

HVAD  
SKAL  
VI  
LEGE

*250 lege  
samlede af  
Aage  
Larsen*



KØBENHAVN  
SPEJDERFORLAGET

1965

## Forord

Denne bog er resultatet af en indsamling af lege fra forskellige bøger og spejderblade (fortrinsvis engelske) gennem en længere årrække.

I lege, hvor der er tale om konkurrence mellem patruljer (hold), forudsættes det, at patruljerne er lige store. Er dette ikke tilfældet, kan man klare sig ved at lade en eller to deltagere være »gængere« i de patruljer, hvor antallet er for lille.

Den ny udgave adskiller sig fra 4. udgave derved, at nogle lege er udgået; i deres sted er optaget et tilsvarende antal nye lege.

Det er mit håb, at bogen stadig vil være en hjælp både for førere i spejderarbejdet (for hvem den i første række er udarbejdet) og for ledere i andre ungdomsorganisationer samt for enhver, der beskæftiger børn i deres fritid.

Aage Larsen

*Illustrationer: Leo Fredsbjerg*

*Omslagstegning: Thora Lund*

*Typografi: Erik Ellegaard Frederiksen*

*5. reviderede udgave, 2. oplag*

*© Spejderforlaget 1961*

*Sat og trykt i Clemensstrykkeriet*

*Århus*



# Træning af legemet

## A. ALMINDELIGE BEVÆGELSESELEGE

### Admiralleg

To konkurrerende patruljer. En patrulje ved hver ende af lokalet. I midten anbringes to stole med ca. 1 meters afstand. Fra hver patrulje udsendes et »skib«, som dirigeres af »admiralen« (patruljeføreren). »Skibene« har bind for øjnene, og »admiralerne« begynder samtidig at kommandere deres skibe, så de kan sejle gennem sundet mellem stolene uden at kolliderer med hinanden eller løbe på grund. Den admiral, som først får sit skib gennem sundet, har skaffet sin patrulje et point. Hvis to skibe kolliderer, får ingen af dem points. Admiralerne må hele tiden opholde sig bag startlinien.

*Redskaber:* To stole eller lignende.

### Variation

Legen kan varieres, således at stolene erstattes med en dreng, der står med benene godt adskilte, og skibene bliver nu »undervandsbåde«, der bevæger sig krybende på alle fire.

*Redskaber:* Ingen.

### Aldrig lige

Patruljerne i kolonne. Nr. 1 har et halstørklæde i hånden. På startsignalet løber han til et bestemt vendepunkt og tilbage og afleverer tørklædet til nr. 2, der løber som nr. 1 og afleverer til nr. 3 osv. Sidste mand afleverer til tropføreren. Den patrulje, som først afleverer, har vundet.

Der kan skaffes mere spænding og afveksling i legen ved at lade hver mand løbe på sin måde, f. eks. i følgende orden:

a. *Étbensløb.* Der hoppes på ét ben hele strækningen igennem. (Strækningen må ikke være for lang.)



- b. *Firbensløb*. Almindeligt løb på alle fire.
- c. *Harehop*. Ned på alle fire. Hænderne kastes samtidig frem, begge ben kastes derefter samtidig frem, så på ny hænderne osv. Akkurat som en hare springer af sted.



- d. *Edderkoppeløb*. Løb på alle fire med ryggen imod jorden.
- e. *Elefantløb*. Der løbes på alle fire, men bevægelserne udføres med fuldstændig stive arme og ben.
- f. *Kænguruhop*. Der hoppes med samlede ben. Hænderne holder fast i bukserne lige over knæet.
- g. *Sælgang*. Ned på alle fire. Kroppen strakt. Kun armene bevæges. Fødderne slæber henad jorden.
- Redskaber*: Ingen.



#### Balance med kæp

Patruljerne i kolonne. Første mand i hver patrulje har en kort kæp. På startsignalet løber han med kæppen balancerende lodret på pegefingern en fastlagt strækning og derefter tilbage til næste mand, som derpå starter osv. Tabes kæppen, må den på ny bringes til at balancere, inden der løbes videre. Den patrulje, som først er færdig med alle mand, har sejret.

*Redskaber*: En kort kæp pr. patrulje.

#### Balance med tallerken

Patruljerne i kolonne med lidt afstand mellem de enkelte spejdere. Nr. 1 tager tallerkenen på hovedet og bevæger sig ned langs venstre side af patruljen og op langs højre til sin plads. Derefter får nr. 2 tallerkenen. Han går samme rute, men på tilbagevejen helt uden om nr. 1 og ind på sin plads osv. Den patrulje, der først er færdig med alle mand, har sejret.

*Redskaber*: En tallerken pr. patrulje.

#### Befrielsesaktion

Hver patrulje udvælger en fange og en fangevogter. Fangevogteren sendes til en af de andre patruljer for at tage sig af deres fange. Hver fange får med pælestik bundet enden af et 10 meter langt reb om livet. Fangevogteren holder i rebets anden ende og begiver sig til et forud opgivet sted ad en rute, han selv vælger. Han bevæger sig i almindelig gang, og fangen, som må følge med, søger at udlægge så godt et spor som muligt.

Efter en tids forløb starter patruljerne. (Hvor lang tid efter må afhænge af afstanden til slutpunktet.) Hver af patruljerne skal nu søge at befri deres fangne medlem og om muligt føre fangevogteren med tilbage som fange.

Den patrulje, som først vender tilbage med sin befriede fange og en fangevogter, har sejret.

*Redskaber*: Et reb på 10 meter pr. patrulje.

#### Besæt området

Troppen i den ene ende af lokalet. Troppføreren tegner i den modsatte ende af lokalet på gulvet et kvadrat, hvis sider er godt en meter. Spejderne indprenter sig nøje kvadratets beliggenhed. Lyset slukkes, og hver patrulje skal nu forsøge at få så mange spejdere som muligt inden for kvadratet. Når lyset atter tændes, er al bevægelse forbudt.

*Redskaber*: Et med kridt tegnet kvadrat.



### Blindekørsel

Patruljerne i kolonne med føreren bagest. Alle undtagen føreren med bind for øjnene. En tømme bindes til armene på første mand og føres uden om hele patruljen ned til føreren. Resten af patruljen står med hænderne udstrakt fast på formandens skuldre.

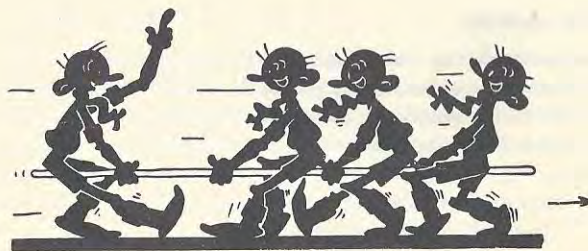
På startsignalet begynder patruljen at løbe fremad, idet føreren leder dem med tømme, som hele tiden må holdes stram, ligesom forreste mand meget nøje må lægge mærke til de ryk, der angiver, om han skal holde mere til højre eller til venstre. Den patrulje, som først passerer mållinien, har sejret.

*Redskaber:* Et reb (mindst 5 meter) pr. patrulje.

### Bådløb

Hvert hold anbringer sig overskrævs på en lang stang. Føreren med ansigtet mod banen, de øvrige med ryggen til og ansigtet vendt mod ham. På startsignalet løber bådholdet baglæns, mens føreren leder i den rigtige retning. Det gælder at holde trit. Den båd, som først når over mållinien – og derved forstås, at føreren er nået med over – har sejret.

*Redskaber:* En stang pr. patrulje.



### Bold på flaske

Patruljerne i kolonne. Ti meter foran hver patrulje står to flasker med en halv meters afstand. På toppen af den ene ligger en bold. På startsignalet løber nr. 1 i hver patrulje frem til flasken og flytter bolden til den anden flaske. Når den ligger sikkert, løber han tilbage og starter nr. 2, som flytter bolden tilbage til første flaske osv. Først færdige patrulje sejrer.

*Redskaber:* To flasker og en bold pr. patrulje.

### Fjerhåndbold

Midt gennem salen trækkes en kridtstreg. Deltagerne deles i to partier, ét på hver side af stregen, og hver deltager forsynes med en hat, en vifte lavet af en avis eller lignende.

En fjer, som kan flyve, kastes ud midt i salen, og det gælder om at vifte fjeren (ikke berøre den med viften) over på modpartiets side af kridtstregen. Der gives point, hver gang fjeren falder på gulvet på modpartens side.

*Redskaber:* En fjer og nogle aviser.

### Flytte flasken

Patruljerne i kolonne. Et stykke foran hver patrulje anbringes to femører med ca. 30 cm's afstand og mellem dem en tom halvflaske. På startsignalet løber nr. 1 frem og anbringer flasken med bunden i vejret på en af femørerne. Ingen må forlade flasken, før den står sikkert. Så snart det er lykkedes, løber han tilbage til patruljen, og nr. 2 løber hen og flytter flasken til den anden femøre osv. Den patrulje, som først bliver færdig, har sejret.

*Redskaber:* En flaske og to femører pr. patrulje.

### Flytte pløkke

Patruljerne i kolonne. Ca. 10 meter foran hver patrulje anbringes ti teltplokke (bedst træplokke og kølle). Nr. 1 starter



og slår pløkkene i jorden på en ret linie. Derpå løber han tilbage, og nr. 2 løber hen og samler pløkkene i en bunke på ny. Derefter slår nr. 3 dem i jorden osv. Den patrulje, som først bliver færdig, har sejret.

Legen kan gøres sværere ved lige foran pløkkene et stykke over jorden at udspænde en snor, der skal springes over både på udvejen og hjemvejen.

*Redskaber:* Ti pløkke (og eventuelt en kølle) pr. patrulje.

### **Flyvende tæppe**

Et hold tager plads på »tæppet« (en stærk sæk eller lignende). Det andet hold prøver at løfte tæppet og svinge det frem og tilbage.

*Redskaber:* En stærk sæk eller lignende.

### **Gennem nålesjot**

Patruljerne i kolonne. På startsignalet går alle nr. 1'erne »gennem nålesjot« på følgende måde: Man folder hænderne foran sig og fører først det ene ben gennem det derved dannede »øje«, derefter det andet ben og endelig det ene og det andet ben tilbage gennem »øjet«. Hvis hænderne slipper hinanden, inden man er færdig, begyndes der forfra! Når nr. 1 er færdig, starter han nr. 2 osv.

Den patrulje, som først får alle spejderne »gennem nålesjot«, har sejret.

*Redskaber:* Ingen.

### **Gennem porten**

To stole anbringes med ryggen lænet mod hinanden et stykke foran hver patrulje. Patruljerne i kolonne.

På startsignalet løber nr. 1 hen til stolene, kryber mellem dem, løber tilbage til patruljen, hvorefter nr. 2 starter osv.

Rører en spejder stolene, vælter de, og han må bringe dem i stilling igen, inden han løber tilbage. Den patrulje, som først er færdig, sejrer.

*Redskaber:* To stole pr. patrulje.

### **Gøgeunger**

Lokalet deles med kridt f. eks. således:

1	2	3	4
5	6	7	8

Alle er »gøgeunger« og går ind i rede nr. 1. Enhver prøver derefter at skubbe de andre ind i rede nr. 2. Det samme foregår i nr. 2 og de følgende reder, til der kun er én spejder tilbage i hver af de syv første reder, og resten befinder sig i rede nr. 8.

*Redskaber:* Ingen.

### **Hanekamp I**

To hold, hvert under sin leder, står med 6 skridts afstand med ansigtet mod hinanden. Én deltager ad gangen fra hvert hold kommer frem hoppende på ét ben og med hænderne foldede på ryggen. Det gælder nu for hver af dem at vælte den anden eller få ham til at sætte begge fødderne på jorden eller slippe med hænderne. Der må skiftes fod, så tit de kæmpende har lyst, men begge fødder må ikke samtidig røre jorden. Når en deltager er besejret, slutter han sig til sejrherrens hold. Legen vindes af det hold, som ved legens slutning har flest deltagere på sin side.

*Redskaber:* Ingen.



### Hanekamp II

To patruljer mod hinanden. En dreng fra hver patrulje kommer frem og stiller sig med knæene dybt bøjede. Under begge knæene føres en kæp, som holdes på plads af de let bøjede arme, der bagfra føres ind under kæppen til albueleddet. Den

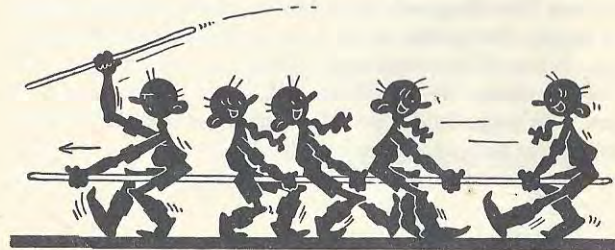


dreng, som uden at slippe taget i kæppen, kan vælte den anden over ende, vinder et point til sin patrulje. (Det er forbudt at støde med stængerne!) Man fortsætter, til hver mand i patruljen har haft sin chance, og opgør til sidst patruljernes samlede pointstal.

*Redskaber:* En kort stok pr. patrulje.

### Harpunere hvalen

Hver patrulje anbringer sig overskrævs på en stav (båden). Harpunmanden, som er forrest og har en stav i hånden (harpunen), samt styrmanden, der er bagest, vender ansigtet fremefter, alle de øvrige (rorkarlene) vender ansigtet modsat. Hva-



len er en sæk bundet til et redningsreb, og dette trækkes af legens leder rundt over en større plads.

Det gælder nu for patruljerne at harpunere hvalen. Det gøres ved at berøre sækken med staven, som den pågældende harpunmand holder i hånden. Staven må ikke kastes.

*Redskaber:* To stave pr. patrulje samt en sæk og et redningsreb.

### Hente og bringe

Patruljerne i kolonne. 10-15 meter foran hver patrulje ligger i en bunke nogle genstande, f. eks.: spejderhat, sko, regnfrakke osv. Der skal være én genstand mindre end antallet af spejdere i hver patrulje.

På startsignalet løber nr. 1 frem til de udlagte genstande, samler dem op, løber ned langs den ene side af patruljen og giver hver spejder en af tingene. Derefter fortsætter han op langs den anden side af patruljen, samler på ny genstandene sammen og løber tilbage med dem til det sted, hvor han hentede dem. Når han atter er tilbage på sin plads, starter nr. 2, og der fortsættes, til alle patruljens spejdere har fuldført løbet. Den patrulje, som først bliver færdig, har sejret.

*Redskaber:* Et antal forskellige genstande pr. patrulje.

### Hvem når længst?

Patruljerne i kolonne. Ud for hver patrulje tegnes en kridtstreg. Første mand stiller sig med adskilte ben og tærerne ind





mod kridtstregen. Derefter bøjer han sig forover og tegner med armene mellem benene en kridtstreg så langt tilbage som muligt. Ved denne kridtstreg tager næste mand opstilling og tegner en streg på samme måde som første mand, og således fortsættes patruljen igennem. Den patrulje, der når længst tilbage med sidste streg, har sejret.

*Redskaber:* Et stykke kridt pr. patrulje.

#### **Karrusel-løb**

Patruljerne i kolonne med så stor afstand mellem de enkelte spejdere, som lokalet tillader. På startsignalet snurrer sidste mand i hver patrulje seks gange rundt om sig selv, og derefter slår han næstsidste mand på hans højre hæl med sin venstre hånd. Næstsidste mand snurrer derefter rundt osv. Som afslutning berører første mand sine egne tæer, efter at han har fuldført de seks drejninger. Den patrulje, som først er færdig, har sejret.

*Redskaber:* Ingen.

#### **Knalde poser**

To patruljer mod hinanden. Den ene patrulje får udleveret en papirpose pr. spejder. Poserne pustes op og anbringes bagtil i bæltet. I den anden patrulje forsynes hver mand med en kølle (en sammenrullet avis). Denne patrulje skal nu inden for en forud fastsat tid prøve på at knalde så mange poser som muligt. Patruljen med poserne har til opgave at forsvare disse så længe som muligt. Leges legen indendørs, må man have en ret stor sal til rådighed. Når tidsfristen er udløbet, eller alle poser knaldet, byttes om. Den af patruljerne, der har de fleste poser hele ved tidsfristens udløb – eller som holdt sine poser hele i længst tid – har sejret.

*Redskaber:* En papirpose og en avis pr. deltager.

#### **Krokodilleløb**

Patruljerne i kolonne. Alle med knæ dybt bøjede og med hænderne på forandens skuldre eller hofter. Første mand har armene korslagte. På startsignalet hopper patruljen frem i denne stilling, til den når mållinien (som ikke skal ligge alt for langt væk!). Den patrulje, som først når samlet over mållinien, har sejret.

#### *Variation*

Første mand i patruljen lægger hænderne på jorden og lægger sine fødder om halsen på nr. 2, som også har lagt hænderne



på jorden. Dette fortsættes hele patruljen igennem. Nu er krokodillen dannet, og på startsignalet bevæger den sig samlet frem mod målet og over mållinien.

*Redskaber:* Ingen.

#### **Kryb igennem**

To patruljer mod hinanden. Den ene patrulje stiller sig tværs over lokalet med bind for øjnene, hænderne på ryggen og stærkt adskilte ben. Den anden patrulje skal fra lokalets ene væg lydløst snige sig gennem den kæde, som den første patrulje danner. Når nogen af spejderne i kæden mærker, at en spejder prøver at krybe gennem kæden, må han tage hænderne fra ryggen og prøve at »slå« ham. For hver spejder, der kommer urørt gennem kæden, får den snigende patrulje et point. Bagefter bytter patruljerne rolle, og pointene gøres op.

*Redskaber:* Ingen.



### **Køre trillebør**

Patruljerne i kolonne. Første mand ned på fire. Nr. 2 løfter hans ben og tager dem under armene. På startsignalet bevæger parret sig hen til et fastsat vendepunkt og tilbage. Nu lægger nr. 2 sig ned på fire, og nr. 3 kører med ham osv. Den patrulje, som bliver først færdig, har sejret.

*Redskaber:* Ingen.

### **Løbe med sækken**

Kun to hold ad gangen. De to hold stiller op, hvert ved sin ende af en afgrænset plads. Midt imellem dem anbringes en gammel sæk eller lignende. Når signalet gives, styrter holdene frem til sækken, som det gælder at sikre sig og føre til den ende af pladsen, som er modsat holdets startsted. Det hold, som får sækken (eller over halvdelen af den!) til sit mål, har sejret.

*Redskaber:* En sæk.

### **Monokelløb**

Små runde papstykker eller gardinringe bruges som monokler. Patruljerne i kolonne.

På startsignalet anbringer nr. 1 i patruljen monoklen i sit ene øje, løber hen til en mållinie og tilbage til patruljen. Her overrækkes monoklen til nr. 2, som må have monoklen anbragt i øjet, inden han fortsætter osv. Hvis monoklen tabes under løbet, må der ikke fortsættes, før den atter er anbragt på plads. Den patrulje, som først er færdig med alle mand, har sejret.

*Redskaber:* En »monokel« pr. patrulje.

### **Patruljehop**

Patruljerne starter på samme linie. Første mand gør et hop med samlede ben. Næste mand videre fra det sted, hvortil den første nåede osv. Hvilken patrulje kommer længst?

### *Variation*

To patruljer mod hinanden. Patruljerne på hver sin side af stregen. Der trækkes lod om, hvem der skal begynde. Første mand i den ene patrulje hopper med samlede ben fra stregen ind på modstandernes område. Fra det sted, hvortil han når, hopper første mand i den anden patrulje, men i modsat retning. Således fortsættes skiftevis med en mand fra hver patrulje, til alle har sprunget. Hvis sidste mand befinder sig inden for modstandernes område, har hans patrulje sejret, i modsat fald den anden patrulje (forudsat at der er lige mange i hver patrulje).

*Redskaber:* Ingen.

### **Ridderturnering**

To træblokke anbringes på højkant så langt fra hinanden, at to spejdere, der stilles på hver sin blok, kan nå hinanden med en stav. To stave påbindes en forsvarlig dup (en sæk) i den ene ende. Patruljerne anbringer sig siddende i en linie bag ved hver sin blok. I rækkefølge træder en »ridder« fra hver patrulje op på blokken bevæbnet med sin lanse (staven). På et signal begynder de pågældende at forsøge at støde modparten ned fra blokken. Den, der får den anden stødt ned, vinder et point til sin patrulje. Den patrulje, der opnår flest points, har vundet. Står points lige, afgøres kampen ved en særkamp mellem to udvalgte riddere.

*Redskaber:* To blokke (eller lignende), to stave og to sække.

### **Rodeo**

En af spejderne er »cowboy« og står midt på pladsen. Resten af troppen er »vilde okser« og befinder sig i den ene ende af pladsen.

Okserne løber gennem »folden«, og cowboyen forsøger at vælte en af dem. Hvis han får tvunget begge dens skuldre



mod jorden, bliver oxen også cowboy, og legen fortsættes, til alle okser er nedlagt.

*Redskaber:* Ingen.

### Rytterløb

Spejderne inddeles i par, og parrene stiller op på linie. Bageste mand sætter sig op at ride på forreste, og på et givet signal løbes der frem til mållinien. Hvem kommer først?



### Variation

*Kamelrytterløb.* Spejderne inddeles i hold på tre. En af dem står oprejst, en anden stiller sig bag ham, bøjer sig frem og fatter om hans hofter. Den tredje sætter sig op på ryggen af den anden. Alle holdene starter på en linie og løber frem til målet.

