



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
Hulahop-rundkreds	16
Råb	17



Tørklæde-leg

Formål:

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

Fremgangsmåde:

1. Patruljen stiller sig i en cirkel.
2. Den elev, der begynder, 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.
5. Den person, må kun at tage et skridt.
6. 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.
7. Hvis eleven ikke kan nå tørklædet, ryger han/hun ud af legen, og der vælges en ny til at hente tørklædet.
8. 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 et æg. Man er et 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". Vinderen 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 igen "sten saks papir". Vinderen 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 igen "sten saks papir". Vinderen 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 f.eks. frø-plante-blomst-squash, æg-haletudse-lillefrø-storfrø.



Kameler i sandstorm

Formål:

En leg, hvor eleverne lærer om verdenshjørnerne. Eleverne skal følge børnehaveklasselederens instrukser og gå i forskellige kompasretninger.

Fremgangsmåde:

1. Børnehaveklasselederen starter med at forklare, at kameler vandrer rundt i ørkenen, og at der indimellem kommer sandstorme fra forskellige retninger.
2. Kamelerne vender bagdelen til sandstormen, så når stormen f.eks. kommer fra vest, vender de sig med hovedet mod øst.
3. Børnehaveklasselederen forklarer, hvor nord, syd, øst og vest er. Det kan være en god idé at tegne det på jorden med kridt eller hænge A4-ark med N, S, Ø og V op.
4. Alle eleverne er nu kameler, som går rundt mellem hinanden inden for et afgrænset område.
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:

En leg, hvor eleverne både skal blive enige og samarbejde. I patruljen skal de afgøre, hvilket dyr de vil være, og finde ud af, hvordan man efterligner dette dyr bedst muligt. Desuden skal de løbe for ikke at blive fanget.

Fremgangsmåde:

1. Patruljevis aftales det, hvilket dyr, der skal efterlignes.
2. Derefter går eleverne 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 f.eks. planter, bogstaver, insekter eller tal, eller med undergrupperinger som f.eks. vilde dyr eller husdyr.

Fremgangsmåde:

1. Eleverne står eller sidder i en rundkreds. Husk at markere deres plads med en stol, en pude eller lignende.
2. Eleverne inddeles i tre eller flere forskellige dyr.
3. En elev stiller sig i midten og råber et ad dyrene.
4. De elever, der er det pågældende dyr, skal nu bytte plads. Eleven i midten forsøger at overtage en af pladserne.
5. Den elev, der ikke når at få en ny plads, stiller sig ind i midten.
6. Nu skal den elev råbe et ad dyrene.
7. Hvis eleven i midten råber "Zoologisk have", skal alle bytte plads.

Variationer:

Udover at vælge andre kategorier som nævnt ovenfor, kan der også blive råbt forskellige udsagn, som passer på eleverne. Det kan f.eks. være "Alle dem, der bor i lejlighed, bytter plads" eller "Alle dem, der har et kæledyr, bytter plads". På den måde øger eleverne også kendskabet til 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. Marker et afmærket afgrænset område, som eleverne ikke må løbe udenfor.
2. Der vælges en fanger blandt eleverne.
3. Når en elev er blevet fanget, skal han eller hun hele tiden holde en hånd på det sted på kroppen, som fangeren rørte under fangsten.
4. Når eleven bliver fanget anden gang, skal elevens anden hånd holde på det sted på kroppen, som fangeren rørte under fangsten.
5. Når en elev bliver fanget tredje gang, er eleven ude af legen.



Godmorgen - godmiddag - godaften (Bankebøf)

Formål:

Bevægelsesleg, hvor det handler om at løbe hurtigt.

Fremgangsmåde:

1. Alle eleverne står i en kreds uden at holde hinanden i hænderne.
2. Udenom kredsen løber en elev.
3. Eleven vælger en, som vælger en klassekammerat ved at give personen et let slag i ryggen.
4. De to elever løber i hver sin retning rundt om kredsen.
5. Når de to elever møder hinanden mens de løber rundt om kredsen, giver de hånd til hinanden og siger: Godmorgen - godmiddag - godaften, hvorefter de skynder sig afsted til den tomme plads.
6. Den, der kommer sidst, begynder legen forfra.

