



INTRODUKTION FOR LEDERE

Den årlige konkurrence for juniors(tumliger/pilte) er blevet populær over hele verden. Der er ikke behov for stor forberedelse eller materialer. Kredsen kan deltage i løbet af deres egne møder eller slå sig sammen med en nabo kreds.

REGLERNE

- 1) Hvert spil/leg skal bedømmes af en leder, for at sikre at reglerne bliver fulgt og spillet/legen bliver gennemført fair.
- 2) Spillene/legene må øves.
- 3) Resultaterne for hver spil/leg bliver kun accepteret én gang. Der skal være enighed om hvilken runde af spil/leges resultat der bliver tilføjet som resultat. Når det er tilføjet, kan man ikke tilføje et nyt forsøg.
- 4) Et hold er 4-6 juniors (tumlige/pilte).
- 5) Alle deltagere skal være aktive under alle spil/lege. En deltager/deltagere må ikke dominere alle spil/lege for at øge mængden af point.
- 6) Der må gerne deltage flere hold pr kreds. Hvert hold skal markeres som A, B, C etc.

SCORES - TEAM

Game 1 - on a roll	Point	_____
Game 2 - number rush	Tid (i sekunder)	_____
Game 3 - pass pass pass	Point	_____
Game 4 - wing walk	Point	_____
Game 5 - don't drop it!	Point	_____
Game 6 - A-Z on Noah's ark	Tid (i sekunder)	_____

TILFØJELSE AF POINT

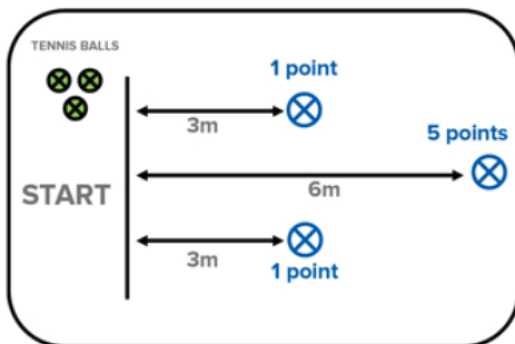
Tilføj jeres point ved at bruge hjemmesiden:
<https://boys-brigade.org.uk/juniors-international-team-games>

Det er kun point tilføjet ved brug af linket, som vil blive accepteret - resultater skal ikke sendes via e-mail. Skemaet ovenover er kun til eget brug. Resultater skal tilføjes via link inden den 30. April 2024

GAME 1 - ON A ROLL

Materialer: 3 bowlingkegler eller 2L flasker, 3 tennisbolde, malertape/kridt, stopur

Opsætning: lav en linje ved at bruge malertape eller kridt - dette vil markere hvor deltagerne ruller tennisboldene fra. Marker 3 punkter på gulvet med 3 og 6 meters mellemrum - se evt illustrationen. Placer en flaske på hver af punkterne. Placer derefter 3 tennisbolde på startlinjen. En leder skal have stopuret klar med 3 minutters nedtælling.



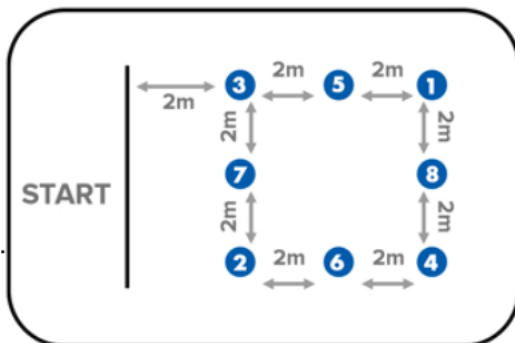
Spillet/legen: spillet/legen går ud på at vælte flasken ved at rulle tennisbolden på gulvet. De to flasker placeret 3 meter fra startlinjen giver hver 1 point, mens flasken 6 meter væk giver 5 point. Hver deltager ruller på tur alle 3 tennisbolde, derefter rejses de væltede flasker op igen, så næste deltager kan forsøge. Alle deltagere skal være bag startlinjen. Tennisboldene SKAL rulles (bolden skal have kontakt til gulvet hele tiden!) og må IKKE kastes. Flasken skal væltes for at det giver point. Spillet/legen gentages så mange gange som muligt i løbet af de 3 minutter.

Point: flaskerne tættest på giver 1 point, mens flasken længst væk giver 5 point. Målet er at holdet skal få så mange point som muligt i løbet af de tre minutter. Når tiden er gået har i jeres endelige resultat for spillet/legen.

Game 2 - number rush

Materialer: 8 kegler, malertape/kridt, 1-8 nummerskilte (papir og kuglepen), stopur

Opsætning: lav en startlinje med malertape/kridt. Lav en firkant med de 8 kegler (se illustrationen). Firkanten skal starte 2 meter væk fra startlinjen. Hver kegle skal placeres 2 meter fra hinanden. Lav 8 skilte med hvert tal fra 1-8 på - stort og tydeligt skrevet. Placer hvert skilt ved siden af en kegle - se illustration. En leder skal have stopur klar til at tage tid.



