

## Børnehave Aktivitetskatalog

---

<b>Kampen om det gyldne skind</b>	<b>02</b>
<b>Mariehønen</b>	<b>03</b>
<b>Billedlotteri</b>	<b>04</b>
<b>Naturkatastrofe</b>	<b>05</b>
<b>Vikingelegen</b>	<b>06</b>
<b>Hajen kommer</b>	<b>07</b>
<b>Her kommer vi</b>	<b>08</b>
<b>Sansebane</b>	<b>09</b>
<b>Hønsegården</b>	<b>10</b>
<b>Nat og dag</b>	<b>11</b>
<b>Dyrebrølet med farvekode</b>	<b>12</b>
<b>Æggetyven</b>	<b>13</b>
<b>Blind skattejagt</b>	<b>14</b>
<b>Frugtsalat</b>	<b>15</b>
<b>De Kongeliges tagfat</b>	<b>16</b>
<b>Jægere og giraffer</b>	<b>17</b>
<b>Pas på fangerne</b>	<b>18</b>
<b>Detektiverne</b>	<b>19</b>
<b>Kortstafetten</b>	<b>20</b>
<b>Vaskemaskinen</b>	<b>21</b>

## Børnehave Aktivitetskatalog

---

<b>Den Store Jagt</b>	<b>22</b>
<b>Hollandsk jordbold</b>	<b>23</b>
<b>Dynamitstænger</b>	<b>24</b>
<b>Havmanden og Havfruen</b>	<b>25</b>
<b>Peru-bold</b>	<b>26</b>
<b>Skatteøen</b>	<b>27</b>
<b>Heksen og Troldmanden</b>	<b>28</b>
<b>Storvildtjægerne</b>	<b>29</b>
<b>Skyd skarven</b>	<b>30</b>
<b>2-holds stikboldstafet</b>	<b>31</b>
<b>Memory med dyr</b>	<b>32</b>
<b>Hvepsen</b>	<b>33</b>
<b>Baywatch</b>	<b>34</b>
<b>Ostehøvlen</b>	<b>35</b>
<b>Hjørnetroldene</b>	<b>36</b>
<b>9 faldskærmsaktiviteter</b>	<b>37</b>

## Kampen om det gyldne skind

---

*En udfordring på list og hurtighed...*

### Materialer

2 x 15 meter elastiksnore inkl. pløkke  
1 gyldent skind  
1 træstub

### Antal deltagere

6-14 deltagere pr. skind/bane

### Forberedelsestid/Varighed

2 min./10-20 min.

### Organisering

- I det valgte område placeres 2 elastiksnore med 20-25 meters afstand fra hinanden med en træstub placeret midt imellem de 2 elastiksnore
- Det gyldne skind lægges på træstubben
- Deltagerne inddeles i 2 lige store hold, som placeres bag hver deres baglinje (elastiksnor)
- De 2 holds deltagere stiller sig i kø i 2 lange rækker bag hver deres baglinje
- En neutral dommer udnævnes

### Spilleets gang

- Når dommeren fløjter kampen i gang gælder det om, for den forreste i rækken på hver af de 2 hold, at kæmpe om det gyldne skind
- Kampen om det gyldne skind foregår ved enten at stjæle det og nå tilbage til eget hold, uden at blive rørt eller ved at få modstanderen til at stjæle skindet, men at nå at fange denne person, inden han/hun når tilbage med skindet
- Når en deltager når tilbage med det gyldne skind uden at blive rørt, overgår hans direkte modstander til hans hold
- Hvis en deltager når at blive rørt, inden han/hun når tilbage med det gyldne skind overgår denne person til modstanderholdet
- Tabes skindet fortsætter kampen derfra hvor det blev tabt, og de kæmper på ny om hvem der får fat i skindet og når at komme hjem bag egen baglinje

### Spilleets afslutning

- Når alle deltagere er på samme hold

### Variationer

- Ved grupper større end 14 deltagere kan der med fordel etableres 2 baner, hvor der eksempelvis kæmpes 7 mod 7 på hver bane ved et deltagerantal på 28 deltagere. Denne variant vælges for ikke at deltagerne kommer til at have alt for meget ventetid, før at det bliver deres tur til at kæmpe om det gyldne skind

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTIVATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Mariehønen

---

*Der var engang hvor vejen til at bede om godt vejr var solbeskinnet og uforstyrret...*

### Materialer

10 x 10 meter elastikbane inkl. pløkke  
1 overtræksvest pr. giftigt insekt

### Antal deltagere

12-40 deltagere

### Forberedelsestid/Varighed

2 min./10-15 min.

### Organisering

- En 10 x 10 meter elastikbane etableres og strækkes godt ud
- Alle deltagere placerer sig inden for banens rammer
- 2 deltagere bliver tildelt rollen som giftige insekter (flere kommer til efterhånden som den aktivitetsansvarlige vurderer at de har brug for hjælp)

### Spillets gang

- Når man bliver fanget af et giftigt insekt (rørt), skal man lægge sig ned på ryggen på jorden og sprælle med arme og ben
- En mariehøne, som ligger på ryggen og spræller, kan reddes af en "levende" mariehøne, som skubber den om på benene igen
- Løbende kommer flere og flere giftige insekter til indtil legen får den sørgelige udgang at alle mariehøner ligger på ryggen og spræller

### Spillets afslutning

- Aktiviteten afsluttes når alle mariehøner er fanget

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Billedlotteri

---

*Under normale omstændigheder ville det være et lægebesøg værd, hvis man fik sved på panden af at spille billedlotteri, men i denne udgave er historien en anden...*

### Materialer

15 meter elastiksnor inkl. pløkke  
6 spilleplader  
54 spillebrikker

### Antal deltagere

8-30 deltagere

### Forberedelsestid/Varighed

5 min./10-15 min.

### Organisering

- En 15 meter elastiksnor sættes op, og de 6 spilleplader placeres på jorden langs elastiksnoren med et par meters mellemrum mellem hver spilleplade
- I området på den anden side af elastiksnoren spredes de 54 spillebrikker ud, minimum 5 meter fra elastiksnoren
- Børnene inddeles i små hold á 2-4 deltagere pr. hold, og hvert hold får tildelt en spilleplade med billeder af de 9 spillebrikker, de skal finde

### Spillets gang

- Når spillet går i gang gælder det om, for de enkelte hold at finde de 9 spillebrikker, der hører til deres spilleplade
- Alle deltagere fra hvert hold leder efter spillebrikkerne der passer til deres spilleplade på samme tid
- Hver deltager må blive ved med at lede indtil et af holdets spillebrikker findes, hvorefter denne spillebrik skal løbes tilbage og lægges på spillepladen, før en ny spillebrik må findes
- Hvis en forkert spillebrik bringes tilbage til spillepladen, skal denne spillebrik lægges ud på banen igen
- Vær opmærksom på at der 3 x 2 identiske spilleplader, hvilket også betyder at der er to af samme spillebrik, så børnene skal have at vide at de kun skal finde f.eks. ét skib og ligge på deres spilleplade og ikke 2 skibe

### Spillets afslutning

- Når alle hold har fået spillepladen fuld

### Variationer

- Billedlotteri kan spilles som en stafet, hvor der til forskel fra ovenstående udgave, kun er én deltager ad gangen fra hvert hold, der leder efter holdets spillebrikker

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Naturkatastrofe

*Intet er så skidt at det ikke er godt for noget, især når det gælder naturkatastrofer som disse...*

### Materialer

- 1 faldskærm Ø: 6 meter
- 1 tøndebånd pr. deltager

### Antal deltagere

10-24 deltagere

### Forberedelsestid/Varighed

2 min./10-15 min.

### Organisering

- Tøndebåndene spredes ud med faldskærmen nogenlunde i centrum af tøndebåndene
- Børnene placerer sig i nærheden af faldskærm og tøndebånd

### Spillets gang

- Den aktivitetsansvarlige benytter 4 begreber til at få børnene til at bevæge sig: 1) Jordskælv, 2) Oversvømmelse, 3) Skovbrand og 4) Jorden rundt
- Den aktivitetsansvarlige sætter alle børnene i gang med at løbe ved at råbe: "JORDEN RUNDT", hvorefter alle løber rundt omkring indtil næste ordre råbes. Den aktivitetsansvarlige kan diktere måden børnene bevæger sig på alt efter hvilket fokus aktiviteten ønskes at have: Krybe, kravle, gå, løbe, hinke, etc.
- Hvis den aktivitetsansvarlige råber: "JORDSKÆLV", skal alle børnene så hurtigt som muligt skynde sig at løbe hen til én eller flere kammerater og holde om hinanden, så de kan hjælpe hinanden op, hvis jorden slår revner
- Hvis den aktivitetsansvarlige råber: "OVERSVØMMELSE", skal alle børnene lege at de klatrer op på en bakketop ved at stille sig ind i et tøndebånd for at komme væk fra vandet
- Hvis den aktivitetsansvarlige råber: "SKOVBRAND", skal alle børnene skynde sig under faldskærmen, som giver sig ud for at være en sø, hvor bølgerne går højt ved at den aktivitetsansvarlige og én til (om muligt) bevæger faldskærmen op og ned
- Ind imellem kan den aktivitetsansvarlige råbe: "JORDEN RUNDT", for at sætte gruppen i bevægelse rundt omkring

### Spillets afslutning

- Når intensitet og/eller koncentration begynder at svigte

### Variationer

- Børnene kan skiftes til at være aktivitetsansvarlige
- Hvis de forskellige naturkatastrofer bliver for abstrakte at arbejde med, kan man vælge at kalde "en spade for en spade" ved at give ordrene: "SKYND JER IND I TØNDEBÅNDENE/HULA-HOPRINGENE", "SKYND JER AT HOLDE OM HINANDEN", "SKYND JER UNDER FALDSKÆRMEN" eller lignende. Denne øvelse kan udvides eller ændres alt efter fokus på begreber/rum- og retning (over, under, etc.), kropsopfattelsen ("Fødderne på tøndebåndene", "Hænderne på græpsset", "Albuerne på faldskærmen", etc.), osv, osv,...