Variationer:

Mødet mellem de to kan varieres: hop tre gange, drej rundt, giv hånd under det ene løftede ben osv.



To mand frem for en enke

Formål:

Fangeleg, hvor eleverne har en makker, og prøver at undgå at blive fanget af enken.

Fremgangsmåde:

1. Alle eleverne, bortset fra én, står to og to i en række bagved hinanden.
2. Forrest står enken alene med ryggen til de andre.
3. Enken råber "To mand frem for en enke -løb".
4. Det par, der står bagerst, løber op ad hver sin side af rækken og op foran enken.
5. Nu gælder det for parret om at blive genforenet ved at tage hinanden i hånden.
6. For enken gælder det om at fange en af dem, inden de bliver genforenet.
7. Hvis parret bliver genforenet, stiller de sig forrest i rækken og den samme elev er enke igen.
8. Bliver den ene elev fanget af enken, er den tiloversblevne nu enke i stedet for, og legen fortsætter.



Under høgens vinger - kom!

Formål:

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

Fremgangsmåde:

1. En elev vælges til at være høg.
2. De andre elever 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 f.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.



Ståtroid

Formål:

En bevægelsesleg, hvor eleverne både skal kunne løbe stærkt og hjælpe hinanden med at slippe fri fra troiden.

Fremgangsmåde:

1. En elev vælges til at være troid, som fanger de andre.
2. Bliver man fanget, fryser man med spredte ben og med armene ud til siden.
3. De andre elevers opgave er at befri de fangede elever ved at kravle igennem benene på den.

Variationer:

De fangede elever kan befries på andre måder. Det kan være ved, at den fangede elev og befrieren krammer, giver hinanden en high-five eller laver en lille dans. Det kan også være, at den fangede elev skal kunne sige et ord, med det bogstav, der arbejdes med i klassen.



Pandekage med syltetøj

Formål:

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

Fremgangsmåde:

1. Alle eleverne står på en række.
2. Foran rækken står en elev med ryggen til de andre med lukkede øjne.
3. En elev 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. Eleven går tilbage i rækken, og eleven med lukkede øjne gætter nu på, hvem der har tegnet og sagt "Pandekage med syltetøj".
5. Gætter man rigtigt, byttes der plads.



Billedhuggeren

Formål:

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

Fremgangsmåde:

1. En elev vælges til at være Billedhuggeren.
2. Billedhuggeren 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 eleverne står på en lang række.
2. Den forreste vælger en bevægelse, der laves mens rækken går eller løber fremad.
3. Alle andre elever laver samme bevægelse.
4. Når den voksne råber "Skift", løber den forreste elev bag i rækken.
5. 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. En elev er oppe og står foran de andre.
2. Eleven skal diktere, hvad de andre elever skal gøre.
3. Hvis barnet siger "Simon siger", skal eleverne gøre det, som eleven siger.
4. Hvis barnet ikke siger "Simon siger", skal eleverne ikke gøre det, som eleven siger.
5. Legen fortsætter, til der kun er et barn tilbage, som evt. kan blive til den nye Simon.



Hulahop-rundkreds

Formål:

En leg, hvor eleverne øver samarbejde og koordination.

Fremgangsmåde:

1. Alle eleverne står i en rundkreds og holder hinanden i hånden.
2. Der hænges en hulahopring hen over hænderne på to elever, der holder i hånden.
3. Nu skal hulahopringen rundt i kredsen, ved at alle eleverne skal gennem den.
4. Eleverne må ikke slippe hinandens hænder undervejs, og skal hjælpe hinanden.

Variationer:

Legen kan gøres til en konkurrence ved at tage tid på, hvor lang tid det tager at få hulahopringen hele vejen rundt. Der kan også være flere hulahopringe i spil på samme tid.



Råb

Et spejderåb er noget man råber sammen i fællesskab. Formålet med råbet er at anerkende en indsats, f.eks. når en patrulje har gennemført en aktivitet. Råbene er med til at skabe fællesskab og sammenhold, fordi det er noget (fjøllet), 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 cirkler. Man bevæger sig op ad til man hopper og raketten eksploderer. Så skal fingrene lave dråber, som symboliserer at det regner mens 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.