*Redskaber:* Ingen.

### Slangeløb

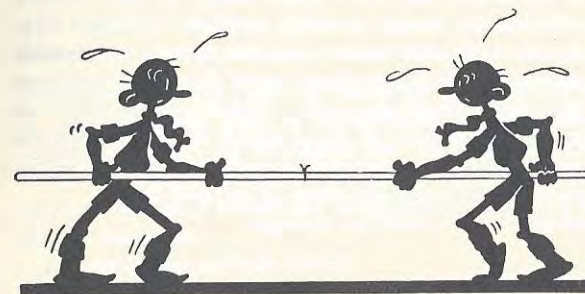
Patruljerne i kolonne. Alle deltagerne på knæ. Så megen afstand mellem de enkelte, at hver mand kan lægge hænderne på formandens skuldre. På startsignalet kryber sidste mand i siksak mellem de øvrige. Når han er nået op foran patruljen, indtager han samme stilling som de andre og rækker en hånd

i vejret som tegn på, at næstsidste mand kan starte. Den patrulje, som først når sin oprindelige orden, har sejret.

*Redskaber:* Ingen.

### Stangskubning

To patruljer mod hinanden. På jorden trækkes en linie. En spejder fra hver patrulje kommer frem og tager fat ved hver



sin ende af en stang, hvis midtpunkt er afmærket med et stykke sejlgarn og holdes lige over linien. Det gælder nu for hver af spejderne at skubbe modstanderen bagud, så han selv kan nå hen til mållinien. Stangen skal holdes ud til siden for kroppen. Hver gang en spejder når mållinien, får hans patrulje et point.

*Redskaber:* En stang, et stykke sejlgarn.

### Sæt kryds i cirklerne

To eller flere patruljer mod hinanden. Hver patrulje har et stykke kridt i patruljefarven. Før legen begynder, tegner patruljen på gulvet en cirkel med ca. 1 meters diameter. Det gælder derefter om med kridtet at sætte så mange kryds som muligt i de øvrige patruljers cirkler.



Der er ingen andre regler, og et minut er tilstrækkeligt til hver omgang.

*Redskaber:* Et stykke farvekridt pr. patrulje.

### Tag halen

To patruljer mod hinanden. Spejderne i den ene patrulje får numrene 1 til 8, i den anden 9 til 16. Alle får anbragt en stump reb stukket løst ned i bæltet bagtil og tager derefter halstørklædet for øjnene, hvorefter spejderne fordeles i lokaler. Så snart to derefter møder hinanden, spørger de: Hvad er dit nummer? Er de modstandere, prøver de på at tage halerne fra hinanden, tilhører de samme patrulje, skilles de uden kamp. Legen vedvarer, til en af patruljerne har mistet alle sine haler eller i et forud fastsat tidsrum. I sidste tilfælde har den patrulje sejret, som har sikret sig de fleste haler.

*Redskaber:* Et knobreb pr. deltager.

### Variation

Deltagerne i grupper på tre. De to forreste er »heste«, den bageste, der har et halstørklæde stukket ned i bæltet bagtil, er »kusk«. Det gælder nu for hestene at tage så mange halstørklæder som muligt og samtidig hindre, at deres eget »køretøj« mister »halen«. Når et køretøj har mistet halen, går det ud af legen, og det hold, som har sikret sig flest haler ved legens slutning, vinder.

*Redskaber:* Ingen.

### Tag skoene af

To patruljer mod hinanden. På ordren: Tag skoene af hinanden! forsøger hver patrulje at tage så mange af modpartens sko som muligt. Der gives et halvt minut til opgaven. Legen har ikke yderligere regler!

*Redskaber:* Ingen.

### Torpederet

Patruljerne i kolonne. I en passende afstand fra hver patrulje anbringes et bundt papirposer. På startsignalet løber alle nr. 1'erne hurtigst muligt hen til hver sit posebundt, tager én pose, løber tilbage på plads, blæser posen op og knalder (»torpederer«) den på ryggen af nr. 2 osv. Den patrulje, som først torpederer sidste pose, har vundet.

*Redskaber:* En papirpose pr. deltager.

### Trebensløb

Patruljerne inddeles i par, der inden for hver patrulje stiller sig bag hinanden. Med et halstørklæde sammenbindes på hvert par et højre og et venstre ben. På startsignalet løber første par frem til et fastsat punkt og tilbage til patruljen, hvorefter par nr. 2 starter osv. Den patrulje, som først bliver færdig, har sejret.

Det gælder om at finde tritret!

### Variation

*Mangebensløb.* Patruljerne på linie. Inden for hver patrulje sammenbindes benene hos hver spejder med et ben fra hver



af dem, der står ved siden af, så kun de to yderste har et frit ben. På startsignalet løbes frem til en mållinie ca. 15 m fremme. Her gælder det i høj grad om at finde tritret!

*Redskaber:* Ingen.



### Trekantefovtrækning

Et reb bindes sammen til en ring, og tre drenge fatter det lige langt fra hinanden. En tændstikæske, et tørklæde eller lignende anbringes bag hver dreng et stykke uden for rækkevidde, når der er træk i rebet. På et givet signal trækker de alle tre i rebet for at nå til den udlagte genstand. Den, som først griber sin, har sejret.

*Redskaber:* Et reb (4-5 meter) samt tre tændstikæsker.

### Variation

*Kreds-tovtrækning.* Patruljerne danner kreds, og alle fatter i et kraftigt reb, der er bundet sammen til en stor ring. Et stykke bag hver patrulje ligger deres hatte. Efter startsignalet trækker alle i rebet og søger at nå frem til deres hatte og tage dem på. Den patrulje, som det først lykkes for, har sejret.

*Redskaber:* Et langt, solidt reb.

### Trille tallerken

Patruljerne i kolonne, 15-20 meter foran hver patrulje anbringes i jorden et signalflag. Hver patrulje er forsynet med en flad tallerken. Det gælder for nr. 1 at trille tallerkenen uden om signalflaget og tilbage mellem nr. 2's samlede fødder. Der må kun bruges én hånd (omtrent som man triller trillebånd), og nr. 2 må ikke starte, før tallerkenen er mellem hans fødder. Han triller den samme rute til nr. 3 osv. Den patrulje, som først bliver færdig, har sejret.

*Redskaber:* En flad tallerken og et signalflag pr. patrulje.

### Tørklædehop

Patruljerne i kolonne. De to forreste tager i hver sin ende af et halstørklæde og løber med det en halv meter over jorden hver på sin side af patruljen, hvis medlemmer i rækkefølge må hoppe over det. Når de er nået rækken igennem, stiller nr.

1 sig bagest, og nr. 2 løber op til nr. 3, sammen med hvem han løber ned langs rækken osv. Når sidste mand og nr. 1 sammen har løbet ned langs rækken, løber nr. 1 op med tørklædet til lederen. Den patrulje, der først afleverer, har sejret.

*Redskaber:* Ingen.

### Variation

»Over og under«. Opstilling og begyndelse som ovenfor. Nr. 3 hopper over tørklædet som før, medens nr. 4 bukker sig under det, nr. 5 hopper over, nr. 6 bukker sig under det osv. Således fortsættes også med de følgende omgange, og legen slutter på samme måde som ovenfor.

*Redskaber:* Ingen.

### Urtepotteføb

Hver deltager forsynes med to urtepotter. De stilles med bunden i vejret, og gennem hullet er trukket en snor, der indvendig standses af et stoppeknob. Deltagerne stiller sig på startlinien med en fod på hver urtepotte. En snor holdes i



hver hånd. Ved skiftevis at flytte urtepotterne fremefter ved hjælp af snorene, idet balancen snart holdes på den ene fod og snart på den anden, tilbagelægges strækningen, som kun behøver at være ganske kort. Hvis en deltager undervejs træ-



der ned på jorden, må han begynde forfra. Den dreng, som først passerer mållinien, har sejret.

*Redskaber:* To urtepotter med en snor pr. deltager (eller pr. patrulje).

## B. RUNDKREDSLEGE

### Bryde ud af fængslet

To patruljer mod hinanden. Den ene patrulje danner en kreds ved at tage hinanden under armene, hvorefter de går rundt *mod* uret. Den anden patrulje danner en kreds uden om den første ved at tage hinanden i hænderne, og de går rundt *med* uret. På et givet signal prøver inderkredsen *samlet* at bryde gennem yderkredsen. Der gives 10 eller 15 sekunder dertil.

*Redskaber:* Ingen.

### Nap

Deltagerne danner kreds. I midten af kredsen er anbragt nogle småting (bønner, sten eller lignende), én mindre end deltagerens antal. Deltagerne går rundt i kreds. Hvis man har klaver, spilles der på dette, og så snart musikken standser, styrter alle ind i kredsen og sikrer sig en af tingene. Har man ikke musik, farer alle til tingene på ordet: *nap*. Den, som ikke får fat i noget, går ud. De øvrige deltagere lægger tingene på plads igen, og én ting fjernes. Således fortsættes, til kun én deltager er tilbage.

*Redskaber:* Småsten, bønner eller lignende.

### Pas på

Deltagerne sætter sig i kreds. Lederen står i midten og siger, idet han f. eks. rækker to fingre i vejret: *Pas på!* Drengene skal så to og to ved hjælp af »armkrog« (ryg mod ryg og fatning under hinandens arme) rejse sig op. Rækker lederen tre



fingre i vejret, skal drengene rejse sig på samme måde tre og tre. Man kan hver gang lade de drenge, som kommer først op, udgå af legen og fortsætte, til der kun er ét par tilbage.

*Redskaber:* Ingen.

### Skaf dig en plads

En stol mere end antallet af deltagere, som sidder i en kreds på stolene. En spejder står i midten af kredsen. Deltagerne flytter sig nu fra stol til stol, så den tomme plads stadig skifter, og det gælder for den, som står op, at sikre sig den ledige stol. Lykkes det for ham, går den ind, som skulle have flyttet sig til denne stol, og legen fortsætter.

*Redskaber:* En stol pr. deltager.

### Springe over posen

Drengene står i en kreds. Lederen står i midten med et langt tov med en sandpose i den ene ende. Lederen svinger tovet med posen lidt over jorden og giver efterhånden los på tovet, så drengene må springe for at undgå posen (de må kun springe lige i vejret, ikke bagud). Enhver, der rammes af posen eller springer bagud, går ud, og legen fortsættes, til der kun er én tilbage i kredsen.

*Redskaber:* Et langt reb og en sandpose eller lignende.



### Tag fra bunken

Tre-fire patruljer danner en kreds. Spejderne i hver patrulje står i nummerorden i retning med uret. Nogle genstande som f. eks.: bold, halstørklæde, reb etc. anbringes på gulvet midt i kredsen.

Føreren nævner en genstand og et nummer, f. eks. bold - nr. 3! Nr. 3'eren i hver patrulje løber så i retning med uret rundt uden for kredsen, til han når åbningen, hvor han før stod, løber ind ad den og forsøger at tage bolden før modstanderne. Den, for hvem det lykkes, skaffer et point til sin patrulje.

Derefter nævner føreren en ny genstand og et nyt nummer.

*Redskaber:* Forskellige smågenstande.

### Trække i kreds

En cirkel tegnes på gulvet eller jorden, og drengene danner med greb i hinandens hænder en kreds med den som centrum. De trækker eller skubber alle mod hinanden, og det gælder at få én til at røre cirklen med fødderne. Den, som gør det, går ud af legen, og der fortsættes, til der kun er én tilbage. Hvis kredsen brydes, går de to ud, der slap hinandens hænder.

*Redskaber:* Ingen.

### Vagabond og gulerod

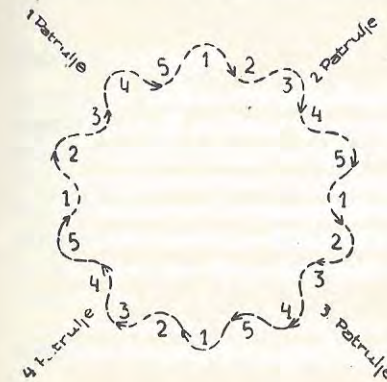
Drengene danner en kreds med udstrakte arme. Derefter hænderne ned. I forvejen er en dreng udtaget til at være »vagabonden«. Han står uden for kredsen og vender ryggen til den. En dreng i kredsen udpeges til at være »bonden«. I midten af kredsen er anbragt en genstand, som forestiller guleroden. Det gælder nu for vagabonden at stjæle guleroden uden at blive fanget (slået på ryggen) af bonden, idet han dog kun må smutte ud af kredsen på samme sted, hvor han kom ind. Bonden må først forsøge at fange vagabonden, når han har taget guleroden. Lykkes det for vagabonden at slippe ud,

får han lov til at forsøge igen, og en ny bonde vælges. Bliver vagabonden fanget, fortsætter bonden i hans sted osv.

*Redskaber:* Ingen.

### Væverløb

Deltagerne stiller op i kreds, idet spejderne i hver patrulje står umiddelbart efter hinanden. På startsignalet løber nr.



1'erne i hver patrulje kredsen rundt, ud og ind mellem kammeraterne (højre eller venstre om efter aftale forud). Når nr. 1 i en patrulje er tilbage på sin plads, løber nr. 2 på samme måde osv. Den patrulje, som først er færdig med samtlige spejdere, har sejret.

*Redskaber:* Ingen.

### C. BOLDLEGE

#### Ballonbold

Patruljerne i kolonne med nogen afstand mellem deltagerne. Første mand i hver patrulje får en fodbold. Når startsignalet lyder, kaster han bolden over hovedet til den dreng, som står



bag ved ham. Denne griber den og kaster til den næste osv. Når sidste mand har grebet bolden, løber han frem og stiller sig foran patruljen og kaster tilbage i samme orden som ved legens begyndelse. Den, som taber bolden, må selv hente den, men ikke kaste, før han atter har indtaget sin plads. Den patrulje, som først når at indtage sin oprindelige orden, har sejret.

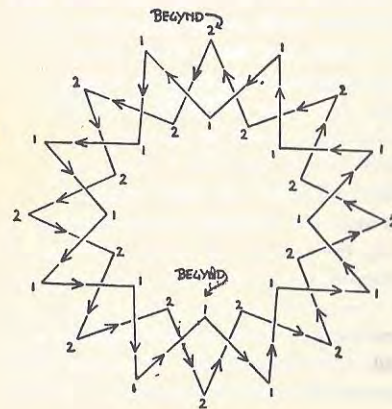
*Redskaber:* En fodbold pr. patrulje.

### Boldkast i kreds

Deltagerne danner stor kreds og deler ind til to. En etter og en toer, der står over for hinanden i kredsen, får hver sin bold. På startsignalet kastes fra etter til nærmeste etter og fra toer til den nærmeste toer osv. Det parti, som først får sendt bolden tre gange kredsen rundt, har sejret. Hvis nogen taber bolden, må han løbe ud og hente den, men først kaste den, når han er tilbage på sin plads.

#### Variation I

Man kan danne to kredse inden i hinanden med ansigterne



mod hinanden, begge med vekslende etter og toer. I så tilfælde kastes i siksak fra en etter i den ene kreds til en etter i den anden osv.

#### Variation II

I stedet for at kaste tre gange rundt kan man lade holdene kaste, til den ene bold indhenter den anden.

*Redskaber:* To tennisbolde.

### Bordtennisbold i glas

Patruljerne i kolonne. Nr. 1'erne forsynes hver med en bordtennisbold. I den modsatte ende af lokalet står ud for hver patrulje et marmeladeglas el. lign.

På startsignalet løber nr. 1 hen til glasset og forsøger at få bolden til at hoppe op i glasset, efter at den har gjort et spring på gulvet. Når det lykkes for ham (det sker sjældent ved første forsøg!), løber han tilbage med bolden til nr. 2, som gentager forsøget osv.

Den patrulje, som først bliver færdig, har sejret.

*Redskaber:* En bordtennisbold og et marmeladeglas pr. patrulje.

### Dække fårnet

Af et par redningsreb udlægges på jorden en kreds. I midten af denne laves af tre teltstænger eller lignende, som sammenbindes så løst som muligt, et trebenet tårn. En spejder prøver på at dække tårnet, mens resten af troppen med en fodbold prøver at vælte det. Der må kun kastes mod tårnet, når spilleren med bolden er uden for kredsen, men det er tilladt at kaste bolden til en hvilken som helst medspiller fra ethvert sted. Når tårnet vælter, stilles det atter op, og forsvareren går ud i kredsen, og den, som skød tårnet ned, går ind.

*Redskaber:* En fodbold, to redningsreb, tre teltstænger (eller lignende) og en stump snor.



### Ensidig stikbold

Der dannes en rundkreds af f. eks. de tre patruljer, mens den fjerde går ind i kredsen. Der udleveres en eller to fodbolde til de patruljer, som danner kredsen, og som derefter så hurtigt som muligt søger at stikke den patrulje, som er inde. Når en af denne patrulje er truffet, går han uden for kredsen. Når alle er gået ud, kommer den næste patrulje ind i stedet for, mens hele resten nu på samme måde søger at stikke denne ud hurtigst muligt. Således fortsættes der, til alle patruljer har været inde. Den patrulje, som har holdt sig det største antal sekunder inde i kredsen, har vundet. Der tages tid for hver patrulje.

Ingen må stikke med bolden, uden han er på sin plads i kredsen.

*Redskaber:* En å to fodbolde.

### Variation

Patruljen (eller bedre et hold på fire), som er inde i kredsen, danner kæde ved at fatte hinanden om hofterne. Det gælder for de øvrige deltagere om at ramme bageste mand i kæden. Når det er sket, går hele holdet ud, og næste hold kommer ind.

*Redskaber:* En fodbold.

### Fem kast

Der anvendes bedst en fodbold. Hver patrulje søger at sikre sig bolden, efter at den er givet op, og kaste indbyrdes mellem patruljens medlemmer. Der må dog ikke umiddelbart kastes tilbage til en mand, der lige har kastet bolden. Hver gang en patrulje har fuldført fem kast i rækkefølge, uden at andre patruljer har haft fat i bolden, får den et point.

*Redskaber:* En fodbold.

### Fodbold med sammenbundne ben

To patruljer mod hinanden. Hver spejder binder sine ben

sammen med halstørklædet. Hver patrulje får et to meter bredt mål at forsvare. Kun målmanden må røre bolden med hænderne; de øvrige sparker med de sammenbundne ben. Det er forbudt »at ture«. Kun meget korte halvlege!

### Variation

Deltagerens ben sammenbindes to og to (som i trebensløb). Målmændene, som skal stå stille i målet, må foruden benene kun bruge de yderste, frie hænder, idet de inderste bindes sammen.

Legen kan yderligere varieres, idet det kun tillades deltagere at sparke med de sammenbundne ben.

*Redskaber:* En fodbold.

### Hente bolden

En fodbold anbringes midt i lokalet. Tre-fire drenge med bind for øjnene starter hver fra sit sted, sådan at de alle er lige langt fra bolden. Hver dreng skal ved at snige sig frem i liggende stilling (*ikke* gå oprejst eller bevæge sig på alle fire) prøve at finde bolden og vende tilbage til sit udgangspunkt med den.

Hvis en dreng har sikret sig bolden, og de andre bliver klar over det, kan de prøve at tage den fra ham. Sejrrherren er den, som vender tilbage til sit udgangspunkt med bolden. Hvis en dreng vender tilbage til en andens startsted med bolden, har den dreng, som startede det pågældende sted, sejret.

*Redskaber:* En fodbold.

### Hvem kaster længst!

Der anvendes en tennisbold. Patruljerne i kolonne. Første mand i hver patrulje kaster. Derefter kaster nr. 2 fra det sted, hvor bolden ramte jorden, nr. 3 fra det sted, hvor nr. 2's bold ramte jorden osv.

Den patrulje, som når længst, har sejret.



### Variation

To patruljer mod hinanden. Hver patrulje har sin banehalvdel, idet der på midten trækkes en kridtstreg eller lignende. Første mand i rød patrulje kaster fra stregen ind mod blå patruljes banehalvdel. Fra det sted, hvor bolden rører jorden, kaster nr. 1 i blå patrulje tilbage i retning mod rød patruljes banehalvdel. Fra boldens nedslag kaster nr. 2 i rød patrulje osv. Den patrulje, på hvis banehalvdel bolden befinder sig, når alle har kastet, har tabt.

*Redskaber:* En tennisbold pr. patrulje.

### Kongebold

Seks til otte deltagere. Man afmærker lige så mange gårde, som der er deltagere. Gårdene angives ved cirkler af trekvart meters tværmål og afsættes i en halvkreds med 2-3 skridts afstand indbyrdes. Midt i kredsen afsættes en særlig gård. Deltagerne tager hver sin gård i besiddelse og får forskellige fornemme betegnelser. Nr. 1 i den særlige gård er konge, nr. 2 kronprins, nr. 3 prins, nr. 4 hertug osv. til den sidste, der er kongelig svinedreng! Legen begynder med, at kongen kaster bolden til kronprinsen, der griber den og kaster den tilbage til kongen, hvorefter den sendes til prinsen osv. Tabes bolden, og den, der tabte den, ikke kan nå den fra sin gård, må han løbe ud efter den, og hans gård tages nu i besiddelse af den af de andre, der er umiddelbart lavere i rang. Med erhvervelsen af den nye gård får han den rang, den forrige ejer havde. Den, der er ude efter bolden, vil ved sin tilbagekomst finde, at alt er optaget, undtagen sidste plads, som han må indtage, hvorefter legen fortsættes.

*Redskaber:* En tennisbold.

