

Legekompagnie



Fangelege

Egern-tagfat



Mindst 6 deltagere.

5 - 13 år.



10 - 20 min.

Først vælges et rovdyr (ræv, ugle, menneske, tyranosaurus rex eller lignende), derefter vælges en af deltagerne til at være rovdyr.

Alle de øvrige deltagere er egern og stiller sig ved et træ, som de selv vælger. (Kan erstattes af en kegle)
Alle Egernene skal kunne se hinandens træer. Egernene kan skifte plads, ved at signalere til et andet egern i et andet træ. Det gælder om at skifte træ uden at blive fanget. Når et egern har forladt sit træ, kan det ikke vende tilbage til dette, før det har haft helle i et andet træ.

Hvis et egern bliver fanget af rovdyret skifter de to personer identitet og fortsætter i den andens rolle.

Materialer

Træer (eller kegler)



Hvad er klokken hr. Ulv?



7 - 20 deltagere.

5 - 13 år.



10 - 20 min.

En af deltagerne vælges til at være ulv. 20-30 meter bag ulven laves en grænse (streg/reb). De øvrige stiller sig på en række et sted mellem ulven og grænsen. Ulven må ikke se sig tilbage og ved ikke hvor langt bag ham de øvrige deltagere står. De øvrige deltagere råber nu til ulven "Hvad er klokken hr. ulv?", Ulven svarer "Klokken er (vælg et tal mellem 1 og 12)". Deltagerne går så det antal skridt frem som klokken er.

Dette gentages indtil ulven svarer "SPISETID", når dette sker må ulven forsøge at fange en af de andre deltagere, inden de når tilbage over grænsen. Hvis det lykkes bytter de plads.


Hvis "klokken" er så mange at en af deltagerne passerer ulven har ulven tabt og der startes forfra.


Materialer


Et kridt eller et reb



Får, Sten & Ulv

 15 - 50 deltagere.
12 - 18 år.

 10 - 20 min.

 Det er en leg som får pulsen til at stige drastisk, så man skal lige fornemme, hvor længe deltagerne kan holde til det!! Hvis der er rigtig mange deltager, kan man starte med at have 2 "Får" og 2 "Ulve".

Det bliver valgt en deltager, der skal være "Ulv" og en deltager som skal være "Får". Resten skal være "Sten". Disse sætter sig ned på hug

Legen går ud på at "Ulven" skal jage fåret. Hvis "Fåret" bliver forpustet og skal have en pause, skal han/hun sætte sig ned ved siden af en "Sten" som så bliver til en "Ulv". Den tidligere "Ulv" bliver så til "Fåret".



Gemmelege

Omvendt gemme



5 - 30 deltagere.
5 - 13 år.



Ingen begrænsninger.



Fortæl nøje hvilket område der leges på. Legen kan evt. leges på tid.
Placering: Et sted, hvor der er gemmesteder.

En person får 3 minutter til at gemme sig, mens resten af deltagerne forbliver samlet et bestemt sted. Efter de 3 minutter må alle deltagerne hver for sig begynde at lede efter den person, der gemte sig. Når man finder personen, sætter man sig ned ved siden af vedkommende. Legen slutter, når alle deltagere sidder ved den, der gemte sig.

Legen kan eventuelt fortsætte i en ny runde ved at lade den, der først fandt frem til den gemte, gemme sig et nyt sted.



Hjørnegemme



5 - 20 deltagere.
5 - 11 år.



Ingen begrænsninger.



Det er selvfølgelig en fordel at liste, så den der tæller ikke kan høre hvor man går hen.

Rummets 4 hjørner navngives (1,2,3 og 4). En af deltagerne vælges til at "finde" de andre, han/hun lukker øjnene og tæller til 20. Mens han/hun tæller fordeler de øvrige deltagere sig i hjørnerne. Når den der skal finde har talt til 20 vælger han/hun et hjørne og alle dem, der befinder sig i det hjørne går ud af legen.

