten så att ingen känner igen dig.	☐	☐	☐
K15	**Säg inte ordet** Förklara ordet utan att säga det. Motståndarna lyssnar efter fusk.	☐	☐	☐
K16	**Spionen** Alla vet var ni är, utom spionen. Avslöja spionen innan den gissar.	☐	☐	☐
K17	**Fingrarna** Bara händer och huvudräkning. Fem fingrar och handen är död.	☐	☐	☐
K18	**Sant eller falskt** Ledaren säger något om sig själv. Spring till rätt sida.	☐	☐	☐

Utmana

Nr	Lek	Kör	Kanske	Stryk
U01	**Klappblixten** Skicka en klapp runt ringen snabbare än blixten.	☐	☐	☐
U02	**Tjugo i taget** Räkna till tjugo utan att två säger samma tal.	☐	☐	☐
U03	**Tyst kö** Ställ er i rätt ordning utan att säga ett enda ord.	☐	☐	☐
U04	**Knä-ringen** Hela gruppen sitter samtidigt, utan en enda stol.	☐	☐	☐
U05	**Bokstavskroppar** Bygg ord med kropparna och låt de andra gissa.	☐	☐	☐
U06	**Blindfiguren** Forma en perfekt stjärna med slutna ögon. Låter lätt.	☐	☐	☐
U07	**Gårdsparkour** Gör hela gården till hinderbana och slå varandras tider.	☐	☐	☐
U08	**Lavafloden** Marken är lava. Alla ska över på några få jackor.	☐	☐	☐
U09	**Paradis** Hoppa hage på nivåer som de flesta vuxna inte klarar.	☐	☐	☐
U10	**Långrepet** Hela gruppen genom repet, och inget varv får gå tomt.	☐	☐	☐

U11	**Sten sax påse-tåget** Förlorarna blir din hejarklack. Till slut hejar halva gården.	☐	☐	☐
U12	**Raka spåret** Gå trettio steg med slutna ögon. Hamnar du ens nära?	☐	☐	☐
U13	**Rytmkedjan** Varje person lägger till en rörelse. Hur lång blir kedjan?	☐	☐	☐
U14	**Hundra passningar** Hundra passningar utan att bollen nuddar marken. Klarar ni det?	☐	☐	☐
U15	**Spegeln** Spegla din kompis så bra att ingen ser vem som leder.	☐	☐	☐
U16	**Tumstegen** Utmana dig uppåt på stegen. Bara tummen får slåss.	☐	☐	☐
U17	**Flamingon** Stå på ett ben. Nivå för nivå blir det nästan omöjligt.	☐	☐	☐
U18	**Färre fötter** Hur få fötter kan ni stå på tillsammans? Färre än ni tror.	☐	☐	☐
U19	**Skuggmonstret** Bygg ett monster av era skuggor. De andra ska gissa.	☐	☐	☐
U20	**Snigelloppet** Långsammast vinner. Men du får aldrig stå still.	☐	☐	☐