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Vikingelegen

*Vikingerne er nogle værre banditter, som hygger sig i deres fritid med at stene (kaste sten) efter trælle... Hvis trællene vil overleve skal de undgå at blive stenet af de fæle trælle...*

### Materialer

- 40 små skumbolde (sten)
- 5 x 15 meter elastikbane inkl. pløkke
- 5 tøndebånd (benyttes som fælder)

### Antal deltagere

12-30 deltagere

### Forberedelse/Varighed

5 min./10-20 min.

### Organisering

- En 5 x 15 meter bane etableres, elastikken strækkes så meget som muligt i bredden, og herfra vurderes det under spillet om banens bredde skal være mindre eller om den er passende
- 20 skumbolde placeres på hver langside udenfor banen og ud fra banens midte
- 2 deltagere vælges til at være vikinger, og tager opstilling på hver deres langside ved skumboldene
- Resten af deltagerne er trælle (slaver), som stiller sig bag elastiksnoren i den ene ende af banen
- Efter at have leget legen nogle gange, kan man lægge de 5 tøndebånd ind på banen. De fungerer som fælder

### Spillets gang

- Aktiviteten går ud på at vikingerne skal forsøge at stene trællene ved at ramme dem med de små skumbolde, når løber fra den ene baglinje og ned bag den anden baglinje
- Trællenes opgave er at komme igennem banen uden at vikingerne får ram på dem med en skumbold
- Vikingerne må kun bevæge sig på frem og tilbage og skyde bag sidelinjen
- Når vikingerne rammer trællene med en skumbold, bliver de til vikinger og skal hjælpe vikingerne med at ramme trællene i resten af legen
- For hver gang alle trællene har løbet fra den ene ende af banen til den anden ende af banen, skal vikingerne samle alle skumboldene ind. Når det er gjort sættes en ny omgang i gang med alle de trælle som overlevede første omgang
- Hver omgang sættes i gang ved at den aktivitetsansvarlige råber først rovfuglene an: "ER I KLAR VIKINGER?" (afventer svar), dernæst trællene: "ER I KLAR TRÆLLE?" (afventer svar) for til sidst at tælle ned: "3, 2, 1,... LØB TRÆLLE, LØB,... OG PAS PÅ VIKINGERNE IKKE RAMMER JER!"
- Trællene har "helle" bag baglinjerne, men kan "dø" så snart den aktivitetsansvarlige har råbt: "... LØB..."
- Hvis I spiller med fælder og en træll træder på en, bliver den automatisk fanget af vikingerne, og skal derefter hjælpe vikinmgerne med at ramme de overlevende trælle

### Spillets afslutning

- Når der kun er ganske få trælle tilbage, kan man lege at de nu er rigtig tæt på at nå ud i friheden, hvor vikingerne ikke kan fange dem. Hvis de kommer igennem banen en sidste gang, har de reddet deres liv

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Hajen kommer

*Ikke siden "Dødens Gab" har hajer været så glubske...*

### Materialer

10 x 10 meter elastikbane inkl. pløkke  
1 overtræksvest pr. deltager  
5 tøndebånd

### Antal deltagere

14-30 deltagere

### Forberedelse/Varighed

5 min./10-20 min.

### Organisering

- En 10 x 10 meter bane etableres med ét tøndebånd cirka 2 meter fra hvert hjørne samt ét tøndebånd i centrum af banen
- 2 af deltagerne udnævnes til at være hajer
- De resterende deltagere deles i 4 lige store grupper, så vidt det er muligt, og hver gruppe går ud i hvert hjørne af banen ved hver deres tøndebånd
- Hver af de 4 grupper bliver en bestemt slags fisk, henholdsvis: De grønne fisk, de gule fisk, de røde fisk og de blå fisk. Dette kan eventuelt markeres ved at give børnene mærkebånd på (de farvede stofbånd). Når de store børn har fået lidt erfaring med legen, kan de i deres grupper selv finde ud af hvilken slags fisk de vil være, fantasifisk gælder også og kan være en rigtig sjov og motiverende faktor for deltagerne

### Spillets gang

- De 2 hajer placerer sig i tøndebåndet i centrum af banen, stikker hovederne sammen, lukker øjnene og tæller sammen og langsomt til 10 eller 20, så de andre ikke kan høre dem. Der er altid en voksen sammen med dem i midten for at hjælpe med tallene og for at koordinere at alle tæller til det samme og slutter samtidigt
- Så snart at hajerne stikker hovederne sammen skal alle fisk i havet svømme rundt om hajernes tøndebånd. Fiskene må IKKE bare svømme rundt ude foran deres eget tøndebånd på trods af at det ofte viser sig at være fiskenes højeste ønske
- Når hajerne har talt til 10/20 råber de højt: "HAJEN KOMMER!!!", hvorefter at de forsøger at fange alle de fisk de kan inden at fiskene, når tilbage til deres eget tøndebånd (det er der hvor de bor). En fisk er inde i sit eget tøndebånd så snart de blot har fået fysisk kontakt med deres tøndebånd
- Fiskene skal holde sig indenfor banen. Den aktivitetsansvarlige afgør om en fisk er kommet udenfor banen. Hvis en fisk har været udenfor banen anses den for at være røget op på land, hvor den i sagens natur har temmelig svært ved at overleve, hvilket betyder at den efterfølgende bliver til haj
- De fisk som fanges bliver ædt og omdannes til hajer, hvilket betyder at de hjælper med at fange fisk efterfølgende. Hajer kan først fange fisk, når de er helt omdannet til hajer, hvilket de er når de har fået en overtræksvest på
- Aktiviteten gentages igen og igen indtil der kun er én slags fisk tilbage

### Spillets afslutning

- Når der kun er én slags fisk tilbage
- Når det anses for værende en umulig opgave for de tilbageværende hajer at fange de sidste fisk (forekommer en sjælden gang imellem, når deltagerantallet er lavt)

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084



## Her kommer vi

---

*Fangeleg, hvor et godt gæt og teatraliske evner er nyttige...*

### Materialer

3 x 15 meter elastiksnor inkl. pløkke

### Antal deltagere

10-30 deltagere

### Forberedelse/Varighed

5 min./10-15 min.

### Organisering

- 3 elastiksnore sættes op parallelt med hinanden og med 10-15 meters mellemrum mellem hver elastiksnor. Den midterste elastiksnor er midterlinje
- Deltagerne deles i 2 lige store hold: Hold A og Hold B. Holdene placerer sig bag hver deres elastiksnor med midterlinjen i centrum af banen
- De voksne bestemmer et tema for aktiviteten. Der er i princippet ingen grænser for hvad temaet kan være, men i dette tilfælde vælger vi temaet: Dyr, og det skal være dyr, som det forventes at så godt som alle børn i aldersgruppen kender

### Spillets gang

- Hold A starter med at gå sammen i en rundkreds for at blive enige om et dyr de skal agere ved at mime dyrets bevægelser. For børnehavebørns vedkommende vil valget af dyr i høj grad være styret af voksne
- Når Hold A er blevet enige om hvilket dyr de vælger, og hvordan de vil præsentere dyret, går de samlet frem mod midterlinjen, og siger: "HER KOMMER VI, HER KOMMER VI, HER KOMMER VI,..." indtil de er ca. 1 meter fra midterlinjen
- Når Hold A er nået frem til midterlinjen, går Hold B i samlet flok op til midterlinjen, og siger: "HVEM ER I? HVEM ER I? HVEM ER I?" indtil de er 1 meter fra midterlinjen
- Når Hold B er nået frem, og de står 2 meter fra Hold A, afventer Hold A signal fra den aktivitetsansvarlige. Så snart den aktivitetsansvarlige har givet signal, begynder Hold A at mime det valgte dyr i første omgang. Hvis det er for svært kan de sætte lyd på dyret og/eller begynde at give ledetråde
- Det gælder om at gætte dyret ved at råbe det til modstanderne (kan også styres ved håndsoprækning og gæt efter tur, styret af en voksen). Så snart at én fra Hold B har gættet rigtigt skal deltagerne fra Hold A forsøge at nå tilbage over deres egen baglinje inden at de bliver fanget (rørt) af en fra Hold B
- Bliver man fanget skifter man hold
- Holdene skiftes til henholdsvis at agere dyr og at fange

### Spillets afslutning

- Når en forudbestemt tid er gået
- Når det fornemmes at begejstringen eller koncentrationen er nedadgående

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Sansebane

*Tillidsøvelse, hvor man blandt andet træner rum og retning samt arbejder med tillid til egne og hjælperens evner...*

### Materialer

- 1-4 stk. 50 meter reb
- 1 par mobility briller pr. deltager

### Antal deltagere

2-20 deltagere

### Forberedelse/Varighed

5 min./10-30 min.