### Næsebold

Patruljerne i kolonne. Et stykke fra hver patrulje anbringes en spejderhat eller lignende, og til hver patrulje udleveres en



tennisbold, der lægges foran fødderne af første mand. På et givet signal triller han ved hjælp af næsen bolden hen til hatten, uden om den og tilbage til nr. 2, som derefter starter på samme rute. Når sidste mand har endt sin tur, holder nr. 1 bolden i vejret. Den patrulje, som først rækker bolden op, har sejret.

*Redskaber:* En tennisbold pr. patrulje.

### Siddende fodbold

To patruljer mod hinanden. De sætter sig på linie på jorden over for hinanden. Bag hver patrulje står dens fører op. Lederen af legen giver en fodbold op ved at slå den i jorden mellem de to patruljer. Det gælder nu for de siddende at sparke bolden ud over hovederne på modpartiet, så den rører jorden på den anden side. Lykkes dette for en af patruljerne, får den et mål. Førerens opgave er at gribe bolden, inden den rører jorden. Lykkes det, er angrebet afværget, og han kaster bolden til lederen, der på ny giver den op.

*Redskaber:* En fodbold.

### Skyde efter fodbold

På midten af gulvet i et større lokale (eller på en plan græsmark) anbringes en fodbold. En patrulje i hver ende af salen inden for en afmærket grænse, hver mand forsynet med en tennisbold. På et givet signal begynder patruljerne med tennisboldene at kaste efter fodbolden for at drive den over modpartiets grænse. Kun de tennisbolde, som triller ind over patruljens grænselinie, eller som kan nås uden at træde ud



over linien, må benyttes på ny. Det parti, som inden en fastsat tid driver bolden over modpartens mål flest gange, har sejret. Lykkes det ikke for nogen af parterne, er kampen uafgjort.

*Redskaber:* En tennisbold pr. deltager samt en fodbold.

#### **Stikke efter blok**

En blok rejses på højkant. Den ene patruljes deltagere stiller sig efter tur op på blokken forsynet med et boldtræ. De andre patruljer stiller sig i kreds om blokken. Med en tennisbold søger man fra cirklen (altid stående på plads) at ramme blokken. Den, som står på blokken, værger denne med boldtræet.

Der tælles til den patrulje, som er på blokken, et point for hvert kast med tennisbolden, som ikke træffer. Den patrulje, som på denne måde får flest points, har vundet.

*Redskaber:* En blok og en tennisbold.

#### **Stikke i kreds**

Ved hjælp af redningsreb, grangrene, eller hvad man nu har ved hånden, afgrænses en rundkreds. Alle deltagerne på én nær går ind i kredsen. Den ene, som bliver udenfor, får en tennisbold, med hvilken han nu søger at stikke en af dem inden for kredsen. Når en af deltagerne er blevet truffet, går han ud af kredsen og hjælper med at stikke resten. Det gælder om, hvem der kan holde sig længst inde i kredsen. Kredsen kan efter deltagerantallet have en diameter på fra 10 til 15 meter. Sidste mand i kredsen er vinder. Han bliver kaster i næste omgang.

*Redskaber:* Et par redningsreb og en tennisbold.

#### **Trillebold**

Patruljerne i kolonne. Alle stiller sig med stærkt skrævende ben. Første mand i hver patrulje får en fodbold, og på start-

signalet triller han den mellem benene videre til næste mand, der blot lader den løbe imellem sine ben, hvis den har rigtig retning og fart nok, ellers dirigerer han den videre, og således går det hele rækken igennem. Når sidste mand har bolden, løber han op foran patruljen og sender bolden tilbage på samme måde som før. Således fortsættes, til patruljen står i samme orden som ved legens begyndelse. Hvis bolden triller uden for deltagerens ben, skal den hentes tilbage af den deltager, hvis ben den ikke nåede imellem, og han må først kaste, når han er på plads.

#### *Variation*

Denne leg kan varieres med ballonbold (se side 29), således at første mand kaster bolden til ballonbold. Når den har været rækken igennem, og sidste mand griber den, råber han: Trille! løber op foran, og alle indtager imens stillingen til trillebold, hvorefter han triller den bagud. Når bolden når rækken igennem, råber den, der nu står sidst: Ballon! løber op foran og kaster bolden til ballonbold osv.

*Redskaber:* En fodbold pr. patrulje.



# Træning af sanserne

## A. IAGTTAGELSE

### Afbrydelse

Efter forudgående arrangement sørger føreren for, at der under en instruktion, midt i en tale eller lignende (hvor det ikke kan gøre noget!), uventet kommer f. eks. to personer ind i lokalet og spørger om et eller andet, foretager sig noget, har noget særligt iøjnefaldende ved deres påklædning osv. Trods afbrydelsen fortsætter føreren ganske uforstyrret. Når han er helt færdig, spørger han om, hvad der foregik. Der gives patruljerne 3 minutter i hver sit hjørne af salen til at rådslå indbyrdes. Føreren udtager derefter en tilfældig spejder i patruljen til at aflægge rapport på patruljens vegne.

Rapporterne bliver kritisk bedømt, idet føreren må sørge for at have en ganske nøjagtig gengivelse af det passerede til rådighed. Han bør ikke nøjes med at stole på sin egen iagttagelse alene. Han skal udelukkende søge at holde drengene optaget af det, han foretager sig.

Der kan udfoldes megen fantasi og opfindsomhed såvel i udklædning som i replikvalg m. m.

*Redskaber:* Efter omstændighederne!

### Afstandsbedømmelses-golf

Deltagerne i par. Hvert par forsynes med et målebånd og hver deltager med et pointkort.

Den ene deltager vælger en kort længde (længden af rammen på et billede, en stols højde, en bogs tykkelse) og nedskriver sin bedømmelse. Den anden deltager nedskriver derefter sin bedømmelse. De måler, og den, der kommer nærmest til det rigtige mål, scorer et »hul«. Den tabende vælger en ny længde osv. Hvis begge får samme resultat, scorer hver » $\frac{1}{2}$

hul«, og den, der vandt det forrige »hul«, vælger en ny længde. Der kan spilles ni eller atten »huller«.

*Redskaber:* Et pointkort pr. deltager, et målebånd (en lineal el. lign.) til hvert par.

### Avisudklip

Skaf så mange forskellige aviser som muligt fra en bestemt dag. Udvælg en eller anden begivenhed, som er omtalt i dem alle. Klip de pågældende artikler ud og klæb dem på et stort ark papir. Klip også avisernes »hoveder« ud og klæb dem på samme ark.

Patruljerne får fem minutter til at hitte ud af, hvilke artikler og hoveder der hører sammen.

*Redskaber:* En del forskellige aviser fra samme dato.

### Bedømmelser

Lederen stiller efterhånden f. eks. følgende spørgsmål til deltagerne:

Hvor lang er denne blyant?

Hvor lang er stuen?

Hvor mange tændstikker er her? (en vilkårlig bunke).

Hvor meget vejer denne bog?

Meld dig tilbage her, når der er gået  $2\frac{1}{4}$  minut!

Alle disse bestemmelser skal foretages skønsmæssigt uden anvendelse af måleredskaber af nogen art. Der gives points efter fejlprocentens størrelse.

*Redskaber:* Efter frit valg.

### Bedømme lysets afstand

Troppen på linie i åbent terræn efter mørkets frembrud. Et stykke ude i terrænet lader en fører en lommelygte lyse i 30 sekunder.



Hver spejder bedømmer derefter afstanden til lyset og skriver den ned. Derpå rådslår patruljen og giver en samlet bedømmelse.

Der gives points både for den enkelte spejders bedømmelse og for patruljebedømmelsen. For eks.: 5 points, hvis fejlen er under 5 meter, 4 points hvis den er indtil 10 m osv., og gennemsnittet af det samlede pointstal for patruljens enkelte medlemmer lægges til patruljens pointstal.

*Redskaber:* En lommelygte.

### Berømte personer

Af aviser og tidsskrifter udklippes fotografier eller tegninger af kendte mænd og kvinder. Hver af dem klæbes på et stykke karton og forsynes med nummer. Hver deltager – eller patrulje – ser dem på omgang og nedskriver samtidig på en nummereret liste, hvilken person hvert enkelt nummer forestiller. Den deltager, der har flest rigtige, har sejret.

I stedet for kendte personer kan man også benytte kendte annoncer, hvor firmanavnet naturligvis klippes fra. Legen kan også varieres med billeder af kendte bygninger, af dyr eller planter osv. Har man episkop, kan billederne fremvises deri for hele forsamlingen. Der må så ind imellem gives pauser og tilstrækkeligt lys til nedskrivning.

*Redskaber:* Avisudklip eller lignende.

### Bissekræmmeren

En af førerne kommer ind i lokalet som en omrejsende kræmmer, åbner sin kuffert og falbyder sine varer med en masse udenomssnak. Patruljerne får lov til at se på herlighederne, efterhånden som de vises frem og anbefales. Efter at kræmmeren er gået, får hver patrulje til opgave at nedskrive en liste over, hvilke varer der fandtes i kufferten. Fem minutter efter afleveres listerne, og den patrulje, som har den fyldigste fortegnelse, sejrer.



*Redskaber:* En kuffert med en del forskellige genstande.

### Brug lygten!

Inden mødet anbringes seks småting i troplokalet på steder, hvor de nok kan ses, men ikke er særlig fremtrædende.

Under mødet slukkes lyset, og spejderne, der er forsynet med lommelygter, får besked på enten, hvilke seks ting de skal lede efter, eller at de skal lede efter nogle ting, som ikke har deres rigtige plads på det sted, hvor de finder dem.

Når en ting er opdaget af en spejder, giver han uden at vække opmærksomhed besked til sin patruljefører, som laver en liste over de fundne genstande og stederne, hvor de fandtes.

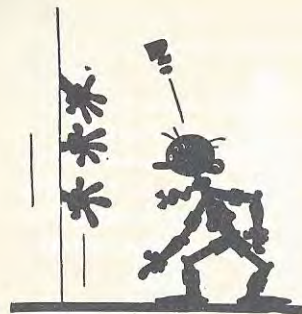
Den patrulje, som først bliver færdig eller finder flest ting inden for en given tidsfrist, sejrer.

*Redskaber:* Seks småting.

### Defektiver

En patrulje er tyve. De øvrige patruljer er detektiver. Detektiverne undersøger tyvenes hænder, hvorefter tyvene går uden for døren. En af dem stikker en hånd ind gennem dørsprækken. En detektiv skal nævne hans navn. Derefter næv-





ner en detektiv fra en anden patrulje den næste tyvs navn osv. Hvis der gættes rigtigt, får den pågældende patrulje et point, idet den, der tæller points, står ude hos tyvene og ikke meddeler, om der gættes rigtigt eller galt, før alle tyve har vist deres hænder.

Man kan benytte fødderne i stedet for, om man vil.

*Redskaber:* Ingen.

#### **Dreng efterlyses**

Hver spejder skriver sit navn på et stykke papir, som foldes sammen. Papirstykkerne byttes mellem patruljerne, og hver dreng trækker navnet på en anden.

I det stille iagttager hver enkelt nu sit »offer«, mens han samtidig beskæftiger sig med det i programmet foreliggende emne. Efter en tids forløb sendes patruljerne ud i deres hjørner, og hver spejder nedskriver en kort beskrivelse af sit »offer«, formet som en efterlysning i radio. Derefter læses efterlysningerne højt, og patruljerne forsøger efterhånden at identificere de enkelte »efterlyste« (idet den, der har nedskrevet det pågældende signalement naturligvis ikke må »gætte« med!).

*Redskaber:* Et stykke papir pr. spejder.

#### **Emblemleg**

Spejderne får besked om i den følgende uge at lave en liste over alle de emblemer, der bæres af mennesker, som de ser i det pågældende tidsrum. Emblemerne kan deles i grupper, f.eks.: spejderemblemer, emblemer fra andre ungdomsorganisationer, voksnes foreningsemblemer, reklameemblemer.

Points gives efter det iagttagne antal, idet der må tages hensyn til stedets befolkningsmængde og emblemernes sjældenhed. Desuden kan man lade spejderen, når han afleverer listen, efter hukommelsen tegne et af emblemerne, som udvælges af føreren.

*Redskaber:* Ingen.

#### **Enøjet kast**

Patruljerne i kolonne. Et stykke foran hver patrulje anbringes en spand eller lignende. Hver mand har tørklædet bundet for det ene øje. På et givet signal forsøger første mand at kaste en tennisbold, en sandpose eller lignende i spanden. Derefter nr. 2 osv. Den patrulje, som får flest træffere, har sejret.

Man kan også lade hver mand kaste, indtil han får en træffer, og da sejrer naturligvis den patrulje, som først bliver færdig.

*Redskaber:* En spand og en tennisbold eller lignende pr. patrulje.

#### **Er du der!**

To spejdere bindes for øjnene. De knæler ned på jorden et par skridt fra hinanden. Den ene bevæbnes med en sammenrullet avis som kølle. Han råber: Er du der? Den anden svarer: Ja, og dukker hovedet eller anbringer sig i en sådan stilling, at han mener, den første ikke kan ramme ham i hovedet med køllen. Men han må ikke flytte knæene fra deres oprindelige stilling. Den første slår efter det sted, hvor han





mener, den andens hoved må være, men han må heller ikke flytte knæene. De har en »omgang« på et minut, og der gives et point, hver gang den første rammer den anden i hovedet med køllen. Så byttes der, og der tælles points for den anden. Den, der får flest points, har sejret.

*Redskaber:* En avis.

#### Finde billedet

Så mange postkort eller lignende, som der er patruljer, skæres i 6 eller 8 stykker. Hvert af stykkerne af samme kort mærkes på bagsiden med patruljens navn eller nummer, og alle stykkerne anbringes forskellige steder i lokalet, så de ikke er helt skjult (f. eks. omtrent stukket ind under fodpanelet, under billeder på væggen, mellem bøger i reolen, oven på skabe eller dørkarme osv.). Det gælder nu for hver patrulje hurtigst at få samlet sine stykker og sat dem sammen til billedet og samtidig ikke henlede de andre patruljers opmærksomhed på stykker, som måtte tilhøre dem.

*Redskaber:* Et postkort pr. patrulje.

#### Variation

Til hver patrulje skrives en ligelydende morsemelding. Man kan f. eks. benytte papir i den pågældende patruljes farve. Meldingen deles, og delene skjules som ovenfor. Det gælder nu for hver af patruljerne at finde de dele, der tilhører den,

og tyde meldingen. Denne giver besked om skjulested for en skat, som derefter skal findes og afleveres til føreren.

*Redskaber:* En morsemelding pr. patrulje, en udlagt skat.

#### Fingeraftryk

Inden mødet begynder, får hver spejder taget et fingeraftryk ved at presse højre tommelfinger mod en sværtepude og derefter trykke den mod et kartonkort.

Under mødet får hver spejder et af disse kort og skal finde den, der har sat fingeraftrykket derpå. Når en spejder mener, at han har fundet den rette, laver denne et nyt aftryk ved siden af det første, og hvis de er identiske, skal han undertegne kortet med sit navn og give det tilbage til den, der sporede ham.

Den patrulje, som først får alle sine kort underskrevet, har sejret.

*Redskaber:* En sværtepude samt et kartonkort pr. deltager.

#### Flyvende kimsleg

To førere står hver for sig bag en »skærm« med en åben plads imellem sig. Den ene kaster efterhånden en række genstande over den åbne plads, idet han samtidig nævner genstandenes nummer. Den anden griber dem.

Spejderne skal så enkeltvis eller patruljevis iagttage genstandene og bagefter nedskrive dem i nummerorden. Et dusin genstande er tilstrækkeligt. Efterhånden kan man sætte farten op og gøre genstandene vanskeligere at genkende.

*Redskaber:* 12 forskellige genstande.

#### Fodtrin i mørket

Troppen står på linie langs lokalets ene væg. På startsignalet bevæger spejderne sig, en ad gangen, så lydløst som muligt tværs gennem lokalet til den modsatte væg. Et stykke foran



denne står en af spejderne med bind for øjnene, og når alle de andre er nået frem, skal han opgive, hvor mange der er passeret på hver side af ham.

Antallet varieres hver gang en ny deltager stilles frem for at lytte.

*Redskaber:* Ingen

### **Følekimsleg**

Deltagerne sidder i en kreds med bind for øjnene. Lederen sender efterhånden en række poser rundt indeholdende f.eks.: ris, melis, te, ærter, knapper osv. Hver deltager får lov til at føle på poserne ganske kort tid, og alle skal bagefter nedskrive, hvad de forskellige poser indeholdt, samt i hvilken orden de passerede.

Også andre genstande kan bruges, f. eks.: blækflaske, fyldepen, cykelpumpe, fil osv.

*Redskaber:* Poser eller pakker med forskelligt indhold.

### **Følg vejen**

På gulvet tegnes en vej med skarpe sving og et par jernbaneoverskæringer. En spejder startes ad gangen, og han må inden starten i 30 sekunder tage et overblik over vejen. Derefter får han bind for øjnene og skal bevæge sig inden for vejens afgrænsninger, tage svingene rigtigt og skridte over jernbaneoverskæringerne. Når han gør en fejl, standses han, og hans navn skrives på stedet, hvor han er.

Den spejder, som når længst uden fejl, er sejrherre.

*Redskaber:* En tegnet vejstrækning.

### **Gå efter lyden**

Til legen kræves en ret stor, åben plads. Alle deltagerne stiller op på linie og tager halstørklædet for øjnene. Lederen stiller sig et godt stykke borte og giver med mellemrum korte stød i en fløjte.

Deltagerne starter mod lyden, og så snart en af dem rører lederen, får han bindet taget af og bliver stående stille. Den patrulje, hvor samtlige spejdere først når frem til lederen, har sejret.

*Redskaber:* En fløjte.

### **Genkendelse i mørke**

En spejder bindes for øjnene, og derefter anbringer de øvrige sig i kreds i vilkårlig orden. Den »blinde« skal nu genkende en af de andre blot ved at føle på hans hænder og hoved. Lykkes det, bytter den pågældende plads med den »blinde«, ellers fortsætter denne, til det lykkes ham at genkende en af de andre.

*Redskaber:* Ingen.

### **Gensidig spionering**

Ved et tropmøde får spejderne besked om, at de den første halve time af det følgende tropmøde skal opholde sig inden for et afgrænset (stærkt befærdet) område af byen. De skal optræde enkeltvis i forklædning, og hver af dem skal bære på et eller andet. Deres opgave er nu hver for sig at lave en liste over alle de andre deltagere med angivelse af, hvad hver enkelt af dem bærer på.

Når tiden er udløbet, skal de begive sig til troplokalet, hvor listerne gøres op, idet der gives to points for hver spejder og genstand, der er rigtigt angivet, og et minuspoint for hver gang spejderen selv er blevet genkendt af en anden.

*Redskaber:* Intet udleveres.

### **Gentag, hvad der skefe**

Deltagerne får besked på at være opmærksomme. Derefter udfører lederen en række handlinger. (Eks.: Han går 5 skridt frem, tager en blyant frem, derpå en kniv, spidser blyanten,



sætter sig på en stol, skriver i sin lommebog, fløjter samtidig en melodi osv.) Deltagerne – eller en udvalgt deltager fra hver patrulje – får derefter lov til på omgang at forsøge at gengive, hvad der skete, så nøjagtigt som muligt.

*Redskaber:* Efter omstændighederne.

### Hold retning

Patruljerne i kolonne. Deltagerne startes efterhånden og får ordre til at gå mod et bestemt punkt på den modsatte side af lejrpladsen (mindst 25 meter) med tilbundne øjne. Når de mener at være der, standser de. Desuden skal de øjeblikkelig standse, når deres navne råbes af lederen (for at hindre dem i at gå i kogepladser og lignende, når de kommer ud af retningen). Bagefter gøres op, hvilken patrulje der har klaret sig bedst.

*Redskaber:* Ingen.

### Hvad er der i æsken!

Føreren er forsynet med en ret stor æske, som er tom. Op af æsken foregiver han at tage forskellige ting, idet han pantomimisk giver spejderne indtryk af, hvad han tager frem. Spejdernes opgave er først at gætte, hvilke genstande der tages op, og dernæst at skrive dem ned i den rigtige rækkefølge. Eller man kan lade hver af dem lægge en genstand tilbage i kassen.

Her er 12 forslag (som forslår til to omgange): En stump line, hvormed der bindes et pælestik om livet – et ur, som sammenlignes med førerens armbåndsur; viserne stilles, og det trækkes op – en pibe, tobakspung og tændstikæske; piben stoppes og tændes – en lommelygte, der ikke vil virke – en morsom bog – en edderkop, som gerne vil stikke af – en telefon – en økse; føreren hugger sig i en finger – et snavset kogekear – et håndklæde – en iskage – en musefælde.

*Redskaber:* En stor æske.

### Hvad er flyttet!

Deltagerne iagttager lokalet eller en del af det i to minutter og sendes derefter udenfor. Nogle genstande byttes om eller fjernes. Deltagerne kaldes tilbage, får et minut til iagttagelse, går så atter ud og laver – enkeltvis eller patruljevis – en liste over de flyttede genstande.

Legen kan varieres ved at anbringe nogle helt nye genstande i stedet for de flyttede. Prøv endvidere ikke at foretage nogen forandring i lokalet – og se så resultatet.

*Redskaber:* Ingen ud over de forhåndenværende.

