

Følgende spil kan laves som samarbejdsøvelser, eller man kan dele deltagerne op i hold, der kæmper mod hinanden. Alle spillene kan bruges fra 4 personer og opefter.

## Priser:

Prisen pr. spil er kr. 350,- inkl. moms.

Ønskes instruktør er der tillæg på kr. 700,- inkl. moms pr. time pr. instruktør.

(Instruktører kan bookes alle hverdage mellem 8.00-16.00 til max. 50 deltagere).

Ring og hør mere på tel 4632 3131

## KISTEN



- Kisten er låst med 13 hængelåse.
- Deltagerne får udleveret 13 nøgler. De skal nu finde den rigtige kombination af hængelåse og nøgler, hvorved kisten kan åbnes.
- Når kisten er åbnet, skal deltagerne finde en stor nøgle nede i kisten, dog uden at de bolde, der ligger nede i kisten, ryger ud over kanten. Sker dette, bliver der lagt 10 sekunder straffetid til pr. bold.
- Holdet der har gjort det hurtigst har vundet.

## RØRET



- Hver deltager får udleveret et rør, der er 1 meter langt.
- Der er en markering på røret. Man skal holde hænderne på markeringen eller indenfor markeringen.
- Deltagerne stiller sig nu på en lang række med hver sit rør (husk at markere hvor starten er).
- 1. deltager skal nu trille kuglen fra sit rør videre til næste deltagers rør.
- Når en deltager har fået kuglen videre til næste deltagers rør, stiller denne deltager sig sidst i rækken.
- Hvis kuglen tabes på jorden må holdet starte helt forfra.
- Holdet der har vundet er det hold, der når den længste strækning på 7 minutter.

## KLODSERNE



- Dette er en rigtig hjernevrider – deltagerne får vist et billede af 8 træklodser, der er samlet, sådan som slutresultatet skal være.
- De 8 træklodser ligger blandet - og gruppen får nu 5 minutter til at samle klodserne, som de var vist på billedet.
- Hvis en løsning ikke er lige om hjørnet hjælper instruktøren lidt, eventuelt ved at lægge de 1-4 af klodserne korrekt. Skal holdet have hjælp, lægges der 30 sek. på i tillægstid pr. gang de ønsker hjælp.
- Holdet der samler klodsen på hurtigste tid, har vundet.

## KROGEN



- Det gælder om at samle så mange point som muligt på 7 minutter – dette sker ved at "fange" de lodder der er placeret forskellige steder i en cirkel. Lodderne har forskellige point på.
- Deltagerne står omkring den yderste store cirkel.
- Deltagerne skal via en krog - båret af bånd, som hver deltager har en ende af i hånden - "fiske" de placerede lodder ud af cirklen.
- Loddet må først tages af, når det er ude over "cirkelkanten".
- Ingen af deltagerne må læne sig ind over cirklen – sker dette bliver sidste lods point trukket fra som straf.
- Holdet der har fået flest point har vundet.

Ønsker man en runde mere, hvor det skal være lidt vanskeligere, kan man lave følgende regler:

- Gruppen må ikke tale sammen
- Hver anden deltager får bind for øjnene

## PUSLESPIL



### Del 1:

- Spillet består af 30 brikker, hvorpå der fremgår i alt 6 bogstaver.
- Puslespillet samles på hurtigst mulige tid.
- Holdet der har samlet puslespillet hurtigst har vundet 1.del af "puslespillet".

### Del 2:

- Deltagerne skal nu stille sig på en række og må fra nu af ikke tale sammen.
- Holdet har 1 ½ minut til ud fra de 6 bogstaver at finde på så mange ord som muligt (alle bogstaver behøver ikke indgå i ordene, men det skal være danske ord eller stednavne).
- Forreste person får udleveret en tusch – og en efter en skal de gå hen til en flipover og skrive et ord. Kan en person ikke finde på et ord, må denne melde pas og give tuschen videre og gå ned bagerst i køen.
- Holdet der har fundet på flest ord (ordene godkendes af mødelederen) på 1 ½ minut har vundet 2. del af "puslespillet".

## MEMORY



- Der er i alt 46 billeder, som blandes og lægges med bagsiden opad.
- Deltagerne stiller sig nu på en lang række.
- Deltagerne må ikke tale sammen.
- 1. deltager i rækken skal nu starte med at vende 2 billeder og se om disse passer sammen, er dette tilfældet har holdet fået 1 stik.
- Passer billederne ikke sammen vendes de igen med bagsiden opad og næste deltager i rækken forsøger. Sådan fortsætter holdet til alle billeder er vendt eller til der er gået 7 min.
- Holdet der har vundet, er det hold, der har flest par inden for de 7 minutter, eller det hold der løser opgaven hurtigst.