### Organisering

- Rebet spændes ud i børnenes hoftehøjde mellem en række tætstående træer på Vestvolden. Rebet skal spændes så stramt at det ikke kommer til at hænge. Det gør dog ikke noget at højden varierer, da det gør ruten mere udfordrende. Laves banen af flere end et reb bindes de sammen med råbåndsknob, så de er til at få op igen
- Der er ingen fast formel på hvordan sansebanen udformes, men lidt sving og retnings skift samt kuperet terræn er en god ide frem for at banen bare går lige ud
- Forsøg jer med at give børnene mobility briller på med lidt afstand til banen, så de ikke kan se sansebanen. Dette kan dog være for angstprovokerende for nogen, og må derfor droppes. Den voksne fører én eller flere blinde hen til banen i langsomt og trygt tempo, og får dem "sat ind" på banen ved at føre deres hånd hen til rebet
- Når børnene er sat ind i starten af sansebanen, må de på vejen mod slutningen af sansebanen på intet tidspunkt slippe rebet og bevæge sig væk fra sansebanen, da de i så fald risikerer at komme til skade. Oftest vil det med denne aldersgruppe dog forholde sig sådan at klart de fleste børn følges ad gennem banen med en voksen, da de har brug for den tryghed
- Mobility brillerne må som udgangspunkt ikke tages af på vejen igennem sansebanen, men mange har brug for lige at kigge ud af en lille sprække nederst i mobility brillerne og fred være med det. I ved med jeres kendskab til børnene om I kan tillade jer at presse dem lidt til at tage mobility brillerne ordentlig på, så de ikke kan se noget eller om det er bedst blot at lade dem forblive i troen at de ikke bliver opdaget og føler sig enormt modige efterfølgende. Tag ikke fejl af at det at være delvist blind, kan være lige så stor en oplevelse

### Spillets gang

- Det gælder i sin enkelthed om at komme igennem sansebanen, og nyde oplevelsen af at bevæge sig igennem et landskab man ikke kan se, og undervejs bearbejde de sanseindtryk børnene bombarderes med, selv på så kort en sansebane (laves ofte af mange flere reb for større børn)
- Børnene kan eventuelt gå parvis hånd i hånd og hjælpe hinanden gennem sansebanen
- Hvis I har forberedt jer på forhånd, kan I f.eks. binde nogle ting på rebet eller binde nogle poser med nogle ting i på rebet, hvor opgaven så bliver at føle eller smage sig frem til hvilke ting de finder undervejs på sansebanen

### Spillets afslutning

- Når ingen længere har lyst til at prøve sansebanen

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Hønsegården

”Sten, saks, papir” afgør om du er hønseæg, kylling eller høne...

### Materialer

5 x 15 meter elastikbane inkl. pløkke  
 15 meter elastiksnor inkl. pløkke  
 2-3 overtræksveste i én farve (til landmænd)  
 1 overtræksvest pr. deltager (undtagen 3) i en anden farve  
 Masser af mærkebånd (frihedspoint)

### Antal deltagere

10-28 deltagere

### Forberedelse/Varighed

5 min./10-20 min.

### Organisering

- En 5 x 15 meter bane etableres og 5 meter fra den ene baglinje sættes en 15 meter elastiksnor således at et felt på 5 x 5 meter er etableret i den ene ende af banen
- Indenfor 5 x 5 meter feltet placerer 2-3 deltagere sig (landmænd, evt. voksne)
- Indenfor den resterende del af banen placerer de øvrige deltagere sig (Hønsegården), og de overtræksveste der er flest af lægges længst muligt væk fra landmændene, men stadig inde i feltet: Hønsegården. På den anden side af 5 x 5 meter feltet (Friheden) lægges alle mærkebånd ca. 5 meter fra elastikbanen
- Alle deltagere i Hønsegården starter med at være Hønseæg (level 1)

Level 1 – Hønseæg: Går rundt og slår sig selv oveni hovedet med knyttet hånd, og siger: ”Dok-dok”

Level 2 – Kylling: Går med fingrene strakte, holder håndleddene samlet foran ansigtet og skiftevis samler og åbner hænderne som en mund, og siger: ”Piip-piip”

Level 3 – Høne/Hane: Går rundt og laver store hakke-bevægelser med hovedet, og siger: ”GOK-GOK” eller ”KYK-ELI-KYYY” samtidig med at den bærer en overtræksvest

### Spillets gang

- Alle deltagere starter som udgangspunkt med at være Hønseæg. Når de møder hinanden, gælder det om at vinde over modstanderen i ”sten, saks, papir”. Deltagerne bliver ved at dyste én mod én i ”sten, saks, papir” indtil der findes en vinder. Vinderen af dysten går én level op og bliver Kylling mens taberen forbliver Hønseæg
- Efterfølgende må man kun dyste mod ligesindede, hvilket vi l sige at Hønseæg kun må kæmpe mod Hønseæg og Kyllinger må kun kæmpe mod Kyllinger
- Aktiviteten fortsætter på denne måde indtil nogle af børnene når det højeste udviklingstrin: Høne/Hane. Når et barn er blevet Høne/Hane, skal man tage en overtræksvest på så Landmændene kan genkende alle Høns/Haner. Høns og Haners opgave bliver nu at kæmpe sig ud i Friheden, hvilket sker ved at trænge igennem området, hvor Landmændene holder vagt, uden at blive rørt af nogle af Landmændene
- Bliver en Høne eller Hane rørt af en Landmand i forsøget på at nå ud i Friheden, går Hønen/Hanen tilbage til Hønsegården, lægger overtræksvesten fra sig og starter forfra som Hønseæg. På denne måde kan selv den mest håbløse situation vendes
- Når en Høne/Hane kommer helskindet over i Friheden, tildeles deltageren et ”frihedspoint” (mærkebånd) og går derefter tilbage til Hønsegården, hvor personen lægger overtræksvesten fra sig igen og starter forfra som Hønseæg. Denne gang med ét scoret point til forskel og på jagt efter flere point. Point der først er scoret, kan ikke tages fra deltageren igen
- For hver gang en Landmand fanger en Høne/Hane, får Landmanden et ”fanger-point”, som er et mærkebånd som de andres

### Spillets afslutning

- Der spilles på tid. Den Høne eller Hane, der har opnået flest ”frihedspoint”, når tiden er gået har vundet

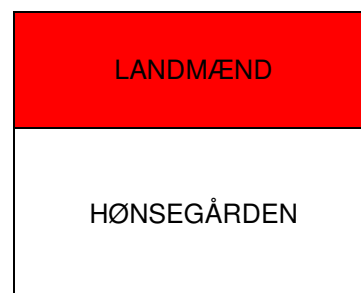
Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTIVATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

FRIHEDEN



## Nat og dag

---

*En fangeleg, som kræver hurtige reflekser...*

### Materialer

3 x 15 meter elastiksnor inkl. pløkke  
1 nat & dag skive (sort på den ene side og hvid på den anden)

### Antal deltagere

10-40 deltagere

### Forberedelse/Varighed

5 min./10-15 min.

### Organisering

- 3 elastiksnore sættes op parallelt med hinanden og med 10-15 meters mellemrum mellem hver elastiksnor. Den midterste elastiksnor er midterlinje
- Deltagerne deles i 2 lige store hold og benævnes henholdsvis: "Nat" og "Dag". Holdene placerer sig ca. 1 meter fra midterlinjen på hver sin side af midterlinjen
- Begge hold har "helle" bag baglinjen

### Spillets gang

- "Dommeren" tager fat i skiven og siger: "Nu snurrer NAT og DAG og viser hvem vi må TA'". Samtidig snurrer skiven i luften
- Lander skiven med den sorte side opad må natholdet forsøge at fange så mange som muligt fra dagholdet inden disse når ned bag egen baglinje
- Bliver nogen deltager fanget inden de når over egen baglinje, går de over på det andet hold
- Lander skiven med den hvide side opad gælder det omvendte

### Spillets afslutning

- Når alle deltagerne er erobret over på et af holdene
- Der kan spilles på tid og det hold som har flest deltagere tilbage har vundet

### Variationer

- Deltagerne kan eventuelt selv sige remsen og kaste skiven op i luften på skift
- Deltagerne kan få en større udfordring ved at de f.eks. starter med ryggen til hinanden, liggende på ryggen, liggende på maven eller andet
- Banen kan laves mindre med fordel for de mindre hurtige, som da får større chance for ikke at blive fanget hele tiden

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Dyrebrølet med farvekode

*Brølet har afgørende betydning for hvor hurtigt I får samlet jeres holdkammerater og derfra kan fortsætte i samlet flok mod dyreflokkens fælles mål...*

### Materialer

30 laminerede A5-kort med tallene fra 1-30 inkl. én farvekode på hvert kort  
2 x 30 laminerede A6-kort med tallene fra 1-30  
2 store skumterninger

### Antal deltagere

5-20 deltagere

### Forberedelsestid/Varighed

5 min./15-20 min.

### Organisering

- I det valgte område placeres 30 laminerede sedler med tallene fra 1-30 på jorden med tekstsiden nedad. På hver seddel er en farvekode
- Antallet af deltagere er med til at definere hvor stort aktivitetsområdet skal være
- I midten af aktivitetsområdet ligger 2 store skumterninger
- Deltagerne deles i hold af 4-5 deltagere på hver (kan også prøves som ét stort hold)
- Hvert af holdene skal finde en dyrelyd (dyrebrøl), som de har til fælles med deres holdkammerater. Dyrebrølet skal bruges i aktiviteten til at kalde holdet sammen. Derfor er det vigtigt at det er en lyd, som er gennemtrængende. To hold kan ikke have samme dyrelyd. Sker det skal dem der valgte sidst vælge en ny dyrelyd

### Spillets gang

- Holdene skal på skift slå med terningen. Det tal som terningen viser, skal holdet nu ud at finde. Til en begyndelse skal alle hold have slået før at spillet går i gang
- Hvis et hold slår en 6'er, får de et lamineret kort med tallet 6 på, så de kan aflæse det tal de skal finde for derefter at løbe rundt og forsøge at genkende tallet
- Hvis der ikke er flere laminerede kort med det tal holdet leder efter, skal holdet slå om med terningen, så de får et nyt tal at lede efter, som de så kan få en lamineret seddel med til at genkende tallet
- Når en deltager fra holdet har fundet tallet, kaldes de andre til samling ved det fundet tal og med den aftalte dyrelyd: Dette kunne f.eks. være: "KY-KE-LI-KYYYY", hvis holdet havde valgt at kalde til samling med lyden af en hane. Derefter løber holdet i samlet flok til startstedet, hvor de skal oplyse den voksne om farvekoden (en firkant ved siden af tallet, i en bestemt farve), som står til højre for det tal de lige har fundet
- Når hele holdet er samlet og farvekoden godkendt, må de kaste terningen igen
- Det nye tal som fremkommer, skal ligges til det første og summen af de to tal er det tal de nu skal lede efter. Hvis vi går ud fra at de slog en 5'er anden gang, så lyder regnestykket:  $6 + 5 = 11$ . hvorefter holdet får et lamineret kort med tallet 11 på med sig ud for at lede efter kortet med tallet 11
- Der afsluttes altid med tallet 30, uanset om et hold f.eks. lige har fundet nr. 29 og slår en 6'er. Da skal de alligevel afslutte med at finde spillets højeste tal: Nr. 30
- De voksne skal i høj grad hjælpe børnene med at regne og tyde tallene. Det betyder at der er en risiko for at de voksne også får lidt motion, og det er jo ikke så tosset, da det har det med at inspirere børnene