### Hvem er borte!

Mens alle er travlt beskæftiget, forsvinder en af spejderne ud af lokalet, uden at det bemærkes. Lidt efter gør lederen opmærksom på, at der mangler en mand, og giver de øvrige den opgave enkeltvis eller patruljevis at afgive en så god beskrivelse af den savnede som muligt. Derefter bedømmes signalementerne.

*Redskaber:* Ingen.

### Hvem er hvem!

Forud for mødet har alle deltagerne fået besked om at medbringe et fotografi af sig selv fra deres tidlige barndom. Alle





billederne anbringes på et stort ark papir, hvert af dem forsynet med et nummer. I et passende tidsrum får alle lov til at studere billedsamlingen og på et stykke papir nedskrive, hvilke af deltagerne de forskellige numre forestiller. Den, der får flest rigtige, har sejret.

*Redskaber:* Et fotografi af hver deltager, et stort ark papir.

#### **Hvem er tyven!**

Politiet har på gerningsstedet for et indbrud fundet fingeraftryk. En kopi af et sådant gives hver patrulje sammen med en samling på ti forskellige fingeraftryk, hvoraf ét er identisk med det fundne. Patruljerne skal nu udpege tyvens aftryk blandt de ti.

*Redskaber:* Et enkelt fingeraftryk og en samling aftryk pr. patrulje (se: Fingeraftryk, side 45).

#### **Hvilken pris!**

Hver patrulje får en indkøbsliste med en snes almindelige varer, som deres mødre kunne have skrevet den. Patruljens opgave er derefter – uden at spørge sig for, men udelukkende gennem iagttagelse af butiksvinduer etc. – at finde den billigste og den dyreste pris for hver af varen.

*Redskaber:* En indkøbsliste pr. patrulje.

#### **Hvilket land!**

Ved at lægge noget gennemsigtigt papir over kortene i et atlas tegnes omridsene af f. eks. 10 forskellige lande. Hvert af disse konturkort forsynes med nordretning og med et nummer fra 1 til 10.

Hver spejder laver en liste med disse numre under hinanden, og kortene går rundt mellem dem. Ud for hvert nummer skriver de, hvilket land det pågældende kort forestiller. Bagefter tælles op, hvem der har genkendt flest.

*Redskaber:* 10 konturkort.

#### **Hvis næse er det!**

En døråbning dækkes med maskinpapir eller lignende. I dette laves et hul lige stort nok til, at en deltager kan få sin næse ud gennem det. En patrulje udtages til efterhånden at vise deres næser. De øvrige skal da gætte og nedskrive næsernes ejer-mænd i den rigtige orden.

*Redskaber:* Maskinpapir eller lignende.

#### **Hvordan ser et 5 øres frimærke ud!**

Deltagerne får som opgave skriftligt at give den nøjagtigst mulige beskrivelse af et 5 øres frimærke. Hvis man bedst gør det gennem en skitse, er det også tilladt at lave en sådan.

Legen kan benyttes både som enkeltmands- og patruljeopgave, hvor alle medlemmer i patruljen i fællesskab enes om en løsning på opgaven.

*Redskaber:* 1 frimærke.

#### **Iagttagelsesløb**

Deltagerne står ved startlinien med ryggen mod målet. Langs løbebanen (bedst en vej) er anbragt en halv snes forskellige genstande. På et signal starter alle, og så snart de er kommet i mål, nedskriver de, hvilke ting de har set under løbet.

For løbet får første mand lige så mange points, som der er deltagere, de øvrige efter tur stadig et point mindre. Til denne sum lægges et point for hver rigtig iagttaget genstand og fratages et point for hver ikke iagttaget genstand samt to points for hver forkert opgivet genstand.

*Redskaber:* En halv snes forskellige genstande.

#### **Jage uret**

Patruljerne anbringes i hver sit hjørne af lokalet, og første mand i hver patrulje får bind for øjnene. Et ur anbringes midt på gulvet, og drengene skal nu alene ved hjælp af hørelsen





finde frem til uret og vende tilbage til patruljen med det. Kun hørelsen må benyttes; det er forbudt at føle sig for med hænderne. Det er nødvendigt, at alle er fuldstændig stille, og drengene vil formodentlig hurtigt opdage, at de bedre kan høre uret, når de lægger øret til gulvet, end når de står oprejst. Den patrulje, som sikrer sig uret, får et point, og der fortsættes, til alle har haft et forsøg, hvorefter pointene sammenlægges.

*Redskaber:* Et ur.

#### **Kender I jeres fædrelandssange!**

En patrulje går uden for lokalet. Efter en kort rådslagning skal den komme ind igen og uden ord fremstille et vers eller en linie i en kendt fædrelandssang. Det gælder for resten af patruljerne hurtigst muligt at gætte, hvilken sang det er, og ordret citere det pågældende vers. Den patrulje, som kommer først, skal derefter fremstille et nyt vers. Er velegnet ved lejrball.

*Redskaber:* Ingen.

#### **Kimsleg I**

En del forskellige genstande (12–20) anbringes på et bord og tildækkes med et tørklæde. Deltagerne får lov til at betragte dem i 30 sekunder, hvorefter tingene på ny tildækkes. Derefter får deltagerne 3–5 minutter til nedskrivning af, hvilke ting de så.

Legen kan, som de følgende viser, varieres på mange måder.

*Redskaber:* 12–20 forskellige genstande.

#### **Kimsleg II**

Bordet, hvorpå genstandene er anbragt, inddeles i felter, og en ting anbringes i hvert felt, eller nogle felter forbliver tomme. Hver spejder – eller hver patrulje – skal bagefter aflevere en skitse over bordet med navnene på genstandene anbragt i de rigtige felter.

*Redskaber:* 12–20 forskellige genstande, en bordplade ind delt i felter.

#### **Kimsleg III**

I stedet for at anvende en hel del ting kan man nøjes med f. eks. tre, men fordrer til gengæld, at beskrivelsen skal være særlig nøjagtig og detaljeret. Den dreng, der f. eks. beskriver en blyant som værende 12 cm lang, Viking nr. 2, gul, maskin-spidsset og med bogstaverne KB skrevet med blæk i enden, løser altså opgaven bedre end den, der blot siger, at blyanten var lang og gul.

*Redskaber:* Tre-fire forskellige genstande.

#### **Kimsleg IV**

I stedet for at anvende ret forskelligartede ting kan man benytte en hel del nogenlunde ens genstande, f. eks. frimærker fra forskellige lande, prospektkort, duelighedstegn, blade af forskellige træer osv.

*Redskaber:* Efter omstændighederne.

#### **Kimsleg V**

Man anvender et ret stort antal genstande, f. eks. 50, og lader patruljerne iagttage dem 45 sekunder. Derefter nævner patruljerne efter tur én ting ad gangen. Der gives et point for rigtig nævnt genstand, minus et point for at nævne en genstand, der allerede er nævnt tidligere, eller for ikke at kunne



nævne nogen ny genstand, minus to points for at nævne en genstand, som ikke var til stede.

*Redskaber:* 50 forskellige genstande.

#### **Kimsleg VI**

Spejderne deles i par. Der laves to samlinger af genstande, således at genstandene i den ene kun afviger lidt fra dem i den anden. Der kan i den ene f. eks. findes en gul blyant, i den anden en rød; i den ene en brugt tændstik, i den anden en ny osv.

Den ene spejder i hvert par får lov til at se den ene samling, mens den anden ser den anden samling. De to mødes derefter, og ved at fortælle hinanden, hvad de har set, får de lavet en liste over forskellene mellem genstandene i de to samlinger.

*Redskaber:* To sæt lidt forskellige genstande.

#### **Kimsleg VII**

Et ark karton deles i 16–20 felter, og i en del af disse felter tegnes der nogle simple figurer, f. eks.: cirkel, trekant, firkant, kryds osv. Nogle af felterne lades tomme.

Alle deltagerne får lov til at iagttage »tavlen« i 30 sekunder. Hver deltager nedskriver derefter på sit papir, som han i forvejen har inddelt i lige så mange felter som tavlen, de forskellige figurer i de rigtige rum. Der gives et point for hver rigtig anbragt figur.

*Redskaber:* Et eller flere ark karton (eller en sort tavle og kridt).

#### **Kimsleg VIII**

Hertil anvendes et skakbræt. To deltagere – eller to patruljer – mod hinanden. Den ene deltager anbringer 10 bønder i forskellige felter. Den anden får lov til at iagttage brættet i 10 sekunder. Herefter fjernes brikkerne, og den anden skal nu

anbringe dem på deres rette pladser. Et point for hver rigtig anbragt bonde.

*Redskaber:* Et skakspil.

#### **Kimsleg IX**

Hver deltager fremskaffer én genstand og holder den frem synlig for alle, mens han selv iagttager de andre deltageres ting. Genstandene anbringes derefter i den ene ende af lokalet, og alle vender ryggen til. Efter tur kommer deltagerne frem, og hver af dem skal nu udpege den af genstandene, der tilhører en deltager, hvis navn nævnes for ham. Der gives et point, hvis svaret er rigtigt.

*Redskaber:* Ingen.

#### **Kimsleg X**

Hver patrulje laver en samling på 20 genstande og anbringer en skærm omkring den, så den kun kan iagttages fra oven. Der gives så patruljerne 2 minutter til at iagttage de andres samlinger.

Derefter får hver af patruljerne efter tur lov til at kræve en ting fra en eller anden af de andre patruljer. Denne genstand fjernes. Men findes genstanden ikke hos den pågældende patrulje, springes den krævende patrulje over i næste omgang.

Den patrulje, som efter 5 minutters forløb har flest ting tilbage i sin samling, har sejret.

*Redskaber:* Intet udleveres.

#### **Kimsleg-stafeløb**

Patruljerne i kolonne i den ene ende af lokalet. I den anden ende står ud for hver patrulje en fører med en pose med en del småting.

Nr. 1 løber frem til føreren, som rækker ham en af tingene fra posen. Han undersøger den, leverer den tilbage, løber derpå hen til nr. 2 og fortæller ham, hvad han har set.



Nr. 2 løber nu hen til føreren, ser en anden ting fra posen, løber tilbage til nr. 3 og fortæller ham, hvad han selv har set, og hvad nr. 1 har meddelt ham. Således fortsættes rækken igennem. Sidste mand løber tilbage til nr. 1, og denne nedskriver tingene i den rækkefølge, hvori de meddeles ham.

Den patrulje, som først afleverer en liste med flest rigtige ting, har sejret.

*Redskaber:* En pose med de 6-8 ting pr. patrulje.

### Konvolutter

Føreren medbringer til mødet et dusin konvolutter, som han har modtaget i sin post. De bliver nummererede, og hver patrulje får tre. Når f. eks. 3 minutter er forløbet, skifter patruljerne konvolutter, og dette gentages, til hver patrulje har set alle tolv konvolutter. Hver patrulje må under iagttagelsen ganske kort nedskrive alle enkeltheder (såsom alder, køn, stilling, bopæl osv.) vedrørende den person, der har skrevet brevet, som de kan slutte sig til ved deres undersøgelse.

*Redskaber:* En del brugte konvolutter.

### Listekreds

Deltagerne danner en kreds med ret stort mellemrum mellem de enkelte og tager derefter bind for øjnene. Inde i kredsen anbringes to drenge med henholdsvis højre og venstre ben



bundet sammen (og utilbundne øjne). De skal nu snige sig ud af kredsen uden at blive rørt af de øvrige.

Lykkes det for dem, kommer to andre drenge ind i midten, lykkes det ikke, må de forsøge igen et andet sted i kredsen.

*Redskaber:* Ingen.

### Lugtekimsleg

Spejderne sidder i en kreds med bind for øjnene. Lederen sender efterhånden en del flasker rundt indeholdende stærkt lugtende sager som f. eks.: petroleum, benzin, spiritus, ammoniakvand, kamfer, peber osv.

Hver deltager får lov til at lugte til flaskerne ganske kort tid, og alle skal bagefter nedskrive, hvad flaskerne indeholdt, samt i hvilken orden de passerede. Dette sidste er medbestemmende ved bedømmelsen af resultatet.

*Redskaber:* Nogle flasker med lugtende stoffer.

### Lydkimsleg

Døren mellem to tilstødende lokaler holdes på klem, eller døråbningen dækkes med et tæppe eller lignende. I det ene lokale opholder deltagerne sig, i det andet lederen. Han frembringer efterhånden en række forskellige lyde, f. eks.: taber et nøgleknippe, pumper med en cykelpumpe, vælter en flaske, taber en mønt, kaster en bold på gulvet, stryger en tændstik, slår et søm i, filer på et stykke metal, bider i et æble, hælder vand i et glas og lignende.

Bagefter nedskriver deltagerne, hvilke lyde de hørte, og i hvilken orden de blev frembragt.

*Redskaber:* Efter omstændighederne.

### Lydkulisser

Hver patrulje får at vide, at dens spejdere ved næste tropmøde skal lave en serie »lydkulisser«. De skal frembringe



deres lyde bag en skærm, og resultatet bedømmes af en særlig »dommerkomité«. (En skærm er nødvendig, for at dommen kan blive upåvirket af den anvendte fremgangsmåde.) Hver patrulje skal efter tur lave fire lyde, og efter at alle patruljerne er bedømt, får hver af dem lov til at demonstrere fremgangsmåden uden skærm.

Her er 12 forslag: Bølger – blæst – en dør åbnes – hestegalop – regn – torden – pølsers syden – en knirkende låge – et skud efterfulgt af en sprængning af et vindue – voldsom geværild – en bil, der skrider – et postbud, der går ad en grusvej, banker med dørhammeren og putter breve ind ad brevsprækken.

Ved bedømmelsen kan der gives nogle ekstrapoints for opfindsomhed med hensyn til apparater.

*Redskaber:* En skærm, men ellers intet udleveret.

#### **Mannequinopvisning**

En patrulje sendes uden for lokalet og skal under sin fraværelse foretage en del mindre forandringer i spejdernes påklædning, f. eks.: én binder halstørklædet forkert, en anden smøger strømpeopslaget indefter, to bytter bluse osv. Derefter går patruljen ind til de øvrige, hvor den en kort tid optræder til almindelige beskuelse og derpå atter forsvinder ud af lokalet. De øvrige patruljer aflægger derefter rapport om, hvilke forandringer de har iagttaget, og der gives en bedømmelse af rapporterne.

*Redskaber:* Ingen.

#### **Mærkelige butiksvinduer**

Aftal med f. eks. tolv lokale forretningsdrivende, at de i deres vinduer udstiller en artikel, som de normalt ikke handler med (f. eks. en pakke blomsterfrø hos en cigarhandler).

Spejderne får opgivet en tidsfrist og det område, hvor de skal gøre deres iagttagelser. Ved tilbagekomsten laver de en liste over de iagttagne butikker med navnene på de særlige

artikler, de har set. Der gives to points for hver rigtig angivet artikel og butik og et minuspoint for hver forkert angivet.

*Redskaber:* Efter omstændighederne.

#### **Naboer**

Troppen deles i to hold, og det ene går udenfor. De tilbageblevne anbringes i en kreds – hver med en tom stol på højre side – og får bind for øjnene. Det andet hold kaldes ind og tager så lydløst som muligt plads på de tomme stole.

På et givet signal begynder de sidst ankomne at synge eller frembringe en eller anden dyrelyd. På et nyt signal holder alle op. Enhver af de »blinde« skal nu gætte, hvem hans nabo på højre side er. Hvis han gætter rigtigt, fjernes bindet. Derefter gives på ny signal til sang el. lign. Når den standses, får de resterende »blinde« lov til at gætte anden gang. Derefter bytter holdene opgaver. Det hold, som gætter flest rigtigt, har sejret.

*Redskaber:* Ingen.

#### **Nærmest væggen**

Patruljerne på linie i den ene ende af lokalet. En spejder fra hver patrulje skal med bind for øjnene og hænderne på ryggen søge at komme den modsatte væg så nær som muligt. Dog bliver enhver, som på en eller anden måde rører væggen, diskvalificeret.

Et point til den spejder, som kommer nærmest.

Derefter starter den næste mand fra hver patrulje, og der fortsættes, til alle har deltaget. Den patrulje, som får flest points, har sejret.

*Redskaber:* Ingen.

#### **Opslagsstavlen**

Det forudsættes, at troppen har en opslagstavle, der bruges! Fjern opslagstavlen og bed patruljerne om – så nøjagtigt som



muligt – at nedskrive alle de opslag, som var anbragt på tavlen. Bagefter foretages en sammenligning med tavlen, og der gives points (eller blot de fornødne kommentarer!).

*Redskaber:* Ingen.

#### **Pege på numrene**

På en bordplade tegnes nogle cirkler på vilkårlige steder. I cirklerne skrives forskellige tal, ét i hver cirkel. Deltagerne starter én ad gangen med tilbundne øjne et stykke fra bordet, drejes tre gange rundt og går hen til bordet.

Så snart deltageren når bordet, skal han anbringe pegefingeren på bordpladen. Kommer den inden for en af cirklerne, får han så mange points, som tallet deri angiver. Kommer den udenfor, får han nul. Det gælder om at få så mange points som muligt i et givet antal forsøg.

*Redskaber:* Et bord.

#### **Plus og minus**

Tyve ting, som er lagt frem på et bord, iagttages i et minut af patruljerne, som derefter vender ryggen til bordet. Derpå fjernes en af tingene, og en anden lægges i stedet for. Patruljerne får på ny lejlighed til at iagttage, og den patrulje, som først nævner den ændring, der er sket, får et point. I næste omgang kan to af tingene bytte plads; i tredje omgang kan der lægges to nye ting til, og i sidste omgang fjernes tre ting. Før hver omgang får patruljerne besked om, hvad slags ændring der er foretaget (flere eller færre ting, ombytning etc.), og den patrulje, som først gør rede for, hvori ændringen består, får et point.

Til sidst skal hver patrulje lave en liste over de ting, som først var lagt frem, og der gives et point for hver rigtig ting. Den patrulje, som i alt får flest points, har sejret.

*Redskaber:* En samling på 20 genstande samt et par ekstra ting.

#### **Sherlock Holmes**

Føreren meddeler spejderne følgende oplysninger: Politiet har taget sig af en mand, som i længere tid har strejft rundt i byen. Ved lægeundersøgelse har det vist sig, at manden har mistet hukommelsen. Politiet undersøgte hans lommer og fandt følgende ting. Føreren fremviser derefter forskellige ting, ved hjælp af hvilke der skal gives så mange oplysninger som muligt om manden, hans stilling, karakter, vaner osv.

Patruljerne får lov til i 3 minutter at se på sagerne, hvorefter de nedskriver de oplysninger, de mener at have fået derigennem. Genstandene kan være en neglerenser, en kam og et lommespejl (hvad der tyder på, at manden er omhyggelig med sit ydre), nogle købbermønter i en slidt portemonnæ (fortæller, at manden lever i små kår), nogle pænt spidsede blyanter (tyder på, at manden er kontormand), sporvognskort, noget af en konvolut osv.

Den patrulje, der har skrevet den bedste rapport, sejrer.

*Redskaber:* Efter omstændighederne.

#### **Skygge-kimsleg**

Et lagen hænges på en snor, der er spændt tværs over lokalet. Patruljerne tager plads på den ene side. På den anden side står en kraftig lyskilde (projektionsapparat el. lign.). Føreren holder efterhånden en snes genstande ind i lyskeglen, så de kaster skygge på lagenet.

Derefter nedskriver spejderne – enkeltvis eller patruljevis – de genstande, de har genkendt og kan huske. Legen kan gøres sværere ved at holde genstandene, så skyggerne ikke får et helt almindeligt udseende.

*Redskaber:* En snes ikke for små genstande.

#### **Slagskibs-kimsleg**

Hver patrulje har på gulvet i et hjørne af lokalet, skærmet af bænke el. lign., et stort kvadratisk ark papir delt i 10×10 felter.



Over felterne foroven skrives i rækkefølge bogstaverne A, B, C til J og ned langs venstre side tallene 1 til 10, så at ethvert felt kan betegnes ved et bogstav og et tal, f. eks. C 6, H 9 osv. Et passende antal ting, f. eks. 16, anbringes derefter i forskellige af felterne.

Patruljerne skifter nu, to og to, pladser og iagttager modpartens kvadrat, idet de prøver at indprente sig, hvilke genstande der findes, og hvor de er anbragt. Efter et minuts forløb går de tilbage til deres eget hjørne, og patruljerne skiftes så til at »skyde« på deres modpart. F. eks. råber en af »rævene«: B 7 et kompas, og hvis »hjørtene« har et kompas på B 7, fjernes det fra pladsen. Hjortene får nu et skud mod rævenes kvadrat, og således fortsættes, til alle genstande er fjernet fra et af kvadraterne. Den pågældende patrulje har da tabt.

*Redskaber:* Et stort papirark inddelt i 100 felter pr. patrulje.

### Sluk lyset

Et tændt lys anbringes i den ene ende af lokalet. En dreng fra hver patrulje starter samtidig med bind for øjnene i samme afstand fra lyset. Den, som først blæser lyset ud, sikrer sin



patrulje et point. Man må selvfølgelig sørge for, at drengene ikke kommer til at brænde sig selv eller deres tøj. Det er forbudt at søge efter lyset ved hjælp af hænderne. Når alle drengene i patruljerne har prøvet at slukket lyset, sammenlægges pointene.

*Redskaber:* Et lys.

