

ALLEMANSRÄTTEN 1-100

SÅHÄR GÖR MAN

NI BEHÖVER

- En tärning.
- Utskrivna lappar med uppdrag.
- Eventuellt pris till vinnande lag.

KOM IHÅG

Ni behöver ta er ut i skogen för att leken ska funka!

Allemansrätten 1-100 är en variant av det som i vissa sammanhang kallas för Ludo eller Kalle Kaos. Leken är gjord för att passa i scoutverksamhet men kan med lite anpassning fungera även för andra barngrupper.

Alla deltagare är uppdelade i lag med ca 3-5 deltagare i varje lag. 100 lappar med uppdrag sätts upp inom ett visst område utomhus. Varje lag kommer på ett eget lagrop för att samla patrullen. Alla lag börjar gemensamt på uppdrag nr 1 där ledaren läser texten högt. Därefter slår lagen med sin tärning och adderar siffran till det uppdraget de är på. Slår laget siffran 4 adderar de 1+4 och börjar leta efter uppdrag nr 5. När de hittat uppdrag nr 5 samlar de laget och genomför uppdraget. För att samla laget ropar man sitt lagrop. När uppdraget är genomfört och ev. redovisat för ledaren slår laget tärningen igen. Får de då en fyra igen så hamnar de på uppdrag 9 (5+4) och genomför denna. Laget som kommer först till 100 vinner! Hamnar laget på en siffra över 100 är det uppdrag nr 100 som laget ska hitta för att gå i mål. Uppdragen kan placeras både inomhus eller utomhus (glöm inte att plocka undan efter er efteråt) och placeras på ett på förhand bestämt område. För att lösa många av uppdragen behöver man dock ha tillgång till skog eller t.ex. en park. Alla lappar med uppdrag finns som en PDF-fil för utskrift nedan. I slutet av dokumentet finns tomma sidor om ni vill hitta på egna uppdrag/byta ut uppdragen nedan så att de passar just er grupp.

Om något lag inte klarar en viss uppgift kan man köra med att de får slå ett extrakast och gå tillbaka så många steg som tärningen visar, alternativt att ledaren hjälper laget att klara uppgiften. Bestäm på förhand hur ni vill göra.