### Spillets afslutning

- Vinderen er det hold, der først når tallet 30

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTIVATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Æggetyven

*En fangeleg, hvor lumske æggetyve sender hønemor og hanefar på overarbejde...*

### Materialer

- 10 x 10 meter elastikbane inkl. pløkke
- 3 x 3 meter elastikbane inkl. pløkke
- 2 x 15 meter elastiksnore inkl. pløkke
- 50 æg af træ
- 3 reder (hessiansække)

### Antal deltagere

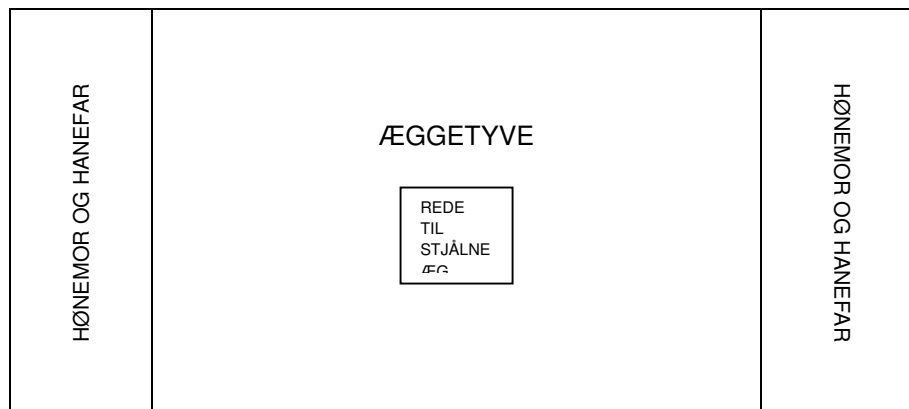
10-30 deltagere

### Forberedelse/Varighed

5 min./10-15 min.

### Organisering

- En 10 x 10 meter bane etableres og strækkes maksimalt i den ene retning. En 15 meter elastiksnor benyttes til at lave en zone på 3-4 x 10 meter i hver ende af banen, hvor en hønemor og hanefar placeres i hver zone
- Bag hver baglinje placeres en rede, hvori 25 æg placeres i hver rede. I centrum af banen placeres ligeledes en rede omgivet af en 3 x 3 meter elastikbane, som strækkes godt ud
- I centrum af banen tager æggetyvene (børnene) plads
- De voksne agerer som udgangspunkt hønemor og hanefar sammen med et par børn. Hvis der ikke er nok hønemødre og hanefædre, så flyttes alle æg ned i reden i den ene ende



### Spillets gang

- Det gælder nu om at stjæle æg fra hønemor og hanefars 2 reder (én i hver ende)
- Hvis en æggetyv bliver taget (rørt) af hønemor eller hanefar indenfor deres område, skal vedkommende gå eller løbe til reden med stjalne æg for at kunne deltage igen
- Hvis en æggetyv bliver fanget med et erobret æg, skal æggetyven give ægget til hønemor eller hanefar, som lægger ægget tilbage i reden. Dernæst løber æggetyven tilbage på egen banehalvdel for at kunne deltage igen
- Der må kun stjæles ét æg ad gangen
- Når et æg er stjålet skal det lægges i "reden til stjalne æg"
- Hvis der er hønemødre og hanefædre i hver ende, og alle æg bliver stjålet i den ene rede, må den hønemor og hanefar, som ikke længere har nogen æg at vogte prøve at stjæle nogle æg tilbage. Hvis de bliver rørt på æggetyvenes område, skal de gå tilbage til deres egen bane før at de må forsøge at stjæle æg tilbage igen. Hønemor og hanefar har "helle" i "reden til stjalne æg", hvor æggetyvene kun må være, når de kommer med stjalne æg

### Spillets afslutning

- Når alle æg er erobret eller når en på forhånd aftalt tid er gået

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Blind skattejagt

*Hvis det skal lykkes at finde skatten, skal du stole på din makker...*

### Materialer

- 10 x 20 meter elastikbane inkl. pløkke
- 25 markeringsbrikker
- 50-100 træmønter (skatten)
- 1 par mobility briller pr. 2 deltagere

### Antal deltagere

8-30 deltagere

### Forberedelsestid/Varighed

5-10 min./10-15 min.

### Organisering

- En 10 x 20 meter elastikbane etableres og træmønter fordeles over hele banen
- Deltagerne deles op i par og forsynes hver med et par mobility briller og en markeringsbrik
- Parrene skal finde ud af, hvem som vil være "blind" og hvem som vil være "hjælper"
- Hjælperens opgave er, ved sin makkers side, at dirigere sin makker rundt på banen for at finde træmønterne og samtidig sørge for, at den blinde ikke støder ind i de andre blinde – Det er forbudt at løbe!
- Alle parrene fordeler sig rundt om banen (lige udenfor), og hjælperen ligger sit holds markeringsbrik ved sidelinjen. Dette er nu holdets standplads. Imens tager den anden i parret mobility briller på og gør sig klar til at bevæge sig ind på banen
- Når den blinde fra hver af parrene har fået mobility briller på spredes markeringsbrikkerne ud på banen. Disse markeringsbrikker fungerer som bomber og må ikke berøres af den blinde

### Spillets gang

- Spillet går nu ud på, at den blinde fra hvert par skal indsamle så mange træmønter som muligt inden den aftalte tid er gået
- Hjælperen skal gå ved siden af sin makker og dirigere sin makker ved at forklare, hvor træmønterne ligger. Det er ikke tilladt at røre den blinde
- Den blinde må kun hente en træmønt ad gangen, som bringes ud til holdets markeringsbrik, uden fysisk hjælp fra hjælperen, men kun ved hjælp af verbale instrukser
- For hver gang at den blinde støder ind i en bombe (markeringsbrik), skal hjælperen smide en indsamlet træmønt ud på banen igen. Hvis de ikke har nogen træmønter, kan de ikke miste nogen og skylder ikke nogen

### Spillets afslutning

- Når tiden er gået eller når alle træmønter er samlet ind

### Variationer

- Der kan differentieres i sværhedsgraden ved at hjælperen kun må dirigere den blinde ude fra sidelinjen. Afprøver I denne variant anbefales det at benytte en bane, hvor der er forholdsvis kort afstand fra sidelinjen og ind til træmønterne samt at der ikke er så mange par med i legen ad gangen

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTIVATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Frugtsalat

---

*Kaos, hurtige reaktioner og forvirring er ingredienserne i denne aktivitet...*

### Materialer

1 tøndebånd pr. deltager på nær én

### Antal deltagere

8-20 deltagere

### Forberedelsestid/Varighed

1 min./10-15 min.

### Organisering

- Tøndebåndene lægges på jorden i en stor cirkel
- Alle deltagere inklusiv kokken inddeles i forskellige frugtsorter. For hver 4. deltager tages en ny frugtsort i brug
- Deltagerne stiller sig i hvert sit tøndebånd og spilstyreren (kokken) stiller sig i midten af alle tøndebånd

### Spillets gang

- På "kokkens" kommando råbes der f.eks.: "PÆRER", hvilket betyder at de deltagere, som hører til denne frugtsort skal finde et nyt tøndebånd at stille sig i
- Umiddelbart efter at "kokken" har råbt, stiller denne sig i et tøndebånd, og det betyder at der er et tøndebånd for lidt. Den deltager, som ikke når ind i et nyt tøndebånd kommer i overskud og bliver dermed den nye "kok"
- Der kan råbes flere frugtsorter ad gangen, og hvis der råbes: "FRUGTSALAT", skal alle deltagere finde et nyt tøndebånd at stille sig i

### Spillets afslutning

- Når stemningen og energien hos deltagerne er dalende

### Variationer

- Antallet af forskellige frugter kan sættes ned til 3, hvis deltagerantallet er 12 eller mindre, hvilket kommer til at betyde at der er flere pladser der skal byttes, når der råbes en frugt og dermed er der også større chance for at få en ny plads som kok
- Der kan være rift om at få lov til at være kok, hvilket ses ved at nogen lader som om at de ikke kan finde en ledig plads for at få lov til at være. Dette ødelægger legen og den voksne kan vælge at sige at dem, der lader sig tage med vilje ikke får lov til at være, når de lader sig tage med vilje. Mod slutningen af aktiviteten kan den voksne spørge om nogen ikke har prøvet at være, så det sikres at alle dem, der har lyst til at prøve at være også får prøvet at være

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTIVATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084



## De Kongeliges tagfat

*Prinsen og jeg har lavet en fangeleg for Kongeriget Danmark...*

### Materialer

10 x 20 meter bane inkl. pløkke (banen laves om til 10 x 10 meter, når der er 12 deltagere eller der under)  
5 tøndebånd  
1 overtræksvest pr. fanger (2 i starten og evt. flere hen ad vejen)

### Antal deltagere

Min. 8 deltagere

### Forberedelsestid/Varighed

3-4 min./10-20 min.