### Sovende røver

Røveren er bundet for øjnene og sidder i midten af en cirkel med 2-3 meters radius (udendørs gerne mere) med en »skat« på gulvet foran sig. Deltagerne (eller en deltager fra hver patrulje) starter ved cirkelns periferi, og på et givet signal begynder de at krybe ind for at prøve på at fjerne skatten og føre den ud af kredsen.

Hvis røveren hører nogen komme, peger han i den retning, hvor han mener, den pågældende er, og hvis det er rigtigt, må denne gå ud. Er han på vej ud med skatten, må han først aflevere den på plads, inden han går ud.

*Redskaber:* En »skat« (sangbogen eller lignende).

### Stikke i bælte

Et bælte lægges på jorden som en ring. Efter først at have taget bestik af retning og afstand får drengene lov til at starte – med tilbundne øjne og med en telstang eller lignende i den ene hånd – fra et punkt 15 skridt fra bæltet. Det gælder nu om uden at føle sig for at gå rask frem til det sted, hvor bæltet antages at være og stikke spidsen af stangen inden for dets omkreds.

*Redskaber:* En stang og et bælte (eller en ring af reb).





### Smagekimsleg

Spejderne sidder i kreds med bind for øjnene. Lederen og hans hjælpere går rundt og giver efterhånden hver deltager på tungen en dråbe eller et korn af et eller andet stof at smage på, f. eks. sukker, salt, eddike, vand, ost, løg, pebermynte osv.

Bagefter nedskrives, hvilke stoffer der smagtes på, og i hvilken orden deltagerne fik dem serveret.

*Redskaber:* Nogle stoffer med særlig smag.

### Synlig skjult

Nogle spejdere anbringes lige i udkanten af skoven, således at de ikke er gemt bag stammer, men mellem løv og mod passende baggrund, så de vanskeligt ses på afstand. Ca. 50–100 meter derfra anbringes patruljerne med ryggen til. På et signal gør de omkring og ser, hvad de kan opdage. Et minut efter på ny signal og atter omkring. Der gives kort tid til forhandling (stadig med ryggen til), hvorefter hver patrulje aflægger beretning. Derefter på ny omkring og signal til de skjulte, hvorefter de bevæger sig på stedet, hvor de er.

Den patrulje, som fik bedst resultat i iagttagelsen, kan nu få lov at skjule sig, og legen fortsættes. – Det betaler sig én gang at lade en af patruljerne gå helt uden for terrænet; alligevel ser nogle en hel masse.

*Redskaber:* Ingen.

### Søgelys I

En spejder fra hver patrulje forsynet med lommelygte anbringes i samme afstand fra en eller anden genstand. Der gives dem 5–10 sekunder til at stedfæste genstanden, og derefter slukkes lyset i lokalet. Efter en kort pause lyder ordren: Søgelys på! Spejderne tænder lommelygterne, og den spejder, hvis

lyskegle rammer genstanden, sikrer sin patrulje et point. Legen kan starte med ret store ting, men senere prøves med mindre genstande.

Den patrulje, som får flest points, sejrer.

*Redskaber:* En lommelygte pr. patrulje.

### Søgelys II

Troppen deles i to hold, hvert forsynet med en kraftig lommelygte. Holdene anbringer sig liggende på maven, et hold i hver ende af lokalet. Spejderne dækker øjnene til, mens et antal kartonkort anbringes på væggene bag holdene. Kortene er forsynet med bogstaver i flere farver, således at bogstaverne i en bestemt farve tilsammen danner et ord, og ordene udgør en melding. Bogstaverne er anbragt i vilkårlig orden.

Når kortene er på plads, slukkes lyset, og spejderne skal uden at flytte sig fra deres pladser søge at opfange bogstaverne i den modsatte ende af lokalet og tyde meldingen. Lygten må kun lyse højst 10 sekunder ad gangen med mellemrum på 5 sekunder. Førerne sørger for at markere tiden. Lygten bruges ikke blot til at læse meldingen, men også til at blænde modstanderne med.

Når meldingen er tydet, skal holdet udføre den ordre, som den indeholder.

*Redskaber:* En lommelygte og en melding delt i bogstaver pr. hold.

### Tabt femøre

En patrulje i hvert af lokalets hjørner. Første mand i hver patrulje har bind for øjnene. Alle er fuldstændig stille. Føreren taber en femøre på gulvet, hvorefter nr. 1'erne starter. Det gælder nu for dem at komme nærmest til mønten. De skal bevæge sig i oprejst stilling, og det er ikke tilladt at skrabe med fødderne hen langs gulvet. Når en spejder mener at være



ved femøren, standser han. Et point til den, der kommer nærmest, 2 points, hvis han står på mønten. Derefter fortsættes på samme måde med de øvrige spejdere i patruljerne, og pointene sammenlægges.

*Redskaber:* En femøre.

#### **Tampen brænder**

Føreren anbringer en femøre på et sted, hvor den kan findes, uden at deltagerne behøver at flytte noget. Derefter kaldes drengene ind i lokalet og begynder at søge. Så snart én har fundet mønten, sætter han sig roligt ned uden at henlede de andres opmærksomhed på skjulestedet. Legen vedvarer, til alle har sat sig ned.

Den, som først satte sig, har sejret. Han får derefter lov at gemme mønten i næste omgang.

*Redskaber:* En femøre eller lignende.

#### **Tegne-stafeløb**

Patruljerne anbringes hver ved sit bord noget fra hinanden. Lederen har en liste over tegne-emner. En spejder fra hver patrulje kommer hen til ham og får opgivet det første emne. Hver af disse spejdere går derefter tilbage til sin patrulje og tegner det pågældende emne. Patruljen prøver på at gætte, hvad han tegner. Til de forslag, der fremsættes, må han kun svare »rigtigt« eller »forkert« og ikke på nogen måde lede dem på sporet.

Så snart en spejder har gættet, hvad »kunstneren« tegner, går han hen til legens leder. Når denne har anerkendt hans opfattelse, får han opgivet næste emne, og legen fortsættes, til en af patruljerne er nået igennem alle emnerne.

Som emner kan bruges: En tallerkenrække, en fil, en tallerken med en bøj med spejlæg osv.

*Redskaber:* Nogle ark papir pr. patrulje.

#### **Tegn et ansigt**

Patruljen sidder i rundkreds om et bord. Patruljeføreren siger til sin sidemand: Tegn et ansigt, som jeg gør det! Samtidig tegner han med *venstre* pegefinger et ansigt, først en cirkel (omridset), så en prik (højre øje), atter en prik (venstre øje), en lodret streg nedad (næsen), en vandret streg fra venstre til højre (munden).

Hver af deltagerne forsøger nu efter tur at gengive tegningen, og patruljeføreren siger: Rigtigt – eller galt! Der fortsættes, indtil alle har gjort det rigtigt. Sædvanligvis er deltagerens opmærksomhed indstillet på at anbringe øjne, næse osv. rigtigt, så de ikke bemærker, at tegningen udføres med venstre hånd.

*Redskaber:* Ingen.

#### **Tidsbedømmelses-stafeløb**

Patruljerne i kolonne. Det meddeles, at hver spejder efter tur skal forlade sin patrulje og begive sig ud på en vandring, der skal vare nøjagtig 30 sekunder (uden ur!). Når en deltager mener, at hans tid er udløbet, vender han tilbage til sin patrulje og starter den næste. Er der f. eks. 6 mand i hver patrulje, bedømmes der efter, hvilken patrulje der bliver færdig nærmest ved forløbet af 3 minutter.

Man kan forsøge at distrahere deltagerne ved at fortælle dem, hvad de ser af mærkeligt på deres tur eller give dem gode råd med hensyn til den måde, hvorpå de skal vandre!

*Redskaber:* Ingen.

#### **Træde synål**

Patruljerne i kolonne. Hver mand får udleveret en synål. Et stykke foran patruljerne ligger en tråd med knude på den ene ende. På et givet signal løber nr. 1 til tråden og trækker sin



nål på den. Derefter løber han tilbage og slår nr. 2 på skulderen. Denne starter osv. Den patrulje, som først er færdig, har vundet.



#### Variation

Deltagerne binder halstørklædet for det ene øje. I øvrigt leges legen som ovenfor, men den vil utvivlsomt belære drengene om betydningen af at have *to* øjne at se med!

*Redskaber:* En synål pr. deltager, en tråd pr. patrulje.

#### Tændstikfigurer

Patruljerne i kolonne. Et stykke foran hver patrulje er lagt en figur af tændstikker.

Nr. 1 i patruljen løber frem og iagttager figuren. Så samler han tændstikkerne sammen, løber tilbage og rundt om patruljen, derefter på ny frem og lægger tændstikkerne på nøjagtig samme måde som før. Nu starter nr. 2 på samme opgave osv.

Det gælder for patruljen om både at blive først færdig og at slutte med den rigtige figur. (NB. Også svovlet på de enkelte tændstikker bør være anbragt til samme side som i den oprindelige figur!)

*Redskaber:* En del tændstikker.

#### Udlænding på besøg

Hver patrulje vælger en udlænding, som henvender sig til lederen. Denne viser dem et stykke papir med en sætning, f. eks.: 3 meter gul silke til en dameparasol.

Udlændingene vender tilbage til deres patrulje og forsøger ved tegn at meddele sætningen. Udlændingene må ikke tale eller på anden måde selv gøre brug af det fremmede lands sprog. De forstår derimod det fremmede sprog tilstrækkeligt til at nikke med hovedet til ja eller nej som svar på spørgsmål. Den patrulje, som først får fat i den rigtige sætning, vinder.

*Redskaber:* Ingen.

#### Udpege brevene

Syv enslydende (ikke for indholdsrige) breve maskinskrives på syv ens ark brevpapir. Alle undtagen nr. 1 skrives på samme maskine. Alle undtagen nr. 3 indeholder den samme stavfejl. Alle undtagen nr. 4 har aftryk af samme tommelfinger i nederste højre hjørne; nr. 4 har et andet fingeraftryk. Alle undtagen nr. 5 er underskrevet på samme måde; nr. 5 mangler i underskriften en prik over i eller lignende. Alle undtagen nr. 7 har samme »indrykning«; på nr. 7 begynder nyt afsnit to pladser længere inde.

Brevene nummereres og anbringes ved siden af hinanden på en plade, og det gælder nu for patruljerne at finde de to nøjagtig ens breve (nr. 2 og 6) inden for en given tidsfrist.

*Redskaber:* Syv maskinskrevne breve.

#### Uventet kimsleg

En samling større genstande anbringes på et sted, hvor spejderne ikke kan undgå at passere dem, når de ankommer til mødet (lige uden for trophuset – i en korridor el. lign.).

I aftenens løb får spejderne besked om at nedskrive, hvilke



ting der er anbragt det pågældende sted. Points kan gives enkeltvis eller patruljevis.

*Redskaber:* Efter omstændighederne.

### Vandrende kimsleg

Et antal ret store genstande, hvis navnes forbogstaver danner et bynavn, samles i en sæk eller en stor papkasse.

Mens føreren vandrer rundt i et afgrænset stykke skov, holder han disse genstande op en efter en, f. eks. ét minut hver. Spejderne skal snige sig efter ham, iagttage genstandene og huske dem, til legen er endt. Så skrives navnene på genstandene ned, og forbogstaverne stilles sammen, så de danner bynavnet. Genstandene behøver ikke at forevises i den rigtige rækkefølge.

Hver spejder, som under legen iagttages af føreren, får et minuspoint og sendes tilbage til udgangspunktet for at starte på ny.

Patruljen får tre points for hver rigtig iagttagen genstand og yderligere ti points for at finde det rigtige bynavn.

*Redskaber:* En samling ikke for små genstande.

### Vis centrum

Tegn på et stykke papir en cirkel med tydeligt angivet centrum. Fastgør papiret ved hjælp af tegnestifter på en dør eller en væg. Spejderne stiller sig op i 5 skridts afstand fra skiven. De orienterer sig en efter en med utilbundne øjne. Efter at hver enkelt har orienteret sig, bindes han for øjnene og søger nu med udstrakt arm at træffe centrum i skiven. Så snart dør eller skive berøres af den fremstrakte arm, råbes der: Holdt! og resultatet bedømmes.

Man kan inddele skiven i ringe og give points. Med nogen øvelse kan der opnås ret god færdighed. Senere kan man gøre legen sværere ved at snurre spejderen rundt, forinden han får lov at starte mod skiven.

*Redskaber:* Et papir med en inddelt skive.

## B. HURTIG OPFATTELSE

### Bogstavleg

Hver af deltagerne er forsynet med Myant og papir. Der aftales et bogstav, f. eks. »S«, hvorefter alle de ord, der skrives ned, skal begynde med dette bogstav.

Derpå siger legens leder: »Et land!« Alle skal nu skrive et land, der begynder med S (f. eks. Spanien). Dernæst siges: »En by!« (f. eks. Sorø). Der forsættes med en flod, en sø, et hav, en fjord osv.

Derefter gennemgås listerne for at efterse, om de anførte navne kan bruges, og antallet af rigtige navne tælles op.

*Redskaber:* Et stykke papir pr. deltager.

### Bringe bændlet ind

Det meddeles troppens spejdere, at ved næste tropmøde vil en af dem forsøge at slippe ind i troplokalet bærende et rødt bændel (eller noget tilsvarende efter tropførerens valg) uden at blive opdaget af de andre som den, der bærer bændlet.

Tropføreren udvælger derefter hemmeligt en af drengene til at udføre denne opgave. Den pågældende spejder må naturligvis komme til mødet inden for en vis tidsfrist, ikke alt for tidligt og ikke et minut for sent.

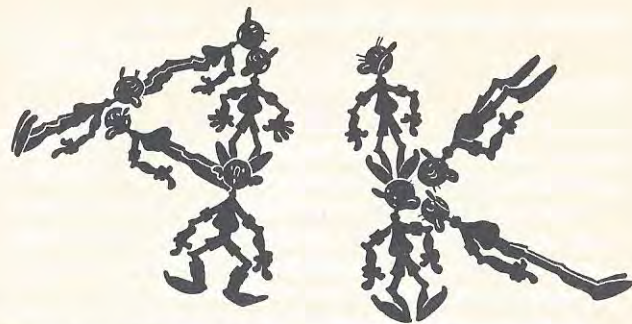
Legen er selvfølgelig mest spændende, hvis ingen af drengene fortæller de andre noget om, hvorvidt han er blevet valgt til at være bændlets bærer.

*Redskaber:* Et rødt bændel eller lignende.

### Dan bogstavet

Patruljerne i kolonne med stort mellemrum mellem kolonnerne. Der opgives et bogstav, som hver patrulje nu skal danne liggende på gulvet (eller jorden). Alle mand skal anvendes. Den patrulje, der først bliver færdig, har sejret. Til at





begynde med bør man bruge de lettere bogstaver: L, A, E, W osv., derefter kan man tage de svære, f. eks.: S, Q.

*Redskaber:* Ingen.

#### Dan grupper

Drengene bevæger sig rundt i kreds, indtil føreren råber et tal, f. eks. 5. De skal da slutte sig sammen i grupper på fem. De, for hvem det ikke lykkes at blive fem i en gruppe, går ud, og derefter fortsættes med nye tal, til der kun kan dannes én gruppe. Den har så sejret.

*Redskaber:* Ingen.

#### De tre riger

Patruljen sætter sig i rundkreds. De tre »riger« er luften, vandet og jorden. En deltager siger f. eks. til en eller anden i kredsen: Luften! Den tiltalte må da hurtigst muligt nævne et dyr (f. eks. flagermus, gråspurv, høg osv.), som lever i luften. På samme måde, hvis der siges vand eller jord. Dyrene skal nævnes ved navn. Man må ikke nøjes med f. eks. at sige: fisk, rovdyr, husdyr eller lignende. Der sættes en bestemt frist, inden hvilken der skal svares. Man kan f. eks. tælle til 5. Det samme dyrenavn må ikke nævnes to gange. Den, som enten

ikke svarer eller svarer galt, går ud af legen. Den dreng, som ved legens slutning er alene tilbage, har sejret.

*Redskaber:* Ingen.

#### Hvad hedder sangen!

En deltager fra hver patrulje går udenfor sammen med tropføreren. Der aftales her en bestemt melodi på en fædrelands-sang eller lignende. Patruljerne har imidlertid på forskellige steder i lokalet ordnet sig i små rundkredse. Når deltageren er kommet tilbage til sin patrulje, giver han sig til med en stok eller lignende at banke takten på den aftalte melodi i gulvet. Så snart en patrulje er blevet klar over melodien, synger den verset. Hele forsamlingen synger med. Den patrulje, der kommer først, har vundet et point. Det er en selvfølge, at ingen af de udsendte deltagere må hjælpe med på anden måde end ved at banke takten. Det er nødvendigt, at der aftales et bestemt signal, hvorefter alle på én gang begynder.

*Redskaber:* En stok pr. patrulje. (Kan dog også bankes med fingeren på et stolesæde.)

#### Indendørs skattejagt

Inden leger begynder, lægger lederen på en række forskellige steder i lokalet eller i hele huset en række sedler ud. Den første seddels indhold giver vejledning om, hvor man skal søge efter den næste. Nr. 2 giver på samme måde vejledning om, hvor nr. 3 skal søges og så fremdeles, til man kommer til den eftersøgte skat, som anbringes i stedet for eller sammen med den sidste seddel. Da denne skattejagt skal foregå inde i en stue, må sedlerne være en smule spidsfindige i affattelsen (valde hovedbrud), ellers bliver opgaven for let og bohavet ødelagt af slagsmål for at komme frem hurtigt nok.

Yderligere kan man skærpe øvelsen ved at affatte alle meldinger med morse, semafor, indianertegn eller lignende. Der gives ved legens begyndelse en passende besked om, hvor man skal søge efter det første spor.

*Redskaber:* Nogle meldinger pr. patrulje, en »skat«.

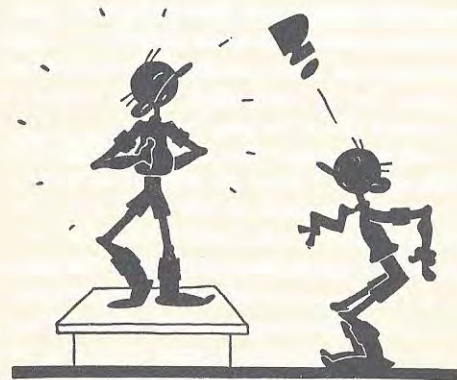


### Hvilken statue!

Som en række hurtigt efter hinanden følgende tableauer fremstiller et par af spejderne nogle af byens kendte statuer og monumenter, som de øvrige skal gætte navnene på. Der behøves ingen eller meget små midler til udklædning, når blot den for den pågældende statue karakteristiske stilling indtages.

Legen kan også leges som konkurrence mellem patruljerne, hvor de efter tur får lov til at vælge og forevise en statue.

*Redskaber:* Efter omstændighederne.



### I søen

Drengene i to rækker, en langs hver side af lokalet med ansigtet mod midten, hvor lederen står. Foran hver række er trukket en kridtstreg. På ordren: I søen! springer alle drengene over stregen. Efter ordren: På bredden! springer alle tilbage igen.

Hvis ordren: I søen! – eller: På bredden! gives, når de i forvejen er det pågældende sted, må ingen flytte sig. Ligeledes må ordrene: På søen! – eller: I bredden! naturligvis ikke adlydes. Den, der gør fejl, går ud.

*Redskaber:* Ingen.

### Ja eller nej

Hver deltager har et stykke papir, hvorpå han skriver numrene 1–10. Der oplæses nu ti forskellige spørgsmål – med kun et ganske lille ophold mellem hvert – og hvert besvares med ja eller nej ud for det pågældende nummer. Spørgsmålene kan være f. eks.:

Er dette papir firkantet?

Er spejderbevægelsen 50 år gammel?

Fik du nogle julegaver i år?

Er N. N. rødhåret?

Er bly tungere end jern?

Må man gifte sig med sin enkes søster?

*Redskaber:* Et papir med en række spørgsmål.

### Kejser Napoleon

Deltagerne sætter sig i rundkreds. Første mand siger til sin venstre sidemand: Jeg var på besøg hos kejser Napoleon, og der mødte jeg Churchill. Sidemanden gentager dette og føjer et nyt navn til: Jeg var på besøg hos kejser Napoleon, og der mødte jeg Churchill og Gorm den Gamle. Næste sidemand til venstre gentager dette sidste og føjer endnu et navn til, og således fortsættes der kredsen rundt. Hvis en deltager enten springer et af de tidligere nævnte navne over eller gentager dem i forkert rækkefølge, går han ud af legen. Når hele kredsen er gået igennem på denne måde én gang, fortsættes der forfra med stadig at sætte nye navne til, så længe nogen kan blive ved at huske rigtigt. Sker det nu imidlertid i anden, tredje eller en endnu senere omgang, at en deltager må gå ud,



så går tillige det eller de navne, som vedkommende ved tidligere lejligheder satte i omløb, ud af legen, og hvis nogen kommer til at nævne disse navne, går vedkommende også ud. Det gælder derfor om at holde ørene stive. Den, der holder ud, til han er alene, har vundet.

*Redskaber:* Ingen.

### Kender I jeres sangbog!

Hver af deltagerne har et stykke papir, der er nummereret med ti rubrikker, hvori der er plads til en verslinie.

Lederen læser nu op af sangbogen en eller anden mere eller mindre kendt linie i en sang. Dette gentages for ti forskellige sanges vedkommende. Der gives hver gang deltagerne et halvt minut til at tænke sig om i og til at nedskrive sangens begyndelse, inden næste linie nævnes. Den patrulje, som gennemsnitlig kender de fleste af de nævnte sanges navne, har vundet.

