

**OBS - denna version är för publicering på hemsidan så den innehåller inga svar eller hjälpmedel som skulle "förstöra" tävlingen. Ledarna får svar och exempel av lägerkoordinator Erik Lek.**

- Tipspromenaden består av nedanstående uppgifter som lagen ska klara av för att samla poäng
- En vuxen är ansvarig över varje uppgift och sedan går lagen från uppgiftsplats till uppgiftsplats. En förhoppning är att vi samlar tillräckligt många föräldrar som kan ha hand om uppgifterna, så att ledarna kan vara lite lediga under denna aktivitet
- Lagen kommer bestå av ca 7-10 spelare från olika åldersgrupper, tjejer och killar blandat. Det är ledarna för de olika åldersgrupperna som parar ihop spelarna så alla känner att de har någon kompis med sig i sitt lag
- Lagen sprids ut bland uppgifterna så att något lag börjar vid alla uppgifter (alla börjar alltså inte med 1:an)

### **Löpande uppgift - lära känna varandra**

Denna uppgift har ingen specifik position utan detta är en vuxen som går runt och ställer frågor till ett lag som är på väg från en station till en annan. Frågorna kan också ställas efter alla uppgifter genomgått

- Innan tipspromenaden startar så annonseras denna uppgift
- Barnen i varje lag ska försöka ta reda på någonting om varje medlem i sitt lag
- När ledaren sedan stannar laget så kommer ledaren peka på 2 lagmedlemmar som ska säga någonting om den andra lagmedlemmen
- Ge samtliga i laget någon partner och om det krävs att någon får göra 2 gånger går det fint
- Ledaren skriver ner hur många av barnen som lyckats lära sig något om partnern, 1 poäng per person går det att få
  - Lyckas ett lag endast få 4 poäng eller färre så uppmuntras de till att gå vidare och lära sig mer om varandra och kommer senare få en ny chans

### **Uppgift 1 - Organisera i er rätt ordningsföljd**

Denna uppgiften består av 2 omgångar där varje omgång ska genomföras så snabbt som möjligt:

- Ledare ger gruppen 3 alternativ, vill ni jobba med:
  - Efternamn (vad barnen heter)
  - Förnamn (vad barnen heter)
  - Ålder (när de är födda)
- När de valt ämne säger ledaren:
  - Ställ er i ordningsföljd där A/ yngst är till vänster och Ö/äldst är till höger
- Ledaren tar tiden och skriver ner hur det gått
  
- Ledare ger gruppen 3 alternativ, vill ni jobba med:
  - Antal länder (som barnen varit i)
  - Antal fotbollsmatcher (som barnen sett i verkligheten)
  - Antal fotbollsår (som barnen spelat fotboll)
- När de valt ämne säger ledaren:

- Ställ er i ordningsföljd där minst är till vänster och flest till höger
- Ledaren tar tiden och skriver ner hur det gått

### Uppgift 2 - Frågesport 1

- Ledaren berättar att hen kommer spela upp en låt, och barnen ska fundera på följande frågor:
  - Vem är det som sjunger?
  - Var spelades VM som låten spelades in inför?
  - Vilken plats kom Sverige på?
- Spela upp låten XXXX
- När låten är slut ber ledaren om svar, och om de inte kan så kan följande ledtrådar ges:
- Ledaren skriver ner hur många rätta svar laget fick

### Uppgift 3 - Stå inte på marken

- Ledaren berättar för barnen att de ska ha så få fötter i marken som möjligt
- Det är INTE tillåtet att ligga eller sitta ner, inte heller på knä
- Inga objekt är tillåtna att använda
- Barnen väljer själva hur de vill lösa uppgiften
- Skulle de ha hälften eller fler fötter i marken så kan ledaren tipsa om följande:
  - XXX
  - XXX
- Ledaren skriver ner antalet fötter som var i marken

### Uppgift 4 - Ta världens roligaste bild

- Ledaren berättar för barnen att de får hitta på ett sätt att ta ett lagfoto, som ska vara så roligt som möjligt
- När barnen ställt upp sig tar ledaren fotot
- Barnen får sedan granska och se om de är nöjda, annars får de ett nytt försök
- Bilderna visas efter tipspromenaden upp för en jury som bestämmer poängen för varje kort

### Uppgift 5 - Frågesport 2

- Ledaren visar upp en bild på XXXX
- Ledaren frågar barnen:
  - Vem är spelaren på bilden
  - Vilken position spelar han på
  - Nämn så många lag som möjligt som han har spela i

### Uppgift 6 - Berättarstugan

- Först ska spelarna hitta på en kort berättelse som innehåller ca 30-40 ord
- Om de inte skulle få till det kan ledaren ge tips om följande:
  - När vårt lag spelar match, är det absolut roligaste att jag får vara med och spela fotboll med mina lagkamrater. Vi kämpar för varandra och lär oss av att försöka vårt bästa.
- Nu ska spelarna ställa sig i en ring och berätta historien där barnen ska säga var sitt ord efter varandra
  - I exemplet ovan säger spelare 1 "när", spelare 2 "vårt", spelare 3 "lag" osv.

