

# KRITT LEKER/AKTIVITETER

Kritt kan brukes til en rekke morsomme og kreative konkurranser og leker for barn utendørs. Her er noen ideer:

## 1. Kritt-staffet (*alle*)

- Del gruppen inn i lag.
- Marker et område hvor man tegner, og ett område hvor man venter på tur til å løpe og tegne.
- Krittet er staffet-pinnen, og når man får krittet må man løpe og tegne noe bestemt (f.eks et del av et bilde) og deretter løpe tilbake og bytte med neste lagkamerat. Alle på laget må springe og bidra på tegningen før laget er ferdig. Vinner kåres på tid og beste tegning. Hvert barn på laget må tegne noe spesifikt (f.eks. en del av et bilde) og deretter løpe tilbake og bytte med neste lagkamerat.

## 2. Skyggetegning (*alle*)

- Jobb i grupper, hvor noen står og lager morsomme skygger med kroppen, mens en/ noen andre tegner rundt skyggen med kritt. Deretter bytte de roller.
- Man kan ha dommer og velge den mest kreative eller morsomme skyggetegningen, men det er ikke nødvendig.



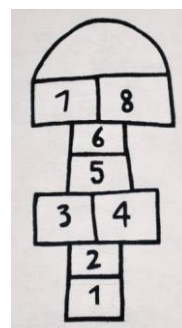
## 3. Kritt-tegning konkurranse (*alle*)

- Del gruppen inn i lag og gi hver gruppe et område på bakken hvor de kan tegne.
- Gi dem et tema de skal tegne (f.eks. dyr, natur, romvesener) og sett en tidsbegrensning.
- En dommer eller barna selv kan avgjøre hvilken tegning som er best.



## 4. Hoppespill (Paradis) (*1.klasse*)

- Tegn en tradisjonell hoppespillbane (paradis) med kritt
- Bruk steiner og kast, hopp, og plukk opp stein etter tur



## 5. Hinderløype (alle)

- Tegn en hinderløype med forskjellige former og linjer som barna (og de voksne) må hoppe over, gå rundt, balansere på og følge ulike instruksjoner (f.eks. «gå som en krabbe», «hopp på ett ben», "hopp på den røde sirkelen", "gå langs den gule linjen").



## 6. Tre på rad (Tic Tac Toe) (alle)

- Tegn flere tre på rad-brett på bakken.  
- Barna kan bruke forskjellige farger eller symboler som X og O for å spille, eller bruk steiner og kvister.



## 7. Kritt-ABC (alle)

- Tegn store bokstaver spredt utover et område.  
- Gi deltakerne oppgaver som å hoppe fra bokstav til bokstav for å stave ord, eller finne bokstaver som begynner med en bestemt lyd.

## 8. Måltegningslek (alle)

- Tegn flere sirkler eller former med forskjellige poengverdier.  
- Deltakerne kaster små steiner eller lignende på formene for å få poeng.

# BASKETBALL LEKER

## Diamond

**Mål:** Målet med spillet er å eliminere motstanderne ved å treffe kurven raskere enn dem

**Spillerantall:** Spillet kan spilles med tre eller flere spillere.

**Utstyr:** 2 basketballer og en basketball kurv

### Grunnleggende regler:

#### 1. Starten

- Deltakerne stiller seg opp på en rekke ved en bestemt linje (avhengig av nivå på spillere, kan også ha en nærme for barna og en lengre vekk for de voksne), rundt straffelinjen.
- De to forreste i køen har hver sin ball.
- Den fremste spilleren (Spiller 1), starter spillet ved å skyte.
  - Dersom Spiller 1 treffer, skal hen forte seg å hente ballen og gi til neste man i rekken (som er Spiller nr. 3 fra start)
  - Dersom Spiller 1 bommer, må hen løpe og ta ballen og stoppe akkurat der hen plukker ballen opp. Derfra skal hen skyte igjen, og slik fortsetter det helt til hen treffer, og gir ballen videre til Spiller 3. MEN dersom Spiller 2 scorer før Spiller 1, er Spiller 1 ute av spillet
- Med det samme Spiller 1 har kastet, kan Spiller 2 begynne. Målet til Spiller 2 er å score før Spiller 1, slik at Spiller 1 er ute, og å ikke la Spiller 3 score før seg selv: da er Spiller 2 ute
- Slik fortsetter det: for å slå ut en spiller, må man score før spilleren foran seg, og for å unngå å bli slått ut, må man score før spilleren bak seg
- Etter man har kastet, om man ikke er slått ut, stiller man seg bakerst i køen

#### 2. Tempo, eliminering og vinner

- Spillet spilles i et meget rask tempo, og det gjelder å være rask med å skyte og hente ballen.
- Hvis spiller bak seg treffer et skudd før første spilleren gjør det, blir den første spilleren eliminert
- Når en spiller blir eliminert, stopper man, gir ballene til de to neste i rekken, og starter på nytt.
- Spillet fortsetter til det kun er én spiller igjen, som er vinneren

# 21

**Mål:** Målet med spillet er å være den første spilleren som når nøyaktig 21 poeng.

**Utstyr:** 1 basketball, 1 basketkurv

**Spillerantall:** Spillet kan spilles med to eller flere spillere.

## Grunnleggende regler:

### 1. Spillet

- Deltakerne står på rekke bakover ved straffelinjen (eller tilpasset alder og ferdigheter)
- Første i rekka begynner spillet ved å skyte
  - Treffer Spiller 1, får hen 1 poeng (fordi det er startskuddet), og tar ballen tilbake til straffemerket og skyter igjen. Treffer hen enda en gang, får hen 2 poeng. Fortsetter slik til hen bommer.
  - Bommer Spiller 1 (eller når hen til slutt bommer), skal neste person i rekken (Spiller 2) løpe og ta ballen, stoppe akkurat der hen plukker den opp, og skyter på mål derfra.
  - -----
  - Treffer Spiller 2 fra der hen pluksker opp ballen, skal hen også ta ballen til straffemerket, skyte igjen (2 poeng dersom mål), og fortsetter til hen bommer. Når hen bommer derfra, skal Spiller 3 i rekken løpe og ta ballen så fort som mulig, og skyte på mål derfra.
  - Bommer Spiller 2 fra der hen plukker opp ballen, skal (som når hen bommer fra straffemerket) Spiller 3 i rekken løpe og ta ballen, stoppe akkurat der hen plukker den opp, og skyte på mål derfra
  - -----
  - Slik fortsetter spillet: man skyter ballen fra der man plukker den opp, om man scorer får man skyte fra straffemerket og får skyte fra der om og om igjen helt til man bommer, og så er det neste sin tur, helt til noen får nøyaktig 21 poeng.
  - Spillerne går hele tiden bakerst i køen etter ferdig tur, og fortsetter å telle poeng i neste runde osv.

### 2. Poengsystem

- Hvert vellykket skudd (mål) fra straffemerket gir 2 poeng (bortsett fra startskuddet, som er 1 poeng)
- Hvert vellykket skudd (mål) fra alle andre steder gir 1 poeng
- Dersom man kaster mot kurven, og bommer både på kurv, plate og nett, nullstilles poengene til den spilleren.

### 3. Poenggrense

- Hvis en spiller når nøyaktig 21 poeng, vinner de spillet.
- Hvis en spiller går over 21 poeng, blir poengsummen deres redusert til 15, og de fortsetter spillet fra der.

### 4. Vinnende skudd

- For å vinne spillet må en spiller treffe et nøyaktig skudd som gir dem nøyaktig 21 poeng. Hvis de går over, blir poengsummen deres redusert til 15 igjen, som nevnt tidligere.