



Legekatalog

Tørklæde-leg	2
Evolutionleg -æg-larve-pubbe-sommerfugl	3
Kameler i sandstorm	4
Her kommer dyrene	5
Zoologisk have (frugtsalat)	6
Kinesisk et-tagfat	7
Godmorgen - godmiddag - godaften. (Bankebøf)	8
To mand frem for en enke	9
Under høgens vinger - kom!	10
Ståtrold	11
Pandekage med syltetøj	12
Billedhuggeren	13
Kongens efterfølger	14
Simon siger	15
Råb	16
Stave bravo	16
Pling synes godt om	16
Guldregn	16
Aggi aggi aggi	16



Tørklæde-leg

Formål:

En bevægelsesleg, hvor eleverne både skal være snedige og smidige. En leg minder lidt om twister.

Fremgangsmåde:

1. Patruljen stiller sig i en cirkel.
2. Den elev, der starter har et tørklæde i hånden.
3. Eleven skal nu strække armen, så meget han/hun kan og lægge tørklædet så langt væk så muligt.
4. Nu vælger eleven en person fra sin patrulje, som skal få fat i tørklædet, kun ved at tage et skridt.
5. Får han/hun fat i tørklædet skal han/hun lægge tørklædet på ny, og vælge en ny elev, der skal få fat i det, kun ved at tage et skridt.
6. Hvis eleven ikke kan nå tørklædet, ryger han/hun ud af legen og der vælges en ny til at hente tørklædet.
7. Den elev, der er tilbage til sidst i legen vinder.



Evolutionssleg -æg-larve-puppe-sommerfugl

Formål:

Sjov og kropslig leg, hvor eleverne lærer, hvordan en sommerfugl udvikles fra først at være et æg, til dernæst at blive en larve, en puppe og til sidst en sommerfugl.

Fremgangsmåde:

1. Alle starter legen med at være med at være æg. Man er æg ved at gå rundt med armene foldet over hovedet, mens man siger "æg æg æg".
2. Når et æg møder et andet æg, slår de "sten saks papir". Den der vinder udvikler sig til en larve.
3. Man er larve ved at strække armene over hovedet og vippe kroppen frem og tilbage.
4. Når larven møder en anden larve slår de "sten saks papir". Den der vinder udvikler sig til en puppe.
5. Man er puppe ved at have armene foldet ind langs kroppen.
6. Når en puppe møder anden puppe slår de "sten saks papir", den der vinder udvikler sig til en sommerfugl.
7. Når man er sommerfugl har man vundet legen og flakser rundt og basker med sine arme, som om de var vinger.
8. Legen slutter, når der kun er et æg, en larve og en puppe tilbage, mens resten er sommerfugle.

Variationer:

Æg-larve-puppe-sommerfugl kan erstattes med andre ting, der udvikler sig i forskellige stadier fx frø-plante-blomst-squash, æg-haletudse-lillefrø-storfrø.



Kameler i sandstorm

Formål:

Leg, hvor eleverne lærer om verdenshjørnerne. Eleverne skal følge lærerens instruks og gå i forskellige kompasretninger.

Fremgangsmåde:

1. Legen går ud på, at eleverne vender sig mod verdenshjørnerne.
2. Børnehaveklasselederen starter med at forklare, at kameler vandrer rundt i ørkenen, og at der indimellem kommer sandstorme fra forskellige retninger –
3. kamelerne vender bagdelen til sandstormen: så når stormen f.eks. kommer fra vest, vender de sig med hovedet mod øst.
4. Alle eleverne er nu kameler, som går rundt mellem hinanden.
5. Børnehaveklasselederen råber "Der kommer en sandstorm fra øst" og eleverne skal nu vende sig med bagdelen mod øst og hovedet mod vest.

Variationer:

Man kan evt. lade eleverne lade gå ud eller være den, der råber den næste retning, hvis man gør forkert.



Her kommer dyrene

Formål:

Leg, hvor eleverne både skal samarbejde og blive enige i deres patrulje om hvilket dyr de vil være, bruge deres krop til at kopiere et dyr samt løbe for ikke at blive fanget.

Fremgangsmåde:

1. Patruljevis aftales det, hvilket dyr, de vil efterligne.
2. Derefter går de ned mod den anden patrulje, mens de råber: Her kommer vi, her kommer vi.
3. Den anden patrulje svarer: Ingen kommer her forbi, før I viser, hvad I er.
4. Første patrulje viser deres dyr, og den anden patrulje skal gætte dyret.
5. Når dyret er gættet, løber den første patrulje "hjem", og den anden patrulje forsøger at fange dem.
6. Bliver man fanget, er man nu med i den anden patrulje.
7. Rollerne skifter nu, og vinderen er den, der får alle over i deres patrulje.