### Organisering

- En elastikbane på 10 x 20 meter etableres
- Tøndebåndene fordeles på banen
- 2 fangere udnævnes og tager overtræksveste på

### Spillets gang

- Det gælder nu for fangerne om at fange de andre ved at røre dem
- Når man bliver fanget, skal man på kongelig vis vinke med den ene hånd, så de andre kan se at man er fanget
- Dem som ikke er blevet fanget skal forsøge at befri dem, der er blevet fanget. Dette gøres ved at 2 deltagere løber hen til én der er fanget. De 2 deltagere tager den fangede under armen og føre denne hen i et tøndebånd, og derefter er den fangede befriet og med i legen igen
- Så snart en fanget har en "redder" under hver arm er alle 3 deltagere fredet indtil de har befriet den fangede
- Hvis det viser sig at spillet går lidt i stå undervejs på grund af for mange tøndebånd, kan tøndebåndene fjernes én efter én indtil antallet er passende. Alternativt kan I også udnævne flere fangere

### Spillets afslutning

- Når alle er blevet fanget, når de 2 fangere trænger til en udskiftning eller det er tid til at andre får lov til at prøve at være fangere

### Variationer

- Alle der bliver fanget kan gøres til fangere. Denne variant er passende, når det er ved at være tid til at slutte dagens aktiviteter, da legen slutter automatisk, når den sidste bliver fanget
- Antallet af fangere bør varieres i løbet af legen, hvis det er alt for svær en opgave for fangerne. De må gerne have en chance for at fange alle, men det må heller ikke blive for nemt
- Et fangehul kan etableres. Når en deltager bliver fanget skal denne person stille sig hen i fangehullet og vinke på kongelig vis. Det er kun muligt at befri fangede deltagere, som opholder sig i fangehullet, hvilket betyder at man ikke kan befries imens man er på vej hen i fangehullet

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Jægere og giraffer

*En sjælden form for safari, hvor det som giraf gælder om at få alle 4 ben på nakken...*

### Materialer

10 x 20 meter elastikbane inkl. pløkke  
1 overtræksvest pr. deltager  
4 skumbolde

### Antal deltagere

8-20 deltagere

### Forberedelsestid/Varighed

3-4 min./10-15 min.

### Organisering

- En 10 x 20 meter elastikbane etableres, og alle deltagere placeres indenfor banens rammer
- 2 deltagere udnævnes til Jæger (evt. 1 voksen i stedet for). Jægerne tager overtræksveste på
- De resterende deltagere er giraffer

### Spillets gang

- Når spillet sættes i gang kastes til en start et par skumbolde ind på banen, hvorefter gælder det om for jægerne at få fat i boldene og skyde alle girafferne. Efterhånden som der bliver flere og flere jægere kan flere skumbolde smides ind på banen
- Girafferne må gerne spille bolden til hinanden eller skubbe den væk fra jægeren ved at puffe eller skubbe til bolden med hænderne. De må **ikke** holde fast på bolden!
- Efterhånden som girafferne bliver skudt (ramt af bolden i luften), bliver de til jægere. Nye jægere skal have overtræksvest på før at de kan begynde at jage. Det er rent praktisk en rigtig god ide at have en voksen, som hele tiden står ved vestene og hjælper børn med at få dem på og af
- Jægerne må gerne spille sammen for at udmanøvrere girafferne
- Jægerne må ikke løbe med bolden, men skal stå stille, når de har den
- Jægerne er de eneste som må hente bolde, som ryger ud for banen. Når de har hentet bolden, må de gå frem til banen der hvor bolden røg ud
- Når en omgang slutter anbefales det at alle på nær de nye jægere beholder overtræksvestene på, hvorefter nye jægere frem for at tage overtræksveste på, tager dem af i stedet for

### Spillets afslutning

- Når der kun er 2 overlevende giraffer tilbage (det ville være lidt for trist, hvis arten helt skulle uddø!)

### Variationer

- Hvis alt for mange af deltagerne ser passivt til, kan endnu flere skumbolde bringes i spil, hvilket gør at flere aktiveres/involveres og banen kan laves mindre

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTIVATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Pas på fangerne

---

*Pas på! – Det er ikke til at vide hvem der fanger dig...*

### Materialer

10 x 10 meter elastikbane

### Antal deltagere

10-25 deltagere

### Forberedelse/Varighed

2 min./5-15 min.

### Organisering

- En 10 x 10 meter bane sættes op
- Alle deltagere stiller sig i en rundkreds og lukker øjnene
- Den voksne stiller sig i udkanten af rundkredsen

### Spillets gang

- Den voksne skal nu gå rundt om rundkredsen alt i mens han/hun skal udvælge nogle fangere
- Fanger nr. 1 udvælges ved at den voksne prikker én gang på en deltager
- Fanger nr. 2 udvælges ved at den voksne prikker 2 gange på en anden deltager
- Fanger nr. 3 udvælges ved at den voksne prikker 3 gange på en tredje deltager
- Når den voksne har prikket på de tre fangere skal han/hun råbe: "Fanger 1, 2, eller 3"
- Når den voksne råber skal alle andre deltagere i rundkredsen begynde at løbe væk og undgå at blive fanget
- Den voksne bestemmer undervejs, hvem der skiftevis må fange ved at råbe: "Fanger 1, 2, 3 eller alle fangere". Det må ikke afsløres hvem der er fangerne
- Hvis der råbes: "Alle fangere" er det både fanger 1, 2 og 3, som må fange på samme tid
- Skiftene gør at der hele tiden opstår overraskelser og uventede situationer i fangelegen
- De deltagere der bliver fanget går uden for banen, indtil den voksne råber: "ALLE LEVER", hvorefter alle løber ind på banen igen
- Legen fortsætter i noget tid med skift af forskellige sammensætninger af fangere og adskillige gange "ALLE LEVER" kommandoer
- Når det er tid til at skifte fangere samles alle på midten i en rundkreds, hvorefter nye fangere udvælges af den voksne

### Spillets afslutning

- Når koncentrationen begynder at svigte er det tid til pause eller helt anden aktivitet

### Variationer

- Der kan vælges flere eller færre fangere alt efter hvordan aktiviteten forløber

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Detektiverne

---

*Dyr, tal og andet forsvinder, og et hold af de skarpeste små detektiver sendes ud for at finde dem...*

### Materialer

- 20 kegler
- 20 keglekraver
- 20 detektiverne temakort (dyr eller tal)
- 1 detektiverne spilleplade pr. par
- 1 mærkebånd pr. par

### Antal deltagere

10-20 deltagere

### Varighed

10-20 minutter

### Organisering

- Et overskueligt område på ca. 15 x 30 meter vælges
- Op til 20 kegler med keglekrave og temakort i keglekraverne fordeles på området
- Deltagerne går sammen parvis og får udleveret 1 mærkebånd pr. par. Dette mærkebånd skal begge parter af et par holde fast i hele tiden
- Hvert par får udleveret en spilleplade m/velcro med plads til op til 20 temakort m/velcro
- Det gælder nu for de deltagende par at finde alle temakortene hurtigst muligt

### Spillets gang

- Når Detektiverne sættes i gang går jagten ind på at finde samtlige temakort hurtigst muligt, hvilket gøres ved at få spillepladen fuld med forskellige dyr, hvis temakortene med dyr vælges. Rækkefølgen på temakortene er ligegyldig, dog kan man i fællesskab med børnene forsøge at lægge temakortene med tal (1-20) i rigtig rækkefølge, når de er indsamlet
- Ved hver kegle tages et temakort op af keglekraven. Hvis Detektiverne har temakortet på sin spilleplade, lægges kortet tilbage i keglekraven, og de forsøger at finde en ny kegle at undersøge. Hvis Detektiverne ikke har temakortet på sin spilleplade, tager de ét af temakortene og sætter fast på spillepladen

### Spillets afslutning

- Når alle Detektiver har indsamlet alle temakort eller når den voksne vurderer at det er tid til at samle Detektiverne og kigge på resultatet af deres ihærdige arbejde

### Variationer

- For de største børnehavebørn, kan man overveje at ét par får en skumbold i stedet for en spilleplade. Dette par jager detektiverne for at skyde dem. Hvis de får skudt et detektiv-par sker en udveksling. Jægerne får spillepladen og de forhenværende detektiver er nu blevet til jægere. Hvis et par der jages kommer til at slippe mærkebåndet, er de fanget og skal foretage en udveksling med jægerne. Hvis Jægerne kommer til at slippe mærkebåndet, skal de jage et andet par. Det gælder om ikke at slutte som Jæger

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Kortstafetten

---

*Kort og godt et spil, som handler om at hjælpe hinanden og at have en god hukommelse...*

### Materialer

Et sæt á 40 laminerede spillekort m/alfabetet eller tallene 1-10

8 markeringsbrikker

### Antal deltagere

8-20 deltagere pr. sæt spillekort

### Forberedelsestid/Varighed

2 min./5-10 min.