Således fortsætter man indtil der kun er en deltager tilbage. (Når der er 4 eller færre deltagere tilbage må de ikke gemme sig i det samme hjørne).

Materialer

Eventuelt et tørklæde til at binde for øjnene af den der skal "finde" de andre.



Vinke-gemme



5-20 deltagere.
5-15 år.



Ingen begrænsninger.

Den, der er den, tæller til 100 imens gemmer de andre sig. Efterhånden som deltagerne bliver fundet, skal de danne en række bag den, der er den. De deltagere, der stadig ikke er fundet, må vinke til dem, der går i rækken. Bliver man vinket til, er man fri, og må stikke af og gemme sig igen. Den, der er den må ikke kigge sig tilbage, når han går rundt og leder efter de andre deltagere.

Legen slutter, når alle er fundet, eller man kan aftale at den kører over et bestemt tidsinterval.

Boldlege

Afrikansk bombebold



5 - 30 deltagere.

7 - 18 år.



10 - 60 min.

Alle stiller sig i en rundkreds og kigger ind mod midten. Man kaster nu en bold rundt i kredsen. Man må kaste til, hvem man vil i kredsen.

Når en person taber bolden, gælder det for alle om, hurtigst muligt at kaste sig ned på jorden i bombeskjul. Den der kaster sig ned på jorden som den sidste, bliver "ramt" og går ud af legen og sætter sig uden for kredsen.

Alle stiller sig i en rundkreds og kigger ind mod midten. Man kaster nu en bold rundt i kredsen. Man må kaste til, hvem man vil i kredsen.

Når en person taber bolden, gælder det for alle om, hurtigst muligt at kaste sig ned på jorden i bombeskjul. Den der kaster sig ned på jorden som den sidste, bliver "ramt" og går ud af legen og sætter sig uden for kredsen.

Materialer

Bold



GIRAFLEG



MINDST 10 DELTAGERE.

5 - 11 ÅR.



INGEN BEGRÆNSNINGER.



1 BOLD

EN AF DELTAGERNE VÆLGES SOM JÆGER. RESTEN ER GIRAFFER, DER BEVÆGER SIG PÅ FIRE BEN.

BOLDEN GIVES OP BLANDT GIRAFFERNE SOM MED "FORBENENE" (ARMENE) MÅ SLÅ/SKUBBE TIL BOLDEN, MEN IKKE TAGE DEN OP I HÆNDERNE.

FOR JÆGEREN/JÆGERNE GÆLDER DET OM AT FÅ FAT I BOLDEN OG SKYDE EN GIRAF. EN RAMT GIRAF GÅR UD TIL LEDEREN OG FÅR EN NY STATUS SOM JÆGER.

LEGEN SLUTTER NÅR DER KUN ER EN GIRAF TILBAGE.

NEPAL-BOLD



10 - 30 DELTAGERE.
7 - 18 ÅR.



INGEN BEGRÆNSNINGER.

DELTAGERNE STÅR I EN RUNDKREDS MED LET SPREDTE BEN. FØDDERNE SKAL VÆRE HELT TÆT VED SIDEMANDENS.

EN BOLD SMIDES IND MIDT I RUNDKREDSEN, OG BØRNENE SKAL NU FORSØGE MED HÆNDERNE AT SLÅ BOLDEN UD GENNEM DE ANDRES SPREDTE BEN, SAMTIDIG MED AT MAN FORSVARER HULLET MELLEMLER SINE EGNE BEN.

LEGEN KAN VARIERES, HVIS MAN PÅ FORHÅND AFTALER AT HVIS DER KOMMER EN BOLD IGENNEM ET PAR BEN - SAMLER DEN PÅGÆLDENDE BENENE (OG ER UDE AF LEGEN) - HVILKET BETYDER, AT DE ANDRE SKAL SPREDE BENENE ENDNU MERE.

DEN SIDSTE SOM IKKE HAR SAMLET BENENE HAR VUNDET LEGEN.

MATERIALER
EN BOLD.