Zoologisk have (frugtsalat)

Formål:

Bevægelsesleg, hvor eleverne træner dyrenavne. Legen kan også laves med for eksempel tal, bogstaver eller insekter.

Fremgangsmåde:

1. Børnene står eller sidder i en rundkreds.
2. Børnene inddeles, så de er 3 eller flere dyr (kan undergrupperes: insekter, vilde dyr, husdyr mv.)
3. Barnet i midten (eller en voksen) råber et af dyrene.
4. De børn, der har det dyr, som bliver nævnt, skal nu bytte plads, inden fangeren tager en af de ledige pladser.
5. Hvis man ikke når hen til en ny plads, inden alle pladser er taget, er man den nye fanger. (Barn i midten).
6. Når du eller barnet i midten råber "Zoologisk have", skal alle bytte plads

Variationer:

Eleverne er forskellige insekter og læreren råber insekthotel.

Den der står i midten råber udsagn, hvis de passer på eleverne skal de bytte plads. Fx "alle dem der bor i lejlighed", "alle dem der har et kæledyr", "alle dem, der har en lillesøster". på denne måde lærer eleverne noget om hinanden.



Kinesisk et-tagfat

Formål:

Fangeleg med et twist, hvor eleverne får bevæget sig alsidigt. En sjov leg, der giver anledning til et grin eller to.

Fremgangsmåde:

1. Legen leges på et afmærket afgrænset område.
2. Alle står i en gruppe, og man vælger en fanger.
3. Legen foregår som i de fleste andre tagfatlege. Undtagelse er, at man skal holde en hånd på det sted på kroppen, man blev rørt af sin fanger.
4. Selv når man har fanget en anden skal man blive ved med at holde hånden der hvor man selv blev taget - man må ikke give slip på det sted man blev berørt, da man blev fanget. Det betyder, at hvis man er blevet fanget mere end to gange har man ikke på noget tidspunkt nogen af sine arme fri. Hver deltager kan således kun blive fanget tre gange før man er død. Det gør at legen har en begrænset levetid i forhold til almindelig tagfat som kan fortsætte evigt.



Godmorgen - godmiddag - godaften. (Bankebøf)

Formål:

Bevægelsesleg, hvor det handler om at løbe hurtigt. Legen er god, hvis eleverne har brug for at bevæge sig.

Fremgangsmåde:

1. Alle står i en kreds uden at holde hinanden i hænderne.
2. Udenom kredsen løber en, som vælger en, der får et let slag i ryggen.
3. Den, der startede fortsætter i samme retning, mens den anden løber modsat.
4. Når de møder hinanden, giver de hinanden hænderne (evt. under det ene løftede ben) og siger: Godmorgen - godmiddag - godaften, hvorefter de skynder sig afsted til den tomme plads.
5. Den, der kommer sidst starter legen forfra.
6. Mødet mellem de to kan varieres: hop tre gange, drej rundt etc.



To mand frem for en enke

Formål:

Fangeleg, hvor eleverne har en makker, og prøver at undgå at blive fanget af enken. En god leg, hvis eleverne har brug for at bevæge sig.

Fremgangsmåde:

1. Alle står to og to bagved hinanden.
2. Forrest står enken. Denne råber: "To mand frem for en enke - løb",
3. hvorefter det par, der står bagerst, løber hver sin vej, udenom de andre og foran enken. Enkens opgave er nu at fange en af de to, som så er enkens nye makker.
4. Den, der ikke bliver fanget, er den nye enke.
5. Hvis de to, der løber, når at fange hinanden før enken gør det, fortsætter de som par.
6. Det par, der lige har løbet / det nye par stiller sig lige bag ved enken.
7. Enken råber: To mand frem --- og legen fortsætter.



Under høgens vinger - kom!

Formål:

En fangeleg, hvor der bliver flere fangere undervejs og eleverne derfor skal samarbejde om at fange de sidste og hurtigste elever.

Fremgangsmåde:

1. En vælges til at være høg.
2. De andre står i den ene ende af legeområdet.
3. Høgen står i midten og råber: Under høgens vinger - kom!
4. De andre spørger: Hvilken farve?
5. Høgen svarer eks. Rød.
6. Nu kan alle, som har noget rødt på sig roligt gå over på den anden side, mens de andre må forsøge at komme over på den anden side uden at blive fanget af høgen.
7. Bliver man fanget er man enten den nye høg - eller med-høg.
8. I sidste tilfælde fortsættes legen, til alle er blevet høge.