### Organisering

- Deltagerne inddeles i 4 hold, som får hver deres "skriftfarve": RØD, GRØN, BLÅ og SORT
- 4 stafet baner etableres med start ved hver deres markeringsbrik med ca. 2 meter mellem hver bane og ca. 15 meter ud til 4 markeringsbrikker, opstillet ud for hvert holds løbebane
- Spillekortene er blandet godt og kortene tilfældigt fordelt med 10 spillekort under hver markeringsbrik
- De 4 hold med 2-5 deltagere pr. hold stiller sig i kø bag hver deres markeringsbrik ved start

### Spillets gang

- Når stafetten går i gang skal hvert hold nu indsamle spillekort med tallene fra 1-10 i holdets tildelte "skriftfarve". Holdet, som får skriftfarven: RØD, skal indsamle spillekort med RØDE tal på
- Første deltager fra hvert hold løber ved et startsignal ud for at løfte én af markeringsbrikkerne for at kigge de 10 spillekort igennem efter tal nr. 1 i holdets skriftfarve. Ligger 1'eren ikke der, må deltageren tilbage til holdet, hvorefter næste deltager løber af sted
- Der må kun løbe én deltager ad gangen fra hvert hold, og kun løftes én markeringsbrik pr. løbetur
- Når et hold har fundet 1'eren i sin skriftfarve, gælder det 2'eren i samme "skriftfarve", derefter 3'eren osv.,...
- Holdet må ikke kommunikere med løberen. Kun holdets spillere på basen/ved start må diskutere, hvor kortene er placeret

### Spillets afslutning

- Det hold som først når til 10, har vundet kortstafetten

### Variationer

- Ved store grupper kan flere identiske baner opstilles ved siden af hinanden, dog med lidt god afstand, da det er vigtigt at de ikke tager spillekort fra hinandens baner, da der så går uorden i aktiviteten

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Vaskemaskinen

*En kaotisk, støjende og sjov aktivitet, hvor deltagerne kommer hinanden ved...*

### Materialer

- 4 markeringsbrikker
- 4 sæt mærkebånd (grøn, rød, blå, gul)

### Antal deltagere

16 til 24 deltagere

### Varighed

10-20 minutter

### Organisering

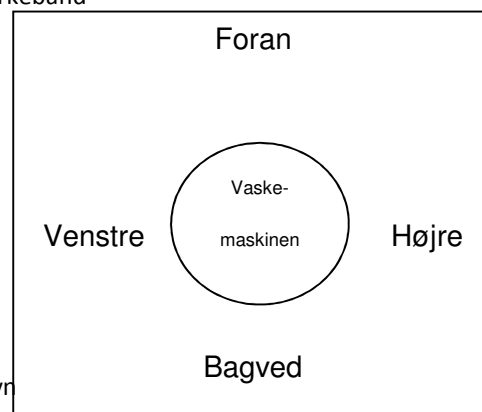
- Deltagerne deles op i 4 lige store hold, som får hver deres farve mærkebånd på
- Et rektangel laves med 4 markeringsbrikker. Siderne skal have en længde så deltagerne i hold kan stå med strakte arme og holde hinanden i hånden
- "Vaskemaskinen" (den voksne) stiller sig i centrum af rektanglet med et blå mærkebånd i buksekanten bagpå, et gult mærkebånd i buksekanten foran, et rødt mærkebånd i højre hånd og et grønt mærkebånd i venstre hånd
- De 4 hold stiller sig på hver sin side af rektanglet mellem de 4 markeringsbrikker. Holdet med de blå mærkebånd stiller sig bagved den voksne ud for det blå mærkebånd, som sidder i buksekanten bag på den voksne, holdet med de gule mærkebånd stiller sig foran den voksne ud for det gule mærkebånd, som sidder i buksekanten på den voksne, og så fremdeles

### Spillets gang

- Deltagerne får information om at personen i midten er en vaskemaskine og inden længe vil vaskemaskinen køre med forskellige vaskeprogrammer og lige meget hvilken vej vaskemaskinen peger skal hvert hold stå placeret nøjagtig, som de placerede sig fra start, dvs.: ud for farven på deres mærkebånd
- Når vaskemaskinen er gået i gang og derefter stopper igen skal deltagerne hurtigst muligt placere sig ud for udgangspunktet og når holdet er på plads rækkes hænderne i vejret og der råbes "KVIKVASK" eller "FÆRDIG"
- Dommeren (vaskemaskinen) tjekker om alle står som de skal og der gives points til holdet som kom først (point kan undlades)
- Efterhånden som deltagerne begynder at forstå aktiviteten stilles der større og større krav (se vaskeprogrammer)

Følgende vaskeprogrammer kan bruges:

- Find tilbage til udgangsposition i forhold til vaskemaskinen
- Stil jer i rækkefølge efter højde, skonummer, alder, antal bogstaver i navn



### Spillets afslutning

- Når et hold har nået et på forhånd aftalt antal point eller
- Når det vurderes at der ikke er flere sjove vaskeprogrammer som kan bruges

### Variationer

- Det er kun fantasien som sætter grænser for hvad deltagerne skal samarbejde omkring

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Den Store Jagt

*Jægeren har frit valg mellem alverdens dyr, monstre, rumvæsener eller hvad det nu måtte være, jægeren har lyst til at jage...*

### Materialer

- 3 x 3 meter elastikbane
- 20 skumbolde Ø: 9 cm
- 1 nummereret kegle pr. deltager

### Antal deltagere

8-20 deltagere

### Forberedelsestid/Varighed

5 min./10-20 min.

### Organisering

- En 3 x 3 meter elastikbane etableres og 20 skumbolde placeres i elastikbanen
- Rundt om elastikbanen, ca. 3-4 meter derfra, placeres 1 stk. nummeret kegle pr. deltager således at keglene danner en ramme, som går hele vejen rundt om elastikbanen
- Én deltager udvælges til Jæger og stiller sig inde i elastikbanen
- Alle andre deltagere stiller sig ved hver sin nummererede kegle. Hvis der er 15 deltagere ud over jægeren stiller de sig ved hver deres kegle fra nummer 1-15
- Børnene bedes kigge godt og grundigt på deres kegles nummer, så de kan genkende den efter at have været ude at løbe, så de kan vende tilbage til deres egen kegle

### Spillets gang

- Det gælder om for jægeren at skyde så mange dyr som muligt med sine 20 skumbolde
- Jægeren starter med at vælge hvilken type dyr de øvrige deltagere skal være. Hvis jægeren f.eks. vælger løver, så kan de andre deltagere løbe stærkt som vanligt
- Når Jægeren råber: "ALLE LØVER UD OG LØB", så skal alle løverne løbe én omgang i urets retning og vende tilbage til deres egen kegle alt imens jægeren forsøger at skyde dem med skumboldene
- Dyr der bliver skudt tæller som point til jægeren, men får lov at fortsætte i legen (man kan evt. spille med at de bare bliver såret)
- Når jægeren har skudt sine 20 skumbolde, bytter jægeren plads med en anden deltager, som nu er jæger
- Den nye jæger vælger en ny type dyr, f.eks.: Kænguruer der skal hoppe med samlede ben, krabber som går krabbegang, zebraer som galopperer, slanger som kryber på maven, flamingoer der hinker på ét ben, osv.
- Når den nye jæger har skudt alle sine bolde af sted på 1-3 omgange, udvælges en ny jæger og sådan fortsættes indtil alle der har lyst til at prøve at være jæger har prøvet det

### Spillets afslutning

- Når alle der har lyst til at være jæger har prøvet det

### Variationer

- Hvis man ønsker at frede dyrene, kan man vælge at skyde zombier, monstre, rumvæsener eller andet, som hver enkel jæger vælger hvorledes de bevæger sig

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Hollandsk jordbold

---

*Håndbold, hvor boldbesiddelse er en rigtig skidt ting...*

### Materialer

20 x 20 meter elastikbane  
2 midterlinjer á 20 meter  
50 små skumbolde Ø: 9 cm

### Antal deltagere

8-20 deltagere

### Varighed

5-15 minutter

### Organisering

- 20 x 20 meter banen inddeles i 4 lige store halvdele ved hjælp af de 20 meter lange midterlinjer
- Skumboldene fordeles således at der er cirka lige mange skumbolde på hver banehalvdel
- Deltagerne deles i fire lige store hold
- Når aktiviteten starter, skal deltagerne forsøge at forsvare deres eget territorium

### Spillets gang

- Når aktiviteten går i gang skal deltagerne forsøge at slå bolden væk med hænderne fra eget område og over i de andres område
- Når bolden ryger ud af banen tæller den stadig for at være i det område der er tættest på. Bolden må tages ind på egen banehalvdel og spilles videre der fra
- Det er ikke tilladt at ligge sig ned langs egen banes sidelinjer, så man spærrer for de bolde, som forsøges slået over på holdets banehalvdel
- Når den voksne giver signal til at legen er færdig, må deltagerne ikke længere slå til boldene, men de bolde som fortsat er i bevægelse får lov at trille færdig

### Spillets afslutning

- Når den voksne har afbrudt spillet eller deltagerne er ved at være trætte. Der kan udråbes en vinder, som er det hold, der havde færrest bolde i sit territorium, da legen sluttede

### Variationer

- Der kan spilles med at deltagerne skal sidde ned eller man kan aftale at de må kravle på knæene
- Der kan spilles med at den voksne en gang imellem afbryder spillet, f.eks. hvert andet minut, hvorefter alle står stille. De hold, som ikke har nogen bolde i deres territorium får et point (i så fald skal der spilles med væsentligt færre bolde, 10-20 stykker)
- Der findes utallige måder at spille bolden væk på i hollandsk jord-håndbold: Som i almindelig fodbold, ved at hinke, ved at trille eller ved at kaste boldene ind til modstanderne
- Boldene kan give et forskelligt antal point i forhold til deres størrelse, hvis man spiller med forskellige bolde

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084



## Dynamitstænger

*Eksplodiv aktivitet, hvor frustrationen over at have en tikkende bombe i hånden kombineres med patrioternes mulighed for at ofre sig på taktikkens bord...*

### Materialer

- 10 x 10 meter elastikbane
- 2 sæt overtræksveste
- 1 dynamitstang (pind) pr. 2 deltagere

### Antal deltagere

12 deltagere og opefter

### Organisering

- Alle deltagere placerer sig inden for banens rammer
- Deltagerne inddeles så vidt muligt i 2 lige store hold, som får hver deres farve overtræksveste på (legen kan også leges uden holdinddeling)
- Hver anden deltager fra hver af de 2 hold udstyres med en dynamitstang

### Spillets gang

- Dynamitstænger er en fangeleg, hvor det gælder om at komme af med holdets dynamitstænger, da disse sprænges når tiden er gået
- Når man bliver fanget af en modstander med en dynamitstang, overtages dynamitstangen, hvorefter det nu gælder for denne person at komme af med dynamitstangen igen inden tiden er gået
- Hver deltager kan maksimalt have én dynamitstang på sig
- Det er **ikke** tilladt at fange den person, som lige har fanget dig
- Det er tilladt for holdkammerater med dynamitstænger at forsøge at holde modstandere væk fra egne spillere, som ikke er i besiddelse af dynamitstænger, så længe at de ikke har fysisk kontakt med modstanderne i kampen om at holde dem på afstand. Dette element skaber en taktisk mulighed, som er værd at overveje

### Spillets afslutning

- Aktiviteten afsluttes efter et på forhånd aftalt tidsrum

## Havmanden og Havfruen

---

*Vogt jer for Havmanden og Havfruen, som altid er på jagt efter små uskyldige fisk, der krydser åbent hav...*

### Materialer

- 5 x 15 meter elastikbane
- 1 sæt á 24 stk. markeringsmætter
- 2 overtræksveste

### Antal deltagere

12 deltagere og opefter

### Organisering

- En 5 x 15 meter bane etableres (åbent hav), og den må gerne strækkes godt, så den bliver ca. 8 x 15 meter
- 24 markeringsmætter placeres rundt omkring i det åbne havn
- En dreng og en pige eller 2 voksne udvælges til Havmand og Havfrue (fangere)
- Havmanden og Havfruen placerer sig i det åbne hav mens alle øvrige deltagere (fisk) placerer sig uden for det åbne hav bag den ene sidelinje

### Spillets gang

- Det gælder nu om for Havmanden og Havfruen at fange alle fisk, og det gælder for alle fiskene om at komme i sikkerhed hurtigst muligt, når de skal krydse det åbne hav
- Når Havmanden og Havfruen råber: "ALLE FISK UD OG SVØMME", skal alle deltagere forsøge at krydse det åbne hav ved at komme fra den ene langside og ud på den anden langside uden at blive fanget af Havmanden eller Havfruen
- De fisk, som bliver fanget, skal vælge en markeringsmätte at stå på. Resten af legen fungerer de som blæksprutter, der forsøger at fange små uskyldige fisk på flugt fra Havmanden og Havfruen og på vej i sikkerhed på den anden side af det åbne hav
- Blæksprutterne må ikke flytte fødderne fra deres markeringsmätte
- Blæksprutter, der lykkes med at røre en fisk, har fanget denne fisk, som også bliver til en blæksprutte. Denne blæksprutte finder sin egen markeringsmätte

### Spillets afslutning

- Aktiviteten afsluttes når den sidste fisk er fanget, og denne fisk kan få lov at være Havmand eller Havfrue i næste runde, hvis det ønskes

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Peru-bold

---

*Legen, hvor alle andre end vinderen rejser til Peru...*

### Materialer

1 Ø: 15 cm hård skumbold pr. gruppe

### Antal deltagere

6-12 deltagere pr. gruppe

### Organisering

– Alle deltagere stiller sig i en rundkreds med spredte ben. De skal stå så tæt at fødderne rører hinanden

### Spillets gang

- Aktiviteten sættes i gang ved at kaste en skumbold ind i rundkredsen, hvorefter det gælder om for deltagerne at skubbe bolden gennem benene på de øvrige deltagere med hænderne, så den triller
- Når skumbolden triller mellem benene på en deltager, er deltageren "rejst til Peru", hvorefter deltageren samler benene, og bliver stående mens de øvrige deltagere skal sprede benene endnu mere for at fødderne stadig rører hinanden hele vejen rundt (det kan hen ad vejen blive nødvendigt for kredsen at rykke tættere sammen for at fødderne kan nå hinanden)
- De deltagere, som er rejst til Peru, er fortsat med i aktiviteten og forsøger på at få andre med på rejsen til Peru ved at skubbe bolden mellem deres ben

### Spillets afslutning

- Aktiviteten afsluttes når der kun er én deltager tilbage. Denne deltager går glip af rejsen til Peru, men har til gengæld vundet en omgang Peru-bold

## Skatteøen

---

*En mægtig skat er fundet, men skatten ligger på en lille ø omgivet af kviksand...*

### Materialer

- 10 x 10 meter elastikbane
- 3 x 3 meter elastikbane
- 100 guldmønter af træ
- 2 stk. sorte træplader pr. deltager

### Antal deltagere

12 deltagere og opefter

### Organisering

- En 10 x 10 meter elastikbane etableres (kviksand) med en 3 x 3 meter elastikbane i centrum (Skatteøen). I 3 x 3 meter banen placeres 100 guldmønter
- Alle deltagere får udleveret 2 stk. sorte træplader og stiller sig et sted på sidelinjen

### Spillets gang

- I Skatteøen gælder det om at indsamle så mange guldmønter som muligt inden for en på forhånd bestemt tid
- Når aktiviteten sættes i gang skal deltagerne forsøge at nå ind til Skatteøen ved hjælp af deres 2 sorte træplader
- Hvis de træder direkte på jorden inde på 10 x 10 meter banen synker de ned i kviksandet, men hvis de bruger deres 2 sorte træplader til at træde på, på skift, kan de nå frem og tilbage mellem fastlandet og Skatteøen uden at synke ned i kviksandet

### Spillets afslutning

- Når tiden er gået eller alle guldmønter er indsamlet er aktiviteten slut

### Variationer

- Deltagerne kan konkurrere om hvem der får flest guldmønter eller der kan dannes 4 hold, som starter fra hver deres langside. De 4 hold kæmper om at blive holdet, der samler flest guldmønter
- Hvis man kommer til at røre kviksandet, skal man starte forfra på den tur man var i gang med, dvs. man mister ikke alle de guldmønter man allerede har samlet, men man mister blot tid ved at skulle starte fra fastlandet igen
- Deltagerne kan gå sammen 2 og 2 om 3-4 træplader, hvorefter de skal samarbejde om at komme sammen frem og tilbage til Skatteøen for at samle guldmønter

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Heksen og Troldmanden

*En aktivitet med mulighed for at udleve sine magiske evner...*

### Materialer

- 10 x 20 meter bane
- 1 overtræksvest pr. heks/troldmand

### Antal deltagere

10-20 deltagere

### Forberedelsestid/Varighed

2 min./10-15 min.

### Organisering

- En 10 x 20 meter bane etableres
- To deltagere (dreng og pige) udnævnes til henholdsvis heks og troldmand

### Spillets gang

- "Heksen og Troldmanden" er en fangeleg, hvor heksen/troldmanden bestemmer hvilket dyr den fangede trylles om til. Den fangede skal efterfølgende agere, som det man blev tryllet om
- Heksen/troldmanden fortsætter jagten på de andre børn, selvom de lige har fanget et barn
- Et fortryllet barn kan reddes ved at 2 andre ikke fortryllede børn danner en bro med deres arme, som det fortryllede barn går under som det dyr den er tryllet om til. Når det fortryllede barn kommer ud på den anden side af broen ophæves fortryllelsen
- Efterhånden som legen skrider frem bliver det åbenlyst at kun én heks og én troldmand kan nå at fortrylle alle børn inden at de bliver befriet igen, så derfor sørger den aktivitetsansvarlige for at udnævne flere og flere hekse og troldmænd for til sidst at stoppe der hvor der er en god balance mellem chancen for at fortrylle alle og chancen for at holde sig i live ved løbende at befri eller at blive befriet

### Spillets afslutning

- Når alle børn er fortryllede
- Når aktiviteten har kørt tilpas længe kan den stoppes og en ny heks og troldmand kan evt. vælges

### Variationer

- I begyndelsen kan aktiviteten med fordel startes med at alle, der bliver fanget, trylles om til frøer, så den fri fantasi ikke risikerer at skabe mere forvirring end hvad godt er til at begynde med
- Aktiviteten kan leges med et antal af tøndebånd. I stedet for at 2 deltagere danner en bro, som et fortryllet barn skal gå under, kan man i stedet befri et fortryllet barn ved at rejse et tøndebånd op på højkant, hvorefter det fortryllede barn går igennem som det dyr det er og bliver befriet
- Heksen/troldmanden kan "fryse" de fortryllede dyrebørn ved ordren: "FRYS ALBERT", altså FRYS og barnets navn, hvorefter barnet skal tælle langsomt til 10 før det er muligt at bevæge sig igen. Imens kan heksen/troldmanden flytte tøndebåndene et andet sted hen, langt væk fra de ellers næsten befriede børn, hvis man altså benytter tøndebånd. Ellers kan aktionen være med til at afværge en befrielse. Man kan med fordel vælge et max. antal af "frys" ad gangen, så ikke alle bare er frosne hele tiden. 1-2 "frys" ad gangen vil være passende

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Storvildtjægerne

*Storvildtjægerne er på en farlig mission, hvor de skal have skudt så meget vildt som muligt, men samtidig passe på at de ikke bliver angrebet af de vilde dyr...*

### Materialer

- 10 x 20 meter elastikbane
- 100 mærkebånd
- 9-16 tøndebånd
- 8 skumbolde Ø: 16 cm

### Antal deltagere

12 deltagere og opefter

### Organisering

- En 10 x 20 meter elastikbane etableres med 12 tøndebånd placeret på banen med ca. 2 meters mellemrum i bredden og 4 meters mellemrum i længderetningen. Ud for midten på hver sidelinje placeres ca. 50 mærkebånd
- 4 Storvildtjægere udvælges og udstyres med 2 skumbolde hver. De tager opstilling på midten af en af sidelinjerne
- De øvrige deltagere er farlige vilde dyr, som fordeler sig inde på banen. De farlige vilde dyr tager hver ét mærkebånd på. Farven er på mærkebåndet ligegyldig