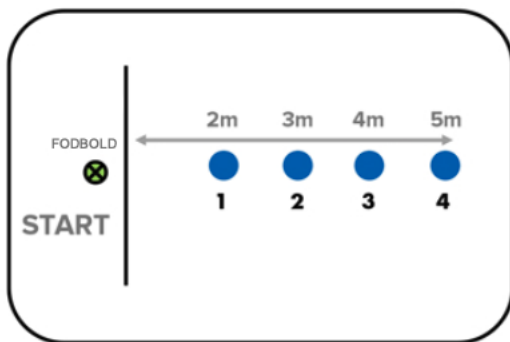
Spillet/legen: deltagerne skal starte bagved startlinjen. Når lederen siger "GO!" Og starter legen, løber første deltager ud til keglen med nummer 1 og rører denne, deltageren løber videre til keglen med nummer 2, rører denne. Derefter videre til kegle nummer 3, 4, 5, 6, 7 og 8. Når deltageren har rørt alle 8 kegler løber vedkommende retur til startlinjen, giver en high five til næste deltager. Næste deltager fuldfører samme proces, indtil alle seks deltagere har gennemført stafetten. Er der færre end seks deltagere på holdet, skal en/to deltagere gennemføre stafetten to gange. Tiden stoppes når stafetten er gennemført 6 gange.

Point: spillet/legen er tidstaget. Tiden (i sekunder) for gennemførelse af stafetten seks gange er holdets resultat.

GAME 3 - PASS, PASS, PASS

Materialer: malertape/kridt, 4 kegler, en fodbold, stopur

Opsætning: lav en startlinje med malertape/kridt. Placer de 4 kegler i en lige linje. Den første kegle skal være 2 meter fra startlinjen, derefter placeres de resterende kegler med 1 meters mellemrum (3, 4 og 5 meter fra startlinjen). Se illustrationen. Fodbolden placeres på startlinjen. En leder står klar med stopur med en 3 minutters nedtælling.



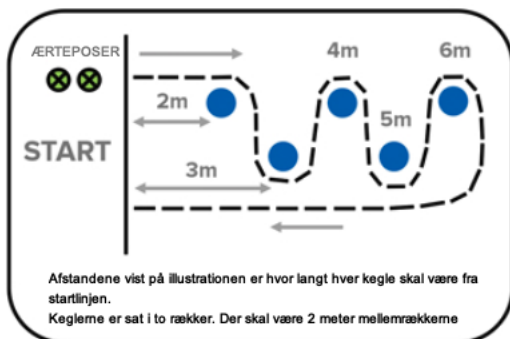
Spillet/legen: første deltager løber ud til første kegle (2 meter væk) med front mod resten af holdet. Næste deltager bag startlinjen sparker fodbolden til første deltager ved keglen. Deltageren ved keglen sparker derefter bolden retur. Første deltager løber derefter videre til næste kegle (3 meter væk) og næste deltager sparker igen fodbolden ud til første deltager, som sparker bolden retur. Processen gentages indtil bolden er blevet sparket tur/retur ved hver af de fire kegler. Derefter løber første deltager retur til holdet, giver næste deltager en high five. Næste deltager gentager processen ved at sparke fodbolden tur/retur ved hver kegle. En ny deltager overtager at sparke bolden ud til deltageren ved keglen. Spillet/legen slutter efter 3 minutter.

Point: holdet får 1 point for hver runde spillet/legen bliver gennemført. En runde er når en deltager har sparket fodbolden tur/retur ved hver kegle og selv nået retur til startlinjen. Deltageren skal bagved startlinjen før der gives point.

GAME 4 - WING WALK

Materialer: malertape/kridt, 5 kegler, 2 ærteposer, stopur

Opsætning: lav en startlinje med malertape/kridt. Placer de 5 kegler forskudt, se illustrationen. Den første kegle skal placeres 2 meter væk fra startlinjen, resten af keglerne placeres 3, 4, 5 og 6 meter væk. Der skal være 2 meters mellemrum mellem hver kegle. Placer 2 ærteposer bagved startlinjen. En leder står klar med stopur og 3 minutters nedtælling.



Spillet/legen: deltagerne skiftes til at følge ruten mellem keglerne - se illustrationen. Deltageren skal have en ærtepose ovenpå hver håndryg og have armene strakt ud til hver side (som en fugls udstrakte vinger). Ærteposerne skal være på håndryggen hele tiden, IKKE i håndfladen. Resten af deltagerne må gerne hjælpe med at placere ærteposerne. Falder en eller begge ærteposer ned, må deltageren ikke gå videre før de er på plads igen - igen må andre deltagere gerne løbe ud og hjælpe med at placere ærteposerne igen. Når deltageren har gennemført ruten, placeres ærteposerne på håndryggen af næste deltager og denne kan forsøge at gennemføre ruten. Holdet har 3 minutter til at gennemføre ruten så mange gange som muligt på skift.

Point: hver gennemført rute mellem keglerne giver 1 point. Der er først point når deltageren er tilbage bagved startlinjen. Når de 3 minutter er gået har i holdet samlede antal point.

GAME 5 - DON'T DROP IT!

Materialer: 6 kegler, 1 tennisbold, stopur

Opsætning: placer keglerne på en lige linje med 1,5 meters mellemrum. En leder står med stopur med 3 minutters nedtælling.

Spillet/legen: der skal stå en deltager ved hver kegle.

Deltageren ved kegle 1 har tennisbolden. Målet med

spillet/legen er at gennemføre så mange kast og griб i træk

som muligt. Tennisbolden kastes fra deltager 1 til deltager 2

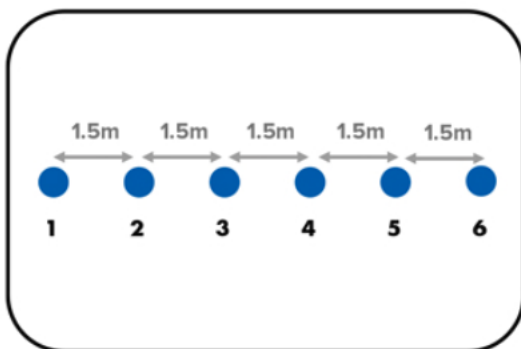
(ved kegle 2), videre til deltager 3 osv når bolden når deltager 6,

kastes bolden retur til deltager 5, videre til 4 osv. Lederen tæller imens hvor mange gange bolden bliver grebet uden at

blive tabt. Bliver bolden tabt noteres antallet af greb. Holdet forsøger så igen at kaste og gribe bolden så mange gange

som muligt uden at tabe den, for at få en højere score. Højeste score efter 3 minutter er holdets resultat. Er der færre end

6 deltagere på holdet fjernes en eller to kegler.



Point: hver gang bolden bliver grebet giver det 1 point. Bliver bolden tabt kan der ikke tælles flere point i den runde.

Holdet kan bruge resten af tiden til at forsøge at kaste og gribe bolden, for at få flere point end den/de forrige runde(r).

Højeste score efter 3 minutter tilføjes som resultat. (Eks. Første forsøg = 5 griбninger, andet forsøg = 23 griбninger,

trejde forsøg = 8 griбninger. Her vil andet forsøg være holdets resultat)

GAME 6 - A-Z ON NOAH'S ARK

Materialer: malertape/kridt, A-Z liste med dyr (printbar side eller lav jeres egen), stopur

Opsætning: i det her spil/leg skal i bruge listen med af A-Z dyr.

Vi har lavet en liste i kan printe og klippe ud, eller i kan skrive

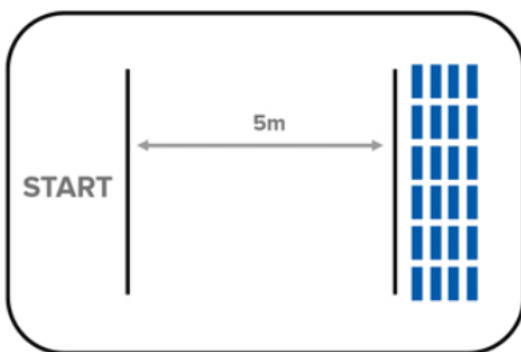
dem selv på sedler. Alle dyrene skal klippes ud i 26 individuelle

sedler. Marker en startlinje med malertape/kridt og en anden

linje 5 meter væk parallelt med startlinjen. Alle sedler med dyr

placeres bagved den anden linje. Sedlerne placeres tilfældigt

og med teksten opad, så det er tydeligt at læse. En leder står med stopur klar til at tage tid.



Spillet/legen: første deltager løber ned til sedlerne og henter det første dyr. Dyrene skal indsamles i alfabetisk rækkefølge.

Når første deltager har fundet dyret der starter med A, løber deltagerne tilbage til start, hvorefter næste deltager løber ud

og henter næste dyr (B). Spillet/legen fortsætter indtil holdet har hentet alle dyr i alfabetisk rækkefølge. Lederen stopper

tiden når sidste dyr er hentet (Zebra).

Point: spillet/legen er på tid. Tiden det tager holdet at samle alle dyr er deres score.



ANTILOPE



BRUN BJØRN



CHIMPANSE



DROMEDAR



ELEFANT



FRITTE



GIRAF



HEST



ISBJØRN



JAGUAR



KÆNGURU



LEOPARD



MUS



NÆSEBJØRN



OZELOT



PUNGROTTE



QUOKKA



RØD PANDA



SPÆKHUGGER



TOUCAN



UNDOLAT



VANDBØFFEL



WONGADUE



XERUS



YAKOKSE



ZEBRA