Vil man gøre legen sværere, kan man også kræve opgivet navnet på den pågældende sangs digter.

*Redskaber:* En sangbog.

### Krydset eller ukrydset

Deltagerne i kreds. Lederen tager to stokke og rækker dem til sin nabo, krydset eller ikke, som han vil, og samtidig siger han: Jeg rækker dig disse stokke krydset (ukrydset), idet han



dog hermed hentyder til, om hans egne ben er krydset eller ikke. Den, som modtager stokkene, skal så sige: Jeg modtager disse stokke . . . , og jeg rækker dem videre . . . Lederen siger derefter, om det er rigtigt eller forkert, hvad vedkommende sagde, idet det også her drejer sig om deltagerens ben. Den, som modtager stokkene, må flytte eller krydse dem (og sine ben), som han vil. Derefter rækkes stokkene videre til den næste, og legen fortsættes, til alle deltagerne efterhånden bliver klar over, hvad det hele drejer sig om.

*Redskaber:* To stokke.

### Lav en spiseseddel

Sammensæt en spiseseddel for en todages lejr med morgenmad, middag og aftensmad for hver dag, idet måltiderne gøres så varierede som muligt. Skriv for hver patrulje på et stykke papir ingredienserne til alle retterne under hinanden. Klip hver enkelt del af og bland det hele godt i en konvolut.

Giv hver patrulje sin konvolut. Fortæl drengene, at de er ude på en pinselejr, at papirstrimlerne forestiller deres proviantforråd, og at hver patrulje selv må sammensætte sin spiseseddel. Giv dem ti minutter til at sortere deres proviant og bed så om at få de sedler, der skal bruges til morgenmad om søndagen. Et eller to minutter efter beder man om søndagens middag osv. Hold hver enkelt patruljes måltider for sig og læs dem ved legens afslutning op for at sammenligne dem indbyrdes og med det oprindelige forslag (som ikke behøver at være det bedste!).

*Redskaber:* »Ingredienserne til en spiseseddel« pr. patrulje.

### Ordtrappe

Hver deltager (eller patrulje) får udleveret et stykke papir med et tastavelsesord, f. eks. natur. Det gælder nu i løbet af en fastsat tid at få dannet den længste »ordtrappe«, idet man tager den sidste stavelse af ordet og føjer en ny til den og



fortsætter dermed. F. eks.: natur, turnips, nipsting, tingsted, stedvis osv. Ordene skal hver gang deles nøjagtigt efter stavelser.

*Redskaber:* Et stykke papir med et tostavellesord pr. deltager.

#### **Puffe i pose**

Hver patrulje forsynes med en lille lærredspose, f. eks. en pløkpose. Derefter får de 10 minutter til i posen at samle så mange forskellige ting som muligt, der alle begynder med et opgivet bogstav (f. eks. s: sølvpapir, saks, sæbe osv.). Tingene må ikke være større, end at de kan gå ned i posen. Den patrulje, som får samlet flest ting, har sejret.

*Redskaber:* En pløkpose pr. patrulje.

#### **Regn rigtigt**

Patruljerne i kolonne. Ud for hver patrulje er på den modsatte væg anbragt et stort ark papir. Lederen opgiver et tal, f. eks. 37. Første mand i hver patrulje løber hen til papiret og skriver et encifret tal (så tydeligt, at det kan ses af hele patruljen), løber tilbage og afleverer blyanten til nr. 2, som fortsætter på samme måde osv.

Meningen med legen er, at summen af de tal, som bliver skrevet, når alle patruljens medlemmer har skrevet et hver, skal blive 37. Man kan indføre den bestemmelse, at to drenge, der kommer efter hinanden, ikke må skrive samme ciffer. Eks.:  $2+7+6+9+4+8+1 = 37$ .

Den patrulje, som først bliver færdig og har regnet rigtigt, har sejret.

*Redskaber:* Et stort ark papir pr. patrulje.

#### **Rotter og ræve**

To hold mod hinanden. Holdene sidder med ryggen til hinanden midt i lokalet. Når føreren råber: Rotter! skal rotterne

(det ene hold) springe op og styrte til den væg, de sidder med ansigtet vendt mod, mens rævene (det andet hold) skal fare efter dem og røre dem, inden de når væggen. Når en rotte er rørt, går han over til rævene. Hvis føreren råber: Ræve! foregår alt i modsat orden. Legen fortsætter, til alle drengene er på det ene hold.

Ved at rulle på r'et (r-r-r-rotter, r-r-r-ræve) giver man drengene et øjeblik spændt forventning, inden de hører, hvem der skal løbe, og hvem der skal fange.

*Redskaber:* Ingen.

#### **Staveleg**

Deltagerne sidder i kreds. En af dem begynder med et vilkårligt bogstav, og hver af de andre føjer efter tur et bogstav til, således at der efterhånden dannes et ord, men hensigten skal stadig være ikke at fuldende ordet, men tvinge den følgende deltager til at gøre det.

Enhver deltager, som fuldender ordet eller ikke kan tilføje et bogstav i løbet af 15 sekunder, går ud. Hvis en deltager tvivler om, at de bogstaver, han modtager, kan blive til et ord, appellerer han til lederen. Hvis han får ret, går hans forgænger ud, hvis han har uret, går han selv ud. Et ord er ikke fuldent, så længe nogen tilføjelse er mulig – selv om det kun er en bøjningsendelse.

*Redskaber:* Ingen.

#### **Tænde og slukke lyset**

Patruljerne i kolonne. Noget foran hver patrulje står et lys og en tændstikæske med to tændstikker. På startsignalet løber første mand fra hver patrulje frem til sit lys og tænder det. Når han er nået tilbage til patruljen, starter næste mand. Han puster lyset ud og tænder det igen, og således fortsættes patruljen igennem. Den patrulje, som først bliver færdig med opgaven, har sejret.



NB. Det gælder altså for patruljerne i tide selv at blive klar over, at de må tænde en tændstik ved lyset, før de puster det udl!

*Redskaber:* Et lys, en tændstikæske og to tændstikker pr. patrulje.

### Veltalenhed

De enkelte deltagere (eller en udvalgt spejder fra hver patrulje) anbringes efter tur på en stol eller lignende, får opgivet et bogstav og skal nu i et minut sige så mange ord som muligt, der begynder med dette bogstav, idet de enkelte ord ikke må nævnes i flere bøjningsformer eller indgå i afledninger eller sammensætninger.

*Redskaber:* Ingen.

## Træning til prøver

### A. KNOBLEGE

#### Find rebene

Deltagerne får bind for øjnene (eller lyset slukkes). En del knobreb spredes rundt i lokalet. Det gælder nu for deltagerne at finde et knobreb og slå et knob på det. Så snart det er færdigt, stikker han knobrebet i bæltet, prøver at finde et nyt reb og slå et nyt knob osv. Efter en passende tids forløb fløjtes der af, og den dreng, som har de fleste knobreb med rigtige knob, har sejret.

#### Variation

Hvis knobrebene er lige lange, kan hver patrulje arbejde i fællesskab og binde sine knobreb sammen. I så tilfælde sejrer den patrulje, som ved legens afslutning har sammenføjet det længste reb med rigtige knob.

*Redskaber:* En del knobreb.

#### Knobbankekød

Deltagerne sidder på hug i rundkreds med nogen afstand mellem de enkelte. Lederen går inde i kredsen med et knobreb. Deltagerne består af f. eks. to patruljer, der sidder skiftevis i kredsen. Lederen kaster knobrebet til en i kredsen samtidig med, at han nævner navnet på et knob. Vedkommendes højre sidemand skal da hurtigst muligt springe op og løbe uden om kredsen tilbage på sin plads. Hvis den, der binder knobet, bliver først færdig hermed, får han et point til sin patrulje, omvendt hvis det er den løbende, der kommer først. Kredsen må have en størrelse, der passer til deltagernes øvelse i at binde knob.



NB. Det gælder om, at man kun benytter sådanne knob, som deltagerne som helhed bør kende til.

*Redskaber:* Et knobreb.

#### **Knob bytte-gårde**

Deltagerne sætter sig i rundkreds. Hver deltager har et knobreb. En går ind i kredsen, standser foran en af de andre og nævner et knob. Det gælder nu om, hvem af de to, der bliver først færdig med at binde knobet. Hvis den, der er inde, bliver først færdig, må den anden ind i hans sted. I modsat fald må han fortsætte, til han til sidst finder et knob, han kan binde hurtigere end nogen af dem i kredsen, han forsøger sig med.

Fordelen ved denne leg er, at den giver de dårligste knobbindere mest træning.

*Redskaber:* Et knobreb pr. deltager.

#### **Knob-fremgang**

Troppen på linie. Hver spejder forsynet med et knobreb. Med et ur i hånden meddeler føreren: Bind et råbåndsknob på ti sekunder . . . nu! Så snart et knob er bundet, kaster spejderen rebet på gulvet. Når føreren råber: Stop! standser al knobbinding, og de spejdere, der har fuldført knobet, samler rebet op, går et skridt frem og løser knobet. Føreren siger derefter: Bind et råbåndsknob på ni sekunder . . . nu! Spejderne gør som før – og på råbet: Stop! går de heldige knobbindere atter et skridt frem (efter at have samlet rebene op) og løser knobene. Man fortsætter, indtil man når ned på så få sekunder, at ingen går et skridt frem. Den spejder, som er nået længst frem, har sejret.

Der kan naturligvis anvendes et hvilket som helst knob, som alle spejderne skal kende. Fordelen ved legen er, at alle er med i konkurrencen hele tiden, og at den spejder, som fumler i første omgang, kan komme i form i de følgende.

*Redskaber:* Et knobreb pr. spejder.

#### **Knoblænkeløb**

Patruljerne i kolonne. Hver spejder har sit knobreb. På startsignalet binder nr. 1 med et pælestik sit reb om sin højre ankel, og derefter rækker han den frie tæppe til nr. 2. Han binder sit knobreb dertil med råbåndsknob, lægger dobbelt halvstik om sin ankel og rækker den frie tæppe til nr. 3. På samme måde fortsættes rækken igennem. Når hele patruljen er lænket sammen, løber den et stykke frem til en udlagt mållinie.

Den patrulje, som kommer først med alle knob rigtige, har sejret.

*Redskaber:* Et knobreb pr. spejder.

#### **Knobring**

Hver patrulje danner en kreds, med ansigtet vendt mod midten, og hver dreng forsynes med et knobreb, som han holder på ryggen.

Når startsignalet lyder, gælder det for drengene inden for hver patrulje – stadig med hænderne på ryggen – at binde samtlige knobreb sammen, så de danner en ring. Den patrulje, som først strækker armene i vejret og læner sig bagover mod ringen (uden at den brister!), har sejret.

*Redskaber:* Et knobreb pr. deltager.

#### **Knobstafeløb**

Hver patrulje delt i to halvdele, der står med nogen afstand. Ved hver af grupperne må være en fører. Hver mand har et knobreb. Første mand løber det givne stykke og får derefter besked på at slå et eller andet knob. Når han mener, det er i orden, afleverer han det til næste mand, der så løber strækningen tilbage og får besked på at slå et nyt knob, der sammen med det første afleveres til tredje mand, og således fortsættes.



Den patrulje, der først kommer ind med alle knob rigtige og i behold hos sidste mand, har sejret.

*Redskaber:* Et knobreb pr. deltager.

### **Knobfovtrækning**

Et redningsreb eller et andet stærkt reb lægges på jorden. En patrulje tager opstilling ved hver ende af rebet. En spejder fra hver af patruljerne kommer frem, og på et givet signal griber de rebet og begynder at trække tov, men samtidig skal hver af dem slå f. eks. et pælestik om livet på sig selv. Den, der først bliver færdig med det, sikrer sin patrulje et point. De to næste kommer frem og prøver det samme eller et andet stik (f. eks. et trompetstik). Når alle har haft et forsøg, sammenregnes pointene.

*Redskaber:* Et redningsreb.

### **Nå målet**

Patruljerne i halvkreds. Umiddelbart foran hver patrulje anbringes i jorden en startpind og noget længere fremme en fælles målpind. Hver af spejderne har et knobreb, og alle har bind for øjnene.

På startsignalet slår nr. 1 i hver patrulje et dobbelt halvstik om sin startpind og løber med den anden ende af rebet frem mod målet. Når rebet er fuldt udstrakt, kalder han på nr. 2, som følger rebet, til han når nr. 1 og binder sit reb til det første med et flagknob. Derefter fortsætter nr. 2 mod målet og kalder på nr. 3, og således fortsættes legen, indtil en af patruljerne er i stand til at binde det sidste knobreb med et dobbelt halvstik til målpinden. Denne patrulje har sejret, hvis knobene er rigtige.

De sammenbundne knobreb skal være lange nok til at nå målpinden, men heller ikke længere.

*Redskaber:* Et knobreb pr. spejder.

### **Pakkeløb**

Patruljerne i kolonne. Ud for hver patrulje ligger et stykke indpakningspapir, et stykke sejlgarn og en genstand, der skal pakkes ind. Nr. 1 løber hen og pakker genstanden ind, binder båndet om og foreviser pakken for føreren. Når pakken er godkendt, løber han tilbage og starter nr. 2, som pakker pakken op, ruller snoren op og lægger papiret pænt sammen, så alt er klart til nr. 3, der på ny pakker ind osv. Den patrulje, der først er færdig, sejrer.

*Redskaber:* Et stykke indpakningspapir, sejlgarn og en bog eller lignende pr. patrulje.

### **Pælestik og dobbelt halvstik**

To patruljer mod hinanden. Patruljerne stiller op i kolonne ud for nogle træer. Nr. 1'erne er forsynet med et redningsreb. På et givet signal løber de hen til hver sit træ og slår et dobbelt halvstik om dette og et pælestik omkring livet på sig selv. Nr. 2'erne løber samtidig uden om en nærmere angiven genstand et stykke borte. Det gælder nu for nr. 2 at nå hen og slå nr. 1 fra den konkurrerende patrulje på skulderen, inden han bliver færdig med knobene. Lykkes det, får nr. 2 et point, medens nr. 1'eren får et point, hvis han er færdig først, og knobene er rigtige. Derefter startes nr. 3 og 4 på samme måde osv.

Det gælder at beregne den strækning, som skal løbes af nr. 2'eren således, at den er så lang, at nr. 1'eren har mulighed for at blive færdig med knobene.

*Redskaber:* 2 redningsreb.

### **Parknobbinding**

Deltagerne stiller op i par. Hver deltager har en stump reb i henholdsvis venstre og højre hånd og holder den anden hånd på ryggen. Et knob nævnes, og parrene prøver på at binde deres reb sammen med det pågældende knob. Det par, som først fremviser det rigtige knob, har sejret.





Legen kan naturligvis også anvendes som patruljekonkurrence.

*Redskaber:* Et knobreb pr. deltager.

#### Red hatten

Patruljerne i kolonne. I den modsatte ende af lokalet ligger ud for hver patrulje en hat. På startsignalet binder sidste mand sit knobreb til næstsidste mands. Når han har bundet, går rebet videre til næstsidste mand, der binder det til tredjesidste mands osv., til det når første mand. Han slår et pælestik om livet, hvorefter han »springer i vandet«, »svømmer« ud til hatten, redder den og bliver *halet* hjem af patruljen.

Den patrulje, som først får reddet hatten (med rigtige knob), har sejret.

*Redskaber:* Et knobreb pr. mand, en hat pr. patrulje.

#### Redning af skibsbesætning

Patruljerne i kolonne. En mand fra hver patrulje stilles 12 meter foran patruljen med et redningsreb. På et givet signal kastes det til første mand, som binder pælestik om livet på sig

selv. Derefter trækkes han i land af kasteren. Den reddede kaster derefter rebet til den næste osv., til hele patruljen er reddet. Galt knob betyder druknet. Eller man kan give en vis tid og se, hvilken patrulje der i løbet af den får flest reddede. Endvidere kan legen varieres således, at nr. 2 lægger stikket om livet på nr. 1 osv. (sidste mand om livet på sig selv).

*Redskaber:* Et redningsreb pr. patrulje.

#### Svinebundet

To hold på linie over for hinanden, således at de enkelte par er nogenlunde jævnbyrdige.

Hver spejder har en meter tynd line. Han skal nu prøve på at få den surret om sin modparts ben og få den bundet sammen med råbåndsknob. Samtidig skal han undgå selv at få surret benene sammen. Der kan også benyttes andre knob, men altid samme knob for alle deltagerne.

*Redskaber:* En meter line pr. spejder.



#### B. KOMPASLEGE

##### Blindekompasleg

I hvert hjørne af pladsen (f. eks. en fodboldbane) anbringes en patruljes spejdere med bind for øjnene. Patruljeførerne står med utilbundne øjne inden for en markeret cirkel på midten af pladsen. Deres opgave er ved tilråb at dirigere hver sin patrulje fra dens hjørne til det diagonalt modsatte hjørne af pladsen. Tilråbene må kun indeholde kompasretninger, og patruljeførerne må ikke gå uden for cirklen. Hvis en af patruljens spejdere træder inden for cirklen, er han udgået af legen.

Den patrulje sejrer, som først får alle sine spejdere samlet i det modsatte hjørne.

*Redskaber:* Ingen.



### Hollandsk kompasleg

Der kræves 15 deltagere til denne leg. Sammen med lederen danner de kreds, hvorefter lederen går ind i midten, og den tomme plads, der derved bliver i kredsen, repræsenterer nordretningen. Deltagerne bestemmer ved hjælp af denne, hvilket verdenshjørne de hver især kommer til at repræsentere.

Lederen holder en stok oprejst ved at støtte den med håndfladen, så den lige balancerer. Han kalder nu på et verdenshjørne, f. eks. VSV, og slipper samtidig stokken. Den deltager, som har pladsen VSV, skal derefter springe frem og gribe stokken, inden den ligger på jorden. Hvis det lykkes ham, går han tilbage på sin plads, hvorefter lederen vælger et nyt verdenshjørne. Lykkes det ikke deltageren at gribe stokken, må han gå ind på den tomme nordplads, og den plads, han efterlader tom, bliver nu nord, hvorpå alle de øvrige deltagere gør sig den retning klar, som de nu repræsenterer. Derefter fortsættes legen som før.

*Redskaber:* En stok.

### Kompas bytte-gårde

8 eller 16 deltagere står i en rundkreds, og hver får navn efter den kompasretning, han repræsenterer. I midten af kredsen sidder en deltager med bind for øjnene. Lederen nævner to kompasretninger. De pågældende skal nu listende bytte plads, mens den blinde forsøger at røre en af dem. Lykkes det, indtager han vedkommendes plads, og den »rørte« bliver blind. Deltagerne har til enhver tid navn efter det verdenshjørne, hvor de i øjeblikket befinder sig.

*Redskaber:* Ingen.

### Kompas-kimsleg

Tegn på gulvet to store koncentriske cirkler og inddel dem med radier i de 8 kompasretninger. Sæt nordretningen (og *in* denne) på den yderste cirkel, som kaldes cirkel 1, mens

den indre kaldes cirkel 2. Enhver af de 8 kompasretninger kan nu angives på hver af cirklerne som f. eks. nord 1, vest 2, sydøst 1 osv. Anbring derefter 16 forskellige ting, én på hvert af de 16 punkter.

Spejderne får nu lov til at se på tingene i et minut (eller to) og får derpå bind for øjnene. Føreren nævner så en kompasretning, f. eks. sydvest 2, og den spejder, som først svarer med navnet på den genstand, som ligger på dette punkt, sikrer sin patrulje et point.

Man kan gøre legen sværere ved at bruge 16 kompasretninger i stedet for 8, eller tegne tre cirkler i stedet for to.

Den patrulje, som inden for en given tid får flest points, har sejret.

*Redskaber:* Et stykke kridt samt 16 (eller flere) forskellige genstande.

### Kompasleg med pinde

En cirkel udlægges ved hjælp af et redningsreb. Centrum og nordretning markeres. Hver mand er forsynet med en lille spids pind og trækker en seddel, hvorpå der er angivet et verdenshjørne. På et givet signal ses på sedlerne, og *straks* stikkes pinden ned på det angivne sted i cirklen. Bagefter afkondoleres resultatet.

*Redskaber:* En pind og en seddel med angivelse af et verdenshjørne pr. deltager samt et redningsreb.

### Kompasleg med stave

Hver deltager er forsynet med en stav, og alle får lov til at trække en seddel, hvorpå der er angivet et verdenshjørne eller en sætning, der angiver et verdenshjørne (eks.: Hvor står solen kl. 15?). Når startsignalet gives, ser alle på sedlerne, og hver deltager lægger sin stav i den angivne retning. Derefter kontrolleres retningerne ved hjælp af et kompas.

*Redskaber:* En stav og en seddel med angivelse af et verdenshjørne pr. deltager.



### Kompasløb

Patruljerne i kolonne. Et stykke foran hver patrulje står en »dommer« med et kompas. På startsignalet løber første mand



i hver patrulje frem til dommeren, som rækker ham kompasset og beder ham angive retningen til en terrængenstand, han peger på (f. eks.: et stort træ, en skorsten, et kirketårn osv.). Svarer han rigtigt, får han lov til at løbe tilbage til patruljen, og næste mand løber frem til dommeren og får stillet et nyt spørgsmål om retningen til en anden terrængenstand.

Ingen får lov til at forlade dommeren, før han har angivet den rigtige retning. Den patrulje, som først har alle deltagerne tilbage på plads, har sejret.