Ståtrold

Formål:

En bevægelsesleg, hvor eleverne både skal kunne løbe stærkt og hjælpe hinanden med at slippe fri fra trolden. Legen øver elevernes empati.

Fremgangsmåde:

1. Der vælges en trold, som fanger de andre.
2. Bliver man fanget, fryser man med spredte ben og med armene ud til siden.
3. De andres opgave er at befri denne ved at kravle igennem benene på den.

Variationer:

Legen kan også leges med temaer: Rimord, bogstaver, med dyr osv. Sig noget, der rimer på And, sig noget, der starter med S, nævn et insekt osv. Der vælges et tema pr. leg. Man er fri og må løbe videre, når man har svaret.



Pandekage med syltetøj

Formål:

En leg, hvor eleverne skal lytte opmærksomt og prøve at gætte, hvilken kamerat det er, der siger "Pandekage med syltetøj" med fordrejet stemme.

Fremgangsmåde:

1. Alle står i en række.
2. Foran række står en med ryggen til de andre.
3. En fra rækken lister hen og tegner en cirkel og en prik på ryggen af den anden, mens der bliver sagt: "Pandekage med syltetøj" med fordrejet stemme.
4. Tilbage i rækken - og den foran gætter nu på, hvem der har sagt det.
5. Gætter man rigtigt, byttes der rolle med den, der "var oppe".



Billedhuggeren

Formål:

Leg, hvor eleverne skal bruge deres krop og har kropslig kontakt.

Fremgangsmåde:

1. Én er Billedhuggeren.
2. Denne går rundt og former alle som statuer.
3. Når dette er gjort, siger billedhuggeren: "Billedhuggeren er gået".
4. Nu danser alle statuerne, indtil billedhuggeren siger: "Billedhuggeren er hjemme igen".
5. Nu stiller alle sig i samme position, som man stod i før.
6. Hvis billedhuggeren får øje på en, der ikke står stille i samme position som før, bliver denne person den nye billedhugger.



Kongens efterfølger

Formål:

En sjov og fjollet leg, hvor eleverne både skal være opmærksomme på kongen og bruge deres krop og fantasi til at finde på sjove bevægelser.

Fremgangsmåde:

1. Alle børnene står i en lang række.
2. Den forreste vælger en bevægelse, der laves mens rækken bevæger sig fremad – gående eller løbende.
3. Fortæl dem om de gakkede gangarter.
4. Alle andre børn, laver samme bevægelse.
5. Når den voksne råber "Skift", løber den forreste bag i rækken.
6. Den nye forreste vælger en ny bevægelse.



Simon siger

Formål:

En klassisk leg, hvor eleverne både skal lytte opmærksomt og bruge deres krop.

Fremgangsmåde:

1. Et barn er oppe og står foran de andre.
2. Barnet siger "Simon siger hop".
3. Alle børnene hopper.
4. Når dette er indøvet, siger barnet eksempelvis "Drej rundt".
5. De børn, der nu drejer rundt er ude af legen, da det kun er det, Simon siger, man skal gøre.
6. Legen fortsætter, til der kun er et barn tilbage, som evt. er den nye Simon.



Råb

Et spejderåb er noget man råber sammen i fællesskab. Formålet med råbet er, at anerkende en indsats, for eksempel når en patrulje har gennemført en aktivitet. Råbene er med til at skabe fællesskab og sammenhold, fordi det er noget (fjolle), man gør sammen. Det er vigtigt, at der råbes højt og tydeligt.

Stave bravo

“B-R-A siger bra. V-O siger vo siger bra siger vo siger bravo.”

Der sættes lidt tempo på hen af vejen. Ved de store bogstaver siges bogstavet.

Pling synes godt om

“Pling synes godt om” her skal man samtidig med at man siger det lave en tommel op.

Guldregn

Her starter man en raket, hvor man starter i knæ og så kører man en finger rundt i cirklere og bevæger sig op ad til man hopper og raketten eksplodere og så skal fingrene lave dråber som at det regner og man råber “GULDREGN”.

Aggi aggi aggi

[Aggi, aggi, aggi] - [Aggi, aggi, aggi]

[Aggi, aggi, aggi] - [Aggi, aggi, aggi]

[Aggi!] - [Aggi].

[Aggi!] - [Aggi].

[Aggi, aggi, aggi] - [Aggi, aggi, aggi]

En råber [Aggi]. De andre svarer efterfølgende: [aggi] eller [hey] tilsvarende gange.