### Spillets gang

- Når den voksne sætter aktiviteten i gang løber Storvildtjægerne på banen, og deres opgave er nu at skyde så mange vilde dyr som muligt på f.eks. 5 minutter, mens de vilde dyr skal undgå at blive skudt
- Storvildtjægerne må kun skyde, når de står i et tøndebånd, hvor de i øvrigt er i sikkerhed for de vilde dyr
- Storvildtjægerne må løbe fra tøndebånd til tøndebånd med skumbolde i hænderne (max. 2 skumbolde pr. jæger)
- Hvis et vildt dyr bliver skudt skal det vilde dyr smide sit mærkebånd og løbe ud af banen for at hente et nyt liv. Storvildtjægerne skal nu forsøge at samle livet op (giver 1 point)
- Når Storvildtjægerne løber uden for tøndebåndene er de i fare for at blive angrebet af de vilde dyr. Hvis et vildt dyr rører en Storvildtjæger, som ikke er inde i et tøndebånd, mister Storvildtjægeren et liv, som skal afleveres til det vilde dyr. Det vilde dyr løber ud og lægger livet på sidelinjen
- Hvis en skumbold ryger uden for banen, er det kun Storvildtjægerne, som må hente skumbolden

### Spillets afslutning

- Når tiden er gået tæller Storvildtjægerne antallet af vilde dyr de har skudt (mærkebånd), hvorefter 4 nye Storvildtjægere udvælges

### Variationer

- Der kan lægges flere eller færre tøndebånd på banen alt efter om kombinationen af plads til at undvige Storvildtjægernes skud passer i forhold til at de også har mulighed for at skyde de vilde dyr
- Aktiviteten kan fungere som en konkurrence mellem flere 4-mands hold eller som en individuel kamp mellem 4 Storvildtjægere pr. runde. For hver runde findes en vinder, og til sidst mødes alle rundevinderne til en afgørende kamp

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTIVATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Skyd skarven

*Skarven den lurvede fisketyv forsøger at stjæle fiskernes fisk fra deres både, men det bliver ikke med fiskernes gode vilje...*

### Materialer

- 3 kegler pr. 3 deltagere
- 10 mærkebånd pr. 3 deltagere
- 1 skumbold Ø: 16 cm pr. 3 deltagere

### Antal deltagere

3-24 deltagere

### Organisering

- For hver 3 deltagere stilles 3 kegler op med 4 meter mellem hver kegle. En fisker placerer sig ved hver af de yderste 2 kegler (fiskebåde) foran hver af disse 2 kegler placeres 5 mærkebånd (fisk). En af fiskerne får udleveret en skumbold. En tredje deltager (skarven) placerer sig ved den midterste kegle (skarvens rede)

### Spillets gang

- Når aktiviteten går i gang gælder det om for skarven at stjæle så mange fisk som muligt fra de 2 fiskebåde alt imens det for fiskerne handler om at samarbejde om at skyde skarven så hurtigt som muligt, så den når at stjæle så få fisk som muligt
- Når skarven lykkes med at stjæle en fisk (altid kun én ad gangen), skal fisken lægges ved skarvens rede
- Hvis fiskerne skyder forbi, skal de hurtigst muligt have hentet skumbolden og bragt den tilbage til en af fiskebådene, da det kun er tilladt at skyde fra fiskebådene
- Fiskerne bliver nødt til at spille sammen og kaste bolden til hinanden for at få ram på skarven

### Spillets afslutning

- Når skarven er blevet skudt tælles fiskene i reden, og én af fiskerne bliver nu til skarv, hvorefter aktiviteten fortsætter indtil alle har prøvet at være skarv

### Variationer

- Da samspillet med bolden kan være for svært for de fleste børnehaverbørn, kan man vælge at spille med en masse af de mindre skumbolde Ø: 9 cm, i stedet for. I denne variant placeres de mange bolde i ét tøndebånd ca. 5 meter fra hver fiskebåd. I hvert tøndebånd placeres 5-10 små skumbolde. Fiskerne skal løbe ud til tøndebåndet for at hente et skud. Når dette skud er affyret skal fiskeren hente et nyt skud og så fremdeles. I kan også prøve at spille med at alle skumboldene ligger i fiskebådene fra start af, men der kan ved denne variant være for stor risiko for at skarven bliver skudt med det samme
- Når en lang række fiskebåde og reder er opstillet ved siden af hinanden, kan man spille med at skarvene må stjæle fra alle fiskebådene og at der byttes roller, når alle skarvene er skudt

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTIVATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## 2 holds stikboldstafet

*En stafet hvor undvigemanøvrer og ikke hurtighed er alt afgørende...*

### Materialer

- 2 stk. 10 meter elastiksnore
- 1 sæt overtræksveste pr. hold
- 8 markeringsbrikker i 3 forskellige farver
- 2-4 skumbolde Ø: 9 cm

### Antal deltagere

10-16 deltagere

### Forberedelse/Varighed

10 min./15-30 min.

### Organisering

- En bane etableres med 2 elastiksnore, der placeres parallelt med ca. 8-10 meters mellemrum
- Én markeringsbrik placeres i hver sin ende af elastiksnorene
- Imellem de 2 elastiksnore etableres 2 stafetbaner med 2 markeringsbrikker i den ene ende af banen og 2 markeringsbrikker i den anden ende af banen. Der er 2-3 meter mellem hver af de 2 markeringsbrikker
- Deltagerne inddeles i 2 hold, som tager hver deres farve overtræksveste på
- Hvert hold tager opstilling i en kø bag hver deres markeringsbrik
- 2 deltagere fra hvert hold placerer sig på ydersiden af hver af de 2 elastiksnore på langsiderne, så der står én fra hvert hold på hver langside. Én (evt. begge) af disse personer fra hvert hold får udleveret en skumbold

### Spillets gang

- 2 holds stikboldstafet går ud på at score 10-15 point hurtigst muligt. Point scores ved at løbe frem og tilbage mellem markeringsbrikkerne, der danner stafetbanerne til de to hold, uden at blive ramt af en skumbold
- For deltagerne på langsiden gælder det om at skyde modstanderne, som i stikbold. Hvis de får ram på en af modstanderne, skal modstanderen løbe tilbage og stille sig om bag i køen, uden at denne persons løb tæller i det samlede regnskab. Det er tilladt for deltagerne, som skal skyde modstanderne at løbe ind på banen for at hente skumbolden, så længe at de udelukkende skyder ude bag elastiksnoren
- Hvis en deltager løber frem og tilbage uden at blive ramt tæller det 1 point
- Deltagerne skal runde markeringsbrikken, som er placeret ud fra deres start, hvilket de ikke nødvendigvis behøver at gøre ved at løbe i en lige linje mellem de 2 markeringsbrikker. Det kan godt betale sig at skabe lidt afstand til modstandernes boldholder(e) i løbet af stafetten

### Spillets afslutning

- Når et hold har fået 10-15 point (aftales på forhånd). Alternativt kan der spilles på tid, og så gøres regnskabet op, når tiden er gået

### Variationer

- Det kan være en god idé at de voksne er skytter i starten, så deltagerne kan se hvad skytternes rolle går ud på
- Der kan spilles med 1 hold for at skabe forståelse for aktiviteten og hvor de voksne er faste skytter. I dette tilfælde vil det være en god idé at lave 2 baner, så der ikke bliver for meget ventetid

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084



## Memory med Dyr

---

*Hvem havde troet at der kunne være så meget fart over feltet i vendespillet Memory...*

### Materialer

25 markeringsbrikker  
24 dyrebilleder (12 par/stik)

### Antal deltagere

10-16 deltagere

### Forberedelse/Varighed

10 min./30 min.

### Organisering

- En bane etableres med 24 markeringsbrikker, så de danner en stor firkant med 4 markeringsbrikker i 6 rækker. Der skal være ca. 2 meter mellem hver markeringsbrik
- Under hver markeringsbrik placeres 1 spillebrik. Der er 2 af hvert billede, de hører sammen parvis (et stik). Billederne lægges med motivet nedad
- En markeringsbrik placeres ca. 5 meter fra banen, dette er holdets startposition
- Holdet stiller op bag markeringsbrikken 2 og 2

### Spillets gang

- Det gælder nu for holdet om at finde stikkene
- Når spillet sættes i gang løber de 2 første i køen ind på banen og stiller sig ved hver deres markeringsbrik. De løfter markeringsbrikken, kigger på billedet og prøver at vise hvordan dyret på billedet bevæger sig eller siger af lyde
- Har de samme billede har de fået et stik, stikket og markeringsbrikken tages med tilbage til holdet
- Har de 2 forskellige slags billeder, skal de lægge billederne på plads under markeringsbrikkerne med billedet nedad og løbe tilbage til holdet
- Når man er nået tilbage til holdet og har klappet de forreste i rækken i hånden, løber de 2 næste i køen af sted
- Det er en fordel hvis nogen prøver at huske, hvor de forskellige billeder er
- Det er tilladt at hjælpe sine kammerater ved at råbe til dem
- Hvis man allerede har valgt en markeringsbrik, kan man ikke vælge om, også selvom at det var en fejl

### Spillets afslutning

- Når alle stik er taget

### Variationer

- Hvis overskueligheden skal være større kan man lave en bane bestående af færre antal stik
- Man kan ligge markeringsbrikkerne "hulter til bulter" for at gøre de sværere at finde stikkene
- Man kan bruge markeringsbrikker i forskellige farver, lave rækker i samme farver for at gøre opgaven mere overskuelig
- Der kan spilles med at markeringsbrikkerne tages med ud sammen med stikkene
- Der kan spilles 2 hold mod hinanden på samme tid på samme bane, når de er blevet trygge ved ovenstående koncept

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Hvepsen

*Stressniveauet er meget højt i denne navneleg, særligt hvis personen i midten forsøger at ramme hvepsen...*

### Materialer

1 bølgebasker (isoleringsrør)

### Antal deltagere

10-16 deltagere

### Forberedelse/