*Redskaber:* Et kompas pr. patrulje.

### Kompassrundkreds

16 kort forsynes hvert med navnet på en af kompassets streger. De blandes godt. Troppen danner en kreds, og hver dreng trækker et kort (med det skrevne nedad). På et givet signal ser alle på kortene, og den dreng, der har kortet mærket N, rækker hånden i vejret. Alle de øvrige prøver nu at finde deres rette plads i forhold til ham.

*Redskaber:* Et kort med en kompasretning pr. deltager.

### Kompassstafeløb

Hver deltager forsynes med  $\frac{1}{8}$  af en kompasskive, med et verdenshjørne angivet. Patruljen i kolonne. På givet signal løber nr. 1 hen og lægger sit kort på et nærmere angivet sted (5 meter fremme), løber tilbage, giver nr. 2 et let slag på skulderen. Denne løber nu frem og anbringer sit kort i rigtigt forhold til det først lagte osv.

*Redskaber:* En kompasskive delt i 8 dele.

### Skibets kurs

Hver spejder er forsynet med blyant og papir. På papiret indtegnes en nordretning, og der angives en målestok, f. eks. 1 centimeter på papiret lig 1 sømil. Føreren fortæller nu en historie om et skib, der under sejldsen stadig skifter kurs. Det fremgår hver gang af fortællingen, hvor langt skibet sejler i hver retning. Hver af drengene skal samtidig på sit papir indtegne skibets rute. Ved fortællingens afslutning sammenlignes resultaterne med den plan, føreren på forhånd har tegnet.

*Redskaber:* En rutetegning.

### Vejrberetning

Nordretningen i lokalet slås fast. Derefter læses en vejrberetning, som f. eks.: Et højt lufttryk ud for *vestkysten* bevæger sig langsomt imod *NØ*. Der kan ventes regn i de *østlige* egne af landet, mens vejret i de *sydlige* og *sydvestlige* dele vil være forholdsvis tørt. Der er mulighed for frost i de *nordlige* egne, mens uroligt vejr vil vedvare i *NV* osv.

Så snart et verdenshjørne nævnes, får den dreng, som først indtager den rette plads, lov til at blive der. Når beretningen er endt, skal kompasset være fuldt besat, og der gives points til patruljerne efter det antal spejdere, hver af dem har stående i »kompasset«.

*Redskaber:* En »vejrberetning«.



## C. NATURIAGTTAGELSESELEGE

### Kender du skovfræerne!

På en halv snes træer og buske inden for et afgrænset terræn bindes en mærkeseddel med nummer. Patruljerne får 10 minutter til at finde numrene og angive de pågældende træers navne.

*Redskaber:* En del mærkesedler med nummer.

### Variation I

Hver patrulje får udleveret mærkesedler med navn på forskellige træer og forsyner dem med patruljetotem, hvorefter de anbringer sedlerne på de tilsvarende træer i et i forvejen opgivet stykke skov (hvor lederen naturligvis har undersøgt, at de pågældende træer findes!). Rigtig anbragt seddel plus 1 point, forkert anbragt minus 1 point.

*Redskaber:* En del mærkesedler med navne på træer.

### Variation II

Der opgives navnene på et antal træer, og patruljerne skal hurtigst muligt bringe en kvist af hvert af disse.

*Redskaber:* Ingen.

### Variation III

Et bestemt stykke skov, f. eks. 100×100 meter med afvekslende bevoksning afgrænses, og man laver sig en liste over alle de deri forekommende forskellige træer og buske. Antallet af forskellige træer og buske meddeles spejderne, og de startes derefter med den opgave at lave en liste med navne på alle disse. Den, som først vender tilbage med den fuldstændige liste, har sejret (eller den, som i et vist tidsrum har fundet det største antal forskellige træer og buske).

*Redskaber:* Ingen.

### Hvilken blomst

Deltagerne får bind for øjnene. Derefter får de lov til efter tur at lugte til en række blomster med karakteristisk duft. Bag efter nedskrives navnene på de pågældende blomster. Den, der har flest rigtige, sejrer.

*Redskaber:* 8–10 forskellige planter.

### Mystiske planter

Patruljerne sendes ud for at finde et forud angivet antal træer, buske eller andre planter, der ikke »opfører sig normalt«. Planterne er i forvejen præpareret af lederen (f. eks. kogler på et asketræ, agern på en tjørn, hyldebær på bøg osv.).

*Redskaber:* Efter omstændighederne.

### Bring noget levende

Når ordren: Bring noget levende! gives, starter alle, og det gælder nu, hvilken patrulje der først er samlet igen, hver





mand med noget levende. Hermed forstås dog i denne forbindelse kun et eller andet dyr, stort eller lille.

*Redskaber:* Ingen.

#### **Navneleg**

Et navn på 6 til 7 bogstaver opgives. Patruljerne får derefter den opgave at vende tilbage med et tilsvarende antal planter, hvis navnes for bogstaver kan bruges til at danne det opgivne ord.

Pas på, at der findes planter på stedet med navne begyndende med alle de nødvendige bogstaver.

*Redskaber:* Ingen.

#### **Skaf magen til!**

Føreren samler i lejrens nærmeste omegn en del forskellige planter (eller kviste af træer) og anbringer dem i en række. Patruljerne får lov til at se på dem i nogle minutter og sendes derefter ud for at fremskaffe en samling magen til den foreviste. Den patrulje, som kommer først tilbage med den mest korrekte samling, har sejret.

*Redskaber:* 15–20 forskellige planter.

### **D. SIGNALERINGSLEGE**

#### **Aflever bogstavet**

Troppen på linie eller i halvkreds med ansigtet til afsenderen. Hver patrulje får samme antal kort, hvert forsynet med et bogstav eller et tal.

Afsenderen signalerer et bogstav (eller tal). Den spejder, som først løber frem med det rigtige kort, får lov til at aflevere det. De øvrige spejdere med rigtige kort beholder dem. Hvis en spejder bringer et galt kort, beholder han det og får desuden et andet. Derefter signaleres et nyt bogstav osv.

Når en spejder har opbrugt sin forsyning af kort, kan han overtage et kort fra en anden spejder i patruljen, som har mere end ét kort igen. Den patrulje, som først slipper af med alle sine kort, har sejret.

Det er vigtigt, at der ikke tales eller »hviskes« inden for patruljerne. Straffen for at bryde denne regel er, at patruljen får flere kort udleveret.

*Redskaber:* Et sæt kort med bogstaver pr. patrulje.

#### **Bogstaviræning**

Patruljerne på linie. Hver mand får ét eller flere bogstaver tildelt. Noget foran hver patrulje anbringes to tørklæder eller lignende. Lederen signalerer et bogstav. Den i hver patrulje, som repræsenterer det pågældende bogstav, springer frem og bytter om på tørklæderne og derefter tilbage på plads igen. Den, som først er tilbage, sikrer sin patrulje et point.

*Redskaber:* Signalflag.

#### **Gæf mandens navn**

Patruljerne står i grupper på en linie. Tropføreren sender fra en passende afstand et budskab, som f. eks.: Jeg kender en mand med briller. Hvem er han? – Hver patrulje sender efter tur et spørgsmål som: Er han spejder? – Er han fører? – Er han tyk? osv.

Patruljens afsender må stille sig godt frem, så de øvrige patruljer kan aflæse hans spørgsmål. Hver gang et spørgsmål er stillet, signalerer tropføreren svaret.

Så snart en patrulje mener at have svaret på det af tropføreren stillede spørgsmål, skriver patruljeføreren det ned og sender en spejder med det til tropføreren. For den først indkomne rigtige løsning får patruljen et point. Tropføreren begynder så med en ny ukendt mand. Den patrulje, som først får to (evt. tre) points, vinder legen.

*Redskaber:* Nogle signalflag.



### Gør det

Patruljen (eller troppen) på linie med lidt afstand mellem drengene. Der signaleres et kort ord, f. eks.: ned, op, buk, hop, nik osv., og så snart ordet er modtaget, udføres den pågældende handling.

Den, som først udfører den rigtig, får et point. Når en deltager har fået 3 points, går han ud.

*Redskaber:* Signalflag.

### Melding til lejren

Troppen deles i to hold. A-holdet efterlader mindst to spejdere i »lejren«, som må ligge med vid udsigt i alle retninger. Resten af holdet begiver sig flere hundrede meter bort og får en melding, som skal signaleres til lejren.

B-holdet afpatruljerer lejrens omgivelser og må ikke komme den nærmere end 50 meter. Dets opgave er 1) at forhindre, at meldingen bliver sendt, ved at drive afsenderne på flugt eller fange dem, 2) at opsnappe meldingen, 3) hvis det er muligt at sende en falsk melding og få de tilbageblevne i lejren til at modtage den som kommende fra deres eget hold. (Et forud aftalt kodetegn for A-holdet kan forhindre dette sidste.)

Alle – undtagen de i lejren tilbageblevne – bærer armbind og kan »slås ihjel«. Der udleveres højst to armbind til hver.

A-holdet vinder, hvis meldingen modtages i lejren uden at være læst af B-holdet. B-holdet vinder, hvis meldingen ikke er modtaget i lejren, eller en falsk melding er modtaget. Resultatet er uafgjort, hvis meldingen modtages i lejren, men den også læses af B-holdet.

*Redskaber:* To armbind pr. spejder samt nogle signalflag.

### Morse træning og snigning

På en mørk aften stilles patruljerne på linie med tropføreren ca. 100 meter foran. Spejderne får hver tildelt et bogstav,

således at de samme bogstaver er repræsenteret i alle patruljerne, f. eks. bogstaverne: e, i, s, h, t, m, o.

Føreren signalerer med lygte et af bogstaverne, og de spejdere, der har dette bogstav, sniger sig lydløst frem mod ham. Så snart han hører en spejder, sender han med lygten en lyskegle mod den pågældende, og når denne rammes af lyset, må han gå tilbage til startstedet, mens de øvrige standser på det sted, hvortil de er nået.

Et nyt bogstav signaleres, og de spejdere, der har dette bogstav, begynder snigningen, mens de første fortsætter fra det sted, hvortil de nåede, indtil føreren igen hører støj og retter lyskeglen mod en spejder, som må gå tilbage til udgangspunktet.

Der fortsættes på samme måde, indtil en af patruljerne har fået alle sine spejdere frem til tropføreren og dermed har sejret.

*Redskaber:* En kraftig stavlygte el. lign.

### På linie

Deltagerne står på linie. Lederen nævner et bogstav og siger kort efter: Nu! I samme øjeblik skal hver af deltagerne vise det ønskede bogstav. Enhver, der tøver eller sender galt bogstav, må gå et skridt frem, og således fortsættes.

Den deltager, som ved legens slutning er nærmest startlinien, har sejret.

*Redskaber:* Signalflag til hver deltager (eller man nøjes med at anvende hænderne).

### Signalerings-kimsleg

Patruljerne i den ene ende af lokalet med ansigtet mod føreren. Midt på gulvet er tegnet en cirkel. Føreren signalerer (med flag, lyd eller lys) navnet på en ting i lokalet. Den spej-



der, som først sikrer sig den pågældende ting og anbringer den inden for cirklen, får et point (til sig selv eller sin patrulje).

Der signaleres efterhånden navnene på en række ting, og når de alle er anbragt inden for cirklen, dækkes de hurtigt til, og spejderne opfordres til (enkeltvis eller patruljevis) at nedskrive så mange af dem som muligt i løbet af 3 minutter. Her gives atter points for antallet.

*Redskaber:* Signalflag (eller lygte eller summer) samt et stykke kridt.

### Skibsførlis

X Lokalet i mørke. I den ene ende et par signalører på en forhøjning. De forestiller det nødstedte skib. Med visse mellemrum kastes stærkt lys på dem (forestillende blinket fra et fyrtårn). Hver gang dette sker, signalerer de et eller flere bogstaver af en melding, der indeholder en opgave, der skal udføres. Samtidig udgør førerne eller andre »elementernes rase« ved at gøre så megen støj som muligt.

Når meldingen er modtaget, skal hver patrulje så hurtigt som muligt udføre opgaven. Hvis de gør det i løbet af en given tid, bliver skibet og dets besætning reddet. Her er et eksempel på en melding: SOS. Vi er i drift. Roret brækket. Telefoner havnefoged Køge 9613 om slæbedamper. S/S »Marie«.

Telefonnummeret er tropførerens eller en hjælpers. Ved telefonen er der vagt til stede for at opnotere tidspunktet, hvor meldingen modtages, og for at opgive et svar, der indeholder en melding at signalere til skibet (eller en anden ordre).

*Redskaber:* Signalflag og en kraftig lommelygte.

### Talfræning

Patruljerne med ryggen til. Lederen står et stykke borte og råber: Nr. 1, hvorefter første mand i hver patrulje vender sig

om og modtager det tal, der signaleres i morse eller semafor. Derpå vender de sig atter om, og lederen råber: Nr. 2 og signalerer et nyt tal osv. Ved legens slutning adderer spejderne i hver patrulje de tal, som de har modtaget, og det kontrolleres, om summen stemmer med de tal, der er afsendt.

*Redskaber:* Signalflag.

### Tofemjagt

Hver spejder får et bogstav (eller flere) som sit »totem«. Troppen spredes i en stor cirkel, og hver spejder bærer synligt, f. eks. i hatten, sit totem skrevet i semafor eller morse.

Hver spejder, som uden at blive set af de andre patruljers spejdere når ind til et opgivet punkt og der efterlader sit totem lavet af pinde el. lign., sikrer sin patrulje et point.

*Redskaber:* Et papstykke pr. spejder.

### Ærter og tændstikker

Spejderne sidder på linie. Hver patrulje har foran sig en æske med ærter og tændstikker, og patruljens spejdere har hver fået tildelt et (eller to) af tallene fra 1-8.

Føreren signalerer et ord eller en kort sætning bogstav for bogstav, d. v. s. han signalerer et bogstav, råber et nummer, og de spejdere, der har det pågældende nummer, lægger hver foran deres patrulje det signalerede bogstav med ærter (prikker) og tændstikker (streger). Så signaleres næste bogstav, et nyt nummer råbes osv., indtil hele ordet eller sætningen er lagt op. Derefter gives der patruljen tid til at tyde meldingen.

(NB. Denne leg træner i at skelne mellem prikker og streger i modtagelsen, og den kan anvendes, selv om spejderne endnu ikke har lært morsekoden.)

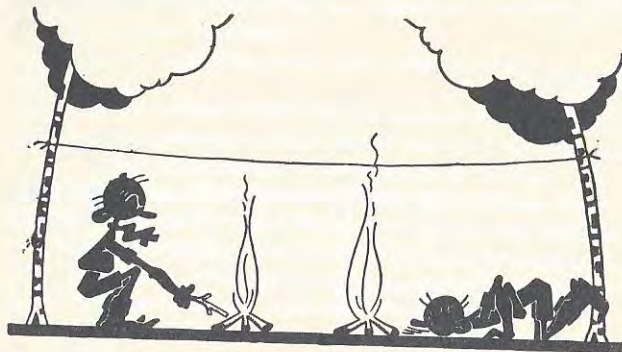
*Redskaber:* En æske med ærter og tændstikker pr. patrulje samt signalflag eller lygte eller summer.



## E. DIVERSE

### Båltændingsleg

Tværs over lejrbaalspladsen udspændes en snor i 75 cm's højde. På et givet signal starter hver patrulje sin ild under snoren, og



det gælder da, hvem der brænder den over. Enten kan man udlevere patruljen det materiale, der skal bruges til optændingen (en blok træ og en økse), eller man kan stille patruljerne frit med hensyn til, hvilket materiale de vil bruge, afhentet inden for et afgrænset terræn.

NB. Bålet må ikke løftes op fra jorden med en spade eller lignende.

*Redskaber:* Eventuelt en blok træ og en økse pr. patrulje.

### Bomben

En forbryderbande har fanget politimesteren. De har såret ham alvorligt, kneblet og bundet ham og gemt ham bevidstløs inde på hans kontor. De har også gemt en bombe (et vækkeur), som er stillet til at springe på et bestemt tidspunkt. Hver patrulje får et fingerpeg om, hvor omtrent politimesteren be-

finder sig. De starter patruljevis og leder efter ham. Så snart de finder ham, går de i gang med at behandle ham for alle de skader, der er tilføjet ham (og som står opført på en seddel, der er fæstet på hans jakke). Politimesteren må ikke tale, før alle læsionerne er ordentligt behandlet. Først da kan han sige, hvor bomben er gemt. Bliver den ikke fundet i tide, eksploderer den, og alle omkommer!

Man får størst udbytte af legen, hvis man har et offer til hver patrulje. Bruger man kun én politimester, får den patrulje, som finder ham, lov til at behandle ham, til de gør en fejl. Derefter får den patrulje, som en ankommet til stedet som nr. 2, lov til at gå videre med behandlingen, til de gør noget galt osv. Naturligvis må vækkeuret ikke stilles til at ringe alt for hurtigt!

*Redskaber:* Et offer pr. patrulje samt et vækkeur.

### Brandmandsløb

Patruljerne i kolonne. På et givet signal starter første par i hver patrulje, idet nr. 1 tager nr. 2 på ryggen med brandmandstæg og løber frem til et fastsat vendepunkt og tilbage igen. Her afleveres nr. 2, og han tager nr. 3 på ryggen og løber med ham osv. Sidste mand løber med nr. 1. Den patrulje, som først når rækken igennem, har sejret.

*Redskaber:* Ingen.

### Lav et flag

Til patruljerne udleveres rødt og hvidt silkepapir, fiskelim (eller knappenåle) og eventuelt målebånd og saks, men disse sidste kan erstattes med »personlige mål« og en spejderkniv. Der gives ordre til at lave et dannebrog med opgivet mål på korsets bredde eller på det stående lig eller flagets længde.

*Redskaber:* Et stykke rødt og et stykke hvidt silkepapir pr. patrulje (evt. saks og målebånd).



### Meldingsstafetløb

Patruljerne i kolonne, 15–20 meter mellem de enkelte deltagere. Første mand i hver patrulje kaldes frem og får ved 2 à 3 ganges langsom oplæsning meddelt en melding, som han derefter løber hen og hvisker til nr. 2. Når denne har opfattet meldingen, løber han til nr. 3 osv. Den patrulje, som i kortest tid får den rigtige melding til at passere rækken igennem, har vundet.

*Redskaber:* Ingen.

### Sporerindring

Spejderne i en af patruljerne sætter sig på jorden med fremstrakte fødder, og de øvrige patruljer iagttager deres fodtøj. Så går de bort, og en af den første patruljes spejdere laver nogle fodaftryk i blød jord, sand eller lignende. De øvrige patruljer kommer tilbage og betragter sporet. Hver mand besvarer skriftligt – uden at rådføre sig med andre – hvis sporet er, og hvorpå han begrundet det. Den patrulje, som afleverer de flest rigtige besvarelser, har sejret.

Man kan også begynde med sporet og derfra bestemme, hvem der har frembragt det.

*Redskaber:* Ingen.

### Spørgsmål og svar

To patruljer mod hinanden. Nr. 1 i den ene patrulje stiller nr. 1 i den anden patrulje et spørgsmål vedrørende et punkt i en af de spejderprøver, som han har aflagt. Kan den, der bliver spurgt, svare rigtigt, får han et point. Kan han ikke, må den, der spørger, selv svare, og han får da et point, hvis svaret er rigtigt. Derefter bytter de roller. Den patrulje sejrer, som har flest points, når alle har stillet spørgsmål og er blevet spurgt.

*Redskaber:* Ingen.

### Udlæg ruten

Hver patrulje får et stykke sejlgarn på ca. 6 meter og nogle nipsenåle samt en skriftlig instruktion.

På startsignalet fæstes enden af snoren med en nål, og derefter følges instruktionen, der f. eks. kan lyde: Udlæg fra første nål 80 cm snor i retning NV, sæt nål; udlæg 60 cm i Ø, sæt nål; udlæg 45 cm i SV, sæt nål osv. Afstandene må ikke måles med målebånd, men bedømmes ud fra personlige mål, og retningerne bedømmes uden kompas.

Points gives efter resultaternes nøjagtighed.

*Redskaber:* 6 meter sejlgarn, nogle nipsenåle (eller tegnestifter) og en skriftlig instruktion pr. patrulje.



# Underholdning

## Blinkeleg

Halvdelen af deltagerne sidder på nogle stole, der er stillet i kreds. En stol er tom. Bag hver af stolene står en af de øvrige deltagere. Den, som står bag den tomme stol, blinker til en af de siddende som tegn til, at han skal flytte sig hen på den tomme stol. De deltagere, som står bag ved stolene, skal forsøge at holde dem tilbage, som sidder på stolene. Men de skal have hænderne på ryggen, til de mærker, at det er den deltager, som sidder på deres stol, der blinkes til. Lykkes det deltageren på stolen af flytte sig til den tomme stol, inden hans makker kan holde ham tilbage, bliver det nu denne, der står bag ved en tom stol og skal blinke til en af de siddende deltagere.

*Redskaber:* En stol til hveranden deltager.

## Bondegården

Deltagerne tildeles to og to navnet på et eller andet husdyr, uden at de indbyrdes kender hinandens navne. En overkomplet deltager repræsenterer alene fåret. Derpå spredes deltagerne i lokalet, eventuelt med bind for øjnene. Det gælder nu for dem om at udstøde de respektive dyrs »kald« og derefter finde sammen to og to. Legen vedvarer, til kun fåret står alene brægende tilbage!

*Redskaber:* Ingen.

## Danaidernes kar

Nogle tallerkener anbringes, så de står som vinkelspidser i en ligesidet trekant, firkant osv. (efter antallet af patruljer). På hver tallerken lægges otte til ti ærter, småsten eller lignende. En patrulje står ved hver tallerken. På startsignalet flytter patruljerne ærterne til den nærmeste tallerken i retning med

uret. Hver spejder må kun flytte én ært ad gangen (dog må en patrulje, hvis dens antal er mindre end de andres, lade en enkelt eller et par mand flytte en ært med hver hånd). Den patrulje, som efter en angivet tidsfrist har færrest ærter på sin tallerken, har sejret.

*Redskaber:* En tallerken pr. patrulje og en del ærter eller lignende.

## Flytte knappenåle

Patruljerne i kolonne. Noget foran hver patrulje er anbragt to underkopper eller lignende. Den ene er tom, den anden indeholder nogle knappenåle. På gulvet umiddelbart foran hver patrulje ligger to blyanter.

På startsignalet griber nr. 1'erne blyanterne, løber hen til underkopperne og flytter en nål ad gangen til den tomme underkop, idet de bruger blyanternes spidser til at flytte dem med. Når alle nålene er flyttet, løber nr. 1'erne tilbage og rækker blyanterne til nr. 2'erne, som fortsætter på samme måde osv.

*Redskaber:* To blyanter, to underkopper og nogle knappenåle pr. patrulje.

## Flyveturen

En spejder, der ikke i forvejen kender legen, kommer ind i lokalet med bind for øjnene. Han anbringes på et bræt eller lignende og lægger hænderne på skulderen af en kammerat, der står foran ham. To andre løfter brættet 10–20 cm fra gulvet og holder det derefter i en svagt gyngende bevægelse, mens kammeraten foran ganske langsomt bøjer sig ned i knæene. Drengen på brættet tror, at han kommer utrolig højt til vejs, og det kan understreges ved at berøre hans hoved med en bog (»loftet«!). Han får så ordre til at springe ned fra brættet, og det bliver ofte et meget morsomt spring at se på!

*Redskaber:* Et bræt eller lignende.



### Fløjte med tvebak

Patruljerne i hver sit hjørne i lokalet. En spejder fra hver patrulje kaldes frem og får udleveret en tvebak. Så snart han har fået hele tvebakken i munden, får han besked om en kendt melodi, som han skal gå hen og fløjte for sin patrulje. Den patrulje, som først gætter, hvilken melodi det drejer sig om, har sejret.

*Redskaber:* En tvebak pr. patrulje.

### Forklædningsleg

Hver af patruljerne får til opgave med de forhåndenværende midler i løbet af en fastsat tid (5-10 minutter) at udklæde et af patruljens medlemmer som en eller anden kendt historisk personlighed. Det afgørende for bedømmelsen af, hvem der er bedst, er, at patruljen har fået fat i et par karakteristiske ejendommeligheder ved den pågældende person, så tanken straks ledes i den rigtige retning. Kan leges med bunden eller fri opgave.

*Redskaber:* Efter omstændighederne.

### Fra flaske til flaske

Med et stort skridts afstand står nogle flasker eller lignende. En af drengene, som ikke kender legen, udtages, og han får



lov til at mærke sig afstanden mellem flaskerne. Så får han bind for øjnene, og han skal nu gå over flaskerne og tilbage igen uden at røre disse.

Den blinde gør sig megen umage for ikke at røre flaskerne, og morskaben forøges ved, at flaskerne lydløst fjernes, når han skal tiltræde tilbagegangen. Tilskuerne må ikke le for højlydt, så at den blinde mærker, at flaskerne er fjernet.

*Redskaber:* En del flasker.

### Fylde flasken

Patruljerne sidder på linie. Hver patrulje har en spand vand og en ske ved rækkens ene ende og en tom flaske (ikke for stor) ved den anden. Den patrulje, som først fylder flasken, vinder, idet vandet kun må transporteres med skeen fra mand til mand langs rækken.

*Redskaber:* En spand, en flaske og en ske pr. patrulje.

### God hund

Patruljerne stiller op i kolonne. Hver deltager får udleveret et stykke hugget sukker. På et givet signal lægger alle nr. 1'erne sukkeret på panden (hvor det skal blive liggende, uden at de holder på det med fingrene!), bevæger sig hurtigt mu-





ligt til højre om bag deres patrulje og tilbage på plads. Tabes sukkeret undervejs, går vedkommende tilbage på sin plads og begynder forfra. Når nr. 1 er kommet velbeholden tilbage på plads, starter nr. 2, og nr. 1 må da spise sit sukker. Således fortsættes der, til alle i patruljen har været rundt om hele patruljen, bærende sukkeret på panden. Den patrulje, der først bliver færdig, har vundet.

*Redskaber:* Et stykke sukker pr. deltager.

#### Han

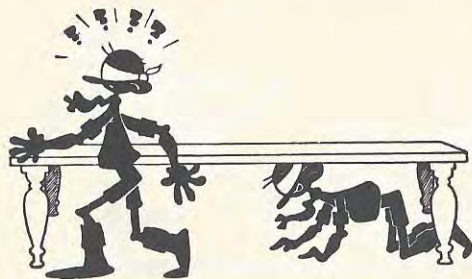
Deltagerne sidder i en kreds. En af drengene (eller en gæst), som ikke kender legen, kommer ind i kredsen. Det meddeles ham, at man har tænkt på en bestemt person, og at han må gøre alle mulige spørgsmål om »hans« udseende, egenskaber osv. for at gætte, hvem han er. Der bliver kun svaret med ja eller nej.

Det er ham selv, der er tænkt på, og det plejer at vække munterhed, når han stiller sine frimodige spørgsmål! Legen ender, når det gættes, hvem »han« er.

*Redskaber:* Ingen.

#### Hjorten og jægeren

To deltagere ad gangen. Den ene er hjort, den anden er jægeren. De anbringes med tilbundne øjne hver ved sin ende af et



ikke for lille bord. På et givet signal begynder jagten, idet begge deltagere under denne stadig skal berøre bordet med mindst én hånd. Der gives f. eks. et minut til jagten. Er hjorten inden for dette tidsrum fanget, har jægeren sejret, i modsat fald hjorten.

Selvfølgelig er det tilladt hjorten at krybe under bordet eller oven på bordet, men det skal deltagerne helst selv hitte ud af i løbet af legen.

*Redskaber:* Et stort bord.

#### Klippe snoren over

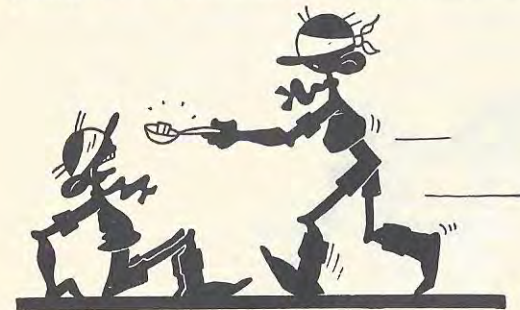
Midt i en døråbning hænger en snor ned, hvortil der er bundet et æble eller et bolsje.

En af drengene bindes for øjnene og får udleveret en saks. Han går derefter hen mod døråbningen og prøver på at klippe snoren over. Der gives ham tre forsøg. Hvis det lykkes ham at klippe snoren over, er æblet eller bolsjet hans. I modsat fald får en anden lov til at forsøge, om han er heldigere.

*Redskaber:* En saks, en snor og nogle bolsjer eller lignende.

#### Made paffebarnet

Patruljerne i kolonne, alle med bind for øjnene. Ud for hver patrulje sidder i den anden ende af værelset en spejder fra





patruljen («baby») også med bind for øjnene. Første mand i hver patrulje har en ske med et lille bolsje eller lignende. På et givet signal begiver han sig hen til patruljens baby og forsøger at give ham maden i munden (det er forbudt at føle sig frem!). Så snart det er lykkedes for en, tager han bindet af og giver skeen og et andet bolsje til nr. 2 osv. Den patrulje, som først bliver færdig, har sejret.

*Redskaber:* Nogle bolsjer og en ske pr. patrulje.

### Papirlænke

Legen kræver så stor plads, at den kun kan leges udendørs. Patruljerne i kolonne. Hver patrulje får udleveret nogle aviser og et brev knappenåle. Det gælder nu for patruljen om at lave en lænke af papirstykker sat sammen med knappenålene. Den patrulje vinder, som får lavet den længste lænke, der kan holdes i hver ende uden på noget sted at røre jorden.

Den tid, der gives til legen, må være tilstrækkelig lang til, at der er chance for brud på lænkerne.

*Redskaber:* Nogle aviser og et brev knappenåle pr. patrulje.

### Slå en skrædder ned

To deltagere mod hinanden. De sætter sig på hug over for hinanden. Den ene lægger hænderne let krummede over sine



ører, og den anden forsøger at vælte ham ved at give ham en ørefigen. De skiftes nu til at slå og har hver gang kun ét slag.

*Redskaber:* Ingen.

### Svært rekruffen

Patruljen sidder i en kreds. Patruljeføreren tager en prop og holder den ind i flammen på et lys, til den gløder godt. Han giver den så til sin sidemand, der atter giver den videre, men hver enkelt skal sørge for at holde proppen glødende ved at puste til den. Den, hos hvem proppen holder op med at gløde, er rekrut og får derfor tegnet en streg på panden og går ud. Proppen bringes så igen i glød og går atter rundt i kredsen. Den, der sidst svæertes, har vundet.

NB. Sørg så for, at deltagerne bliver vasket bagefter.

*Redskaber:* En prop og et lys.

### Trække stude til vands

Patruljerne stiller op i kolonne. Nr. 1 i hver patrulje lægger hånden over øret, og en af spejderne i patruljen slår ham på øret. Nr. 1 skal nu gætte, hvem der slog ham, hvorefter han tager vedkommende ved øret og fører ham uden om rækken og op foran. Er det den rette, der blev trukket frem, bliver han nu stående foran, og legen fortsættes. Er det ikke den rette, der blev trukket frem, tager denne derefter nr. 1 ved øret og fører ham uden om rækken og op foran på ny, hvorefter legen fortsættes.

*Redskaber:* Ingen.

### Tøm krusene

Patruljerne sidder på gulvet, hver patrulje på linie. Ud for første mand i hver af patruljerne står et krus med sand og en teske, ud for sidste mand står et tomt krus. Bedst er det, om



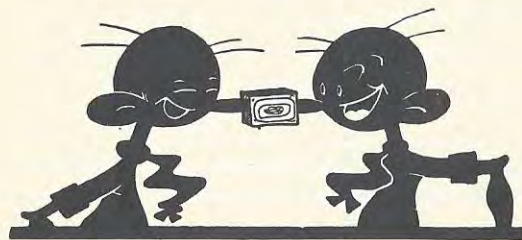
alle krusene er af samme størrelse. Er det ikke tilfældet, må mængden af sand være så stor, som det mindste af alle krusene kan rumme.

På startsignalet begynder patruljerne at flytte sandet fra det fyldte krus til det tomme. Det sker ved, at sandet – en teskefuld ad gangen – sendes fra mand til mand langs rækken. Den patrulje har vundet, som uden at spilde nævneværdigt først får tømt sit krus.

*Redskaber:* Et krus med sand, et tomt krus og en teske pr. patrulje.

### Tændstikæskeleg

Patruljerne i kolonne. Nr. 1 i hver patrulje får hylsteret fra en æske tændstikker anbragt på sin næse. På et givet signal vender han sig om og anbringer tændstikæsken på næsen af



nr. 2 (uden at anvende hænderne, som passende kan holdes på ryggen). Således går æsken patruljen igennem.

Hvis den undervejs tabes på jorden, skal den tages op med næsen af den deltager, som sidst havde den på sin næse, og derefter gå videre på sædvanlig måde. Når sidste mand har modtaget æsken, løber han hen til lederen med den på næsen. Den patrulje, som først afleverer, har vundet.

*Redskaber:* En tændstikæske pr. patrulje.

### Varm kartoffel

Deltagerne i rundkreds. En fodbold går rundt fra mand til mand. Da den forestiller en varm kartoffel, kan man kun holde på den et øjeblik og kun med håndfladerne på siderne af den. Samtidig spilles der på et klaver, og når musikken standser, udgår den deltager, som holder bolden, af legen. Han bliver dog stående i kredsen, men lægger armene over kors på brystet. Når musikken fortsætter, går bolden videre, og næste gang, den når til den, der er gået ud, skal den hurtigt rækkes forbi ham. Efterhånden som flere deltagere ved siden af hinanden går ud, gælder det om at skynde sig forbi dem med bolden og atter tilbage på plads for at være klar til at modtage bolden i næste omgang. Legen fortsætter, til kun en eller to deltagere er tilbage.

*Redskaber:* En fodbold og et klaver.

### Vælte tændstikæske

En spejder kommer frem ad gangen. Han lægger sig på knæ, og en tændstikæske anbringes en underarmslængde fra knæet, målt med albuen mod dette. Derefter holdes hænderne med



fatning om hinanden på ryggen, og spejderen forsøger nu uden at tabe balancen at vælte tændstikæsken med næsen.

*Redskaber:* En tændstikæske.



## Træning af legemet

### A. Almindelige bevægelseslege

Admiralleg, 7  
Aldrig lige, 7  
a. Etbensløb, 7  
b. Firbensløb, 8  
c. Harehop, 8  
d. Edderkoppeløb, 8  
e. Elefantløb, 8  
f. Kænguruhop, 8  
g. Sælgang, 8  
Balance med kæp, 8  
Balance med tallerken, 9  
Befrielsesaktion, 9  
Besæt området, 9  
Blindekørsel, 10  
Bådløb, 10  
Bold på flaske, 11  
Fjerhåndbold, 11  
Flytte flasken, 11  
Flytte pløkke, 11  
Flyvende tæppe, 12  
Gennem nåleøjet, 12  
Gennem porten, 12  
Gøgeunger, 13  
Hanekamp I, 13  
Hanekamp II, 14  
Harpunere hvalen, 14  
Hente og bringe, 15  
Hvem når længst?, 15  
Karrusel-løb, 16  
Knalde poser, 16  
Krokodilleløb, 17  
Kryb igennem, 17  
Køre trillebør, 18  
Løbe med sækken, 18  
Monokelløb, 18  
Patuljehop, 18  
Ridderturnering, 19  
Rodeo, 19

## Indhold

Rytterløb, 20  
Slangeløb, 20  
Stangskubning, 21  
Sæt kryds i cirklerne, 21  
Tag halen, 22  
Tag skoene af, 22  
Torpederet, 23  
Trebensløb, 23  
Trekantet tovtrækning, 24  
Trille tallerken, 24  
Tørklædehop, 24  
Urtepotteløb, 25

### B. Rundkredslege

Bryde ud af fængslet, 26  
Nap, 26  
Pas på, 26  
Skaf dig en plads, 27  
Springe over posen, 27  
Tag fra bunken, 28  
Trække i kreds, 28  
Vagabond og guleod, 28  
Væverløb, 29

### C. Boldlege

Ballonbold, 29  
Boldkast i kreds, 30  
Bordtennisbold i glas, 31  
Dække tårnet, 31  
Ensidig stikbold, 32  
Fem kast, 32  
Fodbold med sammenbundne ben, 32  
Hente bolden, 33  
Hvem kaster længst?, 33  
Kongebold, 34  
Næsebold, 34  
Siddende fodbold, 35  
Skyde efter fodbold, 35  
Stikke efter blok, 36  
Stikke i kreds, 36  
Trillebold, 36



## Træning af sanserne

### A. Iagttagelse

Afbrydelse, 38  
Afstandsbedømmelses-golf, 38  
Avisudklip, 39  
Bedømmelser, 39  
Bedømme lysets afstand, 39  
Berømte personer, 40  
Bissekrammeren, 40  
Brug lygten, 41  
Detektiver, 41  
Dreng efterlyses, 42  
Embleleg, 43  
Enøjet kast, 43  
Er du der?, 43  
Finde billedet, 44  
Fingeraftryk, 45  
Flyvende kimsleg, 45  
Fodtrin i mørket, 45  
Følekimsleg, 46  
Følg vejen, 46  
Gå efter lyden, 46  
Genkendelse i mørke, 47  
Gensidig spionering, 47  
Gentag, hvad der skete, 47  
Hold retning, 48  
Hvad er der i æsken?, 48  
Hvad er flyttet?, 49  
Hvem er borte?, 49  
Hvem er hvem?, 49  
Hvem er tyven?, 50  
Hvilken pris?, 50  
Hvilket land?, 50  
Hvis næse er det?, 51  
Hvordan ser et 5 øres  
frimærke ud?, 51  
Iagttagelsesløb, 51  
Jage uret, 51  
Kender I jeres fædrelands-  
sange?, 52  
Kimsleg I, 52  
Kimsleg II, 53  
Kimsleg III, 53  
Kimsleg IV, 53

Kimsleg V, 53  
Kimsleg VI, 54  
Kimsleg VII, 54  
Kimsleg VIII, 54  
Kimsleg IX, 55  
Kimsleg X, 55  
Kimsleg-stafetløb, 55  
Konvolutter, 56  
Listekreds, 56  
Lugtekimsleg, 57  
Lydkimsleg, 57  
Lydkulisser, 57  
Mannequinopvisning, 58  
Mærkelige butiksvinduer, 58  
Naboer, 59  
Nærmest væggen, 59  
Opslagstavlen, 59  
Pege på numrene, 50  
Plus og minus, 60  
Sherlock Holmes, 61  
Skygge-kimsleg, 61  
Slagskibskimsleg, 61  
Sluk lyset, 62  
Sovende røver, 63  
Stikke i bælte, 63  
Smagekimsleg, 64  
Synlig skjult, 64  
Søgelys I, 64  
Søgelys II, 65  
Tabt femøre, 65  
Tampen bænder, 66  
Tegnetafetløb, 66  
Tegn et ansigt, 67  
Tidsbedømmelsesstafetløb, 67  
Træde synål, 67  
Tændstikfigurer, 68  
Udlænding på besøg, 69  
Udpege brevene, 69  
Uventet kimsleg, 69  
Vandrende kimsleg, 70  
Vis centrum, 70

### B. Hurlig opfattelse

Bogstavleg, 71  
Bringe bændlet ind, 71

Dan bogstavet, 71  
Dan grupper, 72  
De tre riger, 72  
Hvad hedder sangen?, 73  
Indendørs skattejagt, 73  
Hvilken statue?, 74  
I søen, 74  
Ja eller nej, 75  
Kejser Napoleon, 75  
Kender I jeres sangbog?, 76  
Krydset eller ukrydset, 76  
Lav en spiseseddel, 77  
Ordtrappe, 77  
Putte i pose, 78  
Regn rigtigt, 78  
Rotter og ræve, 78  
Staveleg, 79  
Tænde og slukke lyset, 79  
Veltalenhed, 80

## Træning til prøver

### A. Knoblege

Find rebene, 81  
Knobbankekød, 81  
Knob bytte-gårde, 82  
Knob-fremgang, 82  
Knoblænkeløb, 83  
Knobring, 83  
Knobstafetløb, 83  
Knobtovtrækning, 84  
Nå målet, 84  
Pakkeløb, 85  
Pælestik og dobbelt halvstik, 85  
Parknobbinding, 85  
Red hatten, 86  
Redning af skibsbesætning, 86  
Svinebundet, 87

### B. Kompaslege

Blindekompasleg, 87  
Hollandsk kompasleg, 88

Kompas bytte-gårde, 88  
Kompaskimsleg, 88  
Kompasleg med pinde, 89  
Kompasleg med stave, 89  
Kompasløb, 90  
Kompasrundkreds, 90  
Kompasstafetløb, 91  
Skibets kurs, 91  
Vejrberetning, 91

### C. Naturiagttagelse

Kender du skovtræerne?, 92  
Hvilken blomst?, 93  
Mystiske planter, 93  
Bring noget levende, 93  
Navneleg, 94  
Skaf magen til, 94

### D. Signaleringslege

Aflever bogstavet, 94  
Bogstavtræning, 95  
Gæt mandens navn, 95  
Gør det, 96  
Melding til lejren, 96  
Morsetræning og smigning, 96  
På linie, 97  
Signaleringskimsleg, 97  
Skibsforlis, 98  
Taltræning, 98  
Totemjagt, 99  
Ærter og tændstikker, 99

### E. Diverse

Båltændingsleg, 100  
Bomben, 100  
Brandmandsløb, 101  
Lav et flag, 101  
Meldingsstafetløb, 102  
Sporerindring, 102  
Spørgsmål og svar, 102  
Udlæg ruten, 103



## Underholdning

Blinkeleg, 104  
Bondegården, 104  
Danaidernes kar, 104  
Flytte knappenåle, 105  
Flyveturen, 105  
Fløjte med tvebak, 106  
Forklædningsleg, 106  
Fra flaske til flaske, 106  
Fylde flasken, 107  
God hund, 107

Han, 108  
Hjorten og jægeren, 108  
Klippe snoren over, 109  
Made pattebarnet, 109  
Papirlænke, 110  
Slå en skrædder ned, 110  
Svært rekrutten, 111  
Trække stude til vands, 111  
Tøm krusene, 111  
Tændstikæskeleg, 112  
Varm kartoffel, 113  
Vælte tændstikæske, 113

1 2 3 4 5  
1/ 1 1 1 2 2  
2/ 2 2 3 1 1  
3/ kun 2 3