- Spelarna kan få öva några gånger och sedan kan de få ett par chanser på sig att utföra uppgiften
  - För att lyckas kommer barnen behöva memorera vilka ord just de ska säga när det är deras tur
- Ledaren bedömer hur väl barnen klarar av att berätta historien utan att staka sig, alternativt hur långt in i berättelsen de kommer innan det hela fallerar. Ge laget ett betyg på mellan 1-5

### **Uppgift 7 - Charaden**

Denna uppgift är uppdelad i 2 omgångar, där den första syftar till att förstå övningen och den andra delen utgör själva utmaningen

- Ledaren ber barnen ställa sig i ett led med 1 meters mellanrum och alla måste titta i ledets riktning framåt
- Ledaren berättar nu att varje spelare kommer bli knackad på ryggen och ska då vända sig om, hen kommer då få en rörelse visad för sig, som denne sedan ska visa till nästa spelare framför sig
  - OBS, så länge du inte känner en knackning så får du inte vända dig om och inte titta bakåt
- Ledaren ställer sig sen längst bak i ledet och knackar på första spelarens axel som vänder sig om
- Ledare visar nu en enkel rörelse
- Så vänder sig spelaren om och knackar på nästa spelare, och så görs det hela vägen fram
  - OBS ingen får hjälpa spelaren som visar rörelsen utan de ska klara av det själva
- När spelaren längst fram har fått se rörelsen så kommer hen att visa upp rörelsen för alla för att se hur väl laget har lyckats

Nu till del 2

- Barnen byter lite platser i ledet
- Ledaren ställer sig återigen sist i ledet men gör nu en svårare rörelse gärna en med flera steg
- Ledaren ger lika många poäng som gester/rörelser som den sista spelaren genomför som startade charaden

### **Uppgift 8 - Frågesport 3**

- Ledaren berättar att hen kommer spela upp en intervju, och barnen ska fundera på följande frågor:
  - Vem är det som intervjuas?
  - Hur många mål har han gjort för landslaget?
  - Nämn så många klubbar som möjligt som han har spela i
- Ledaren skriver ner hur många rätt laget fick

### **Uppgift 9 - På gymmet**

Detta är en stafett som dels går på tid, men framförallt gäller det för lagen att se till att samtliga lagmedlemmar klarar av banan

- Förberedelser
  - Ställ en bänk eller bord i närheten av hängtrappan så att alla når upp till starten av hängtrappan
    - Starten på hängtrappan är änden längst ifrån balansbrädan
  - Ställ en eller ett par höga konor på balansbrädan
- Barnen ska nu 1 och 1 ta sig igenom banan som består av hängtrappan och balansbrädan
  - När den första är klar får nästa börja
  - Skulle någon ramla ner från hängtrappan eller balansbrädan, alternativt välta ner någon kon, ställer hen sig sist i kön
- Skulle något barn inte våga köra hängtrappan tvingas ingen, det barnen kan då vänta till omgång 2 när barnen får lite tips från coachen
- Lyckas barnen klara av banan när de övat några gånger får de köra ett race på tid

Omgång 2 används om ett lag inte lyckas med hinderbanan i första skedet

- Omgång 2 förklaras i ledarhandledningen

Ledaren skriver ner tidsresultatet laget får

### **Uppgift 10 - Ring i Ring**

- Barnen ställer sig i ring, hand i hand
- Ett av barnen har en rockring dinglandes från armen
- Lagets uppgift är att trä rockringen runt hela ringen genom hela laget ett varv UTAN ATT SLÄPPA HÄNDERNA
- Ledaren skriver upp vilken tid laget får

### **Uppgift 11 & 12 - levande memory**

Vi behöver 2 lag, och varje lag kommer spela detta spel 2 gånger var mot olika motstånd

- 1-2 barn utses som memoryhjälte per lag (så att resten av gruppen bli jämt antal deltagare)
  - De behöver gå bakom ett hur så de inte ser resten av gruppen
- Övriga barn parar ihop sig 2 och 2 och bestämmer sig för en gemensam rörelse
  - Inga par får ha samma rörelse
- Nu lägger sig barnen huller om buller så som memorybrickor
- Memoryhjälten/arna kommer tillbaka
- Nu börjar matchen (samma regler som memory)
  - Ena lagets memoryhjälte petar på något av barnen som ligger som får göra sin rörelse
  - Peta sedan på något annat barn som får göra sin rörelse
- Lyckas memoryhjälten hitta ett par så får laget ett poäng och paret försvinner ur spelet, memoryhjälten får dessutom prova igen
- Hittar memoryhjälten inte ett par så lägger barnen som visat sin rörelse sig ner igen och turen går över till memoryhjälten från det andra laget
- Laget som samlat flest poäng när alla par har hittats har vunnit matchen
- Ledaren skriver ner resultatet

- Ena laget släpps sedan vidare till nästa uppgift medan det ena laget stannar kvar för att möta en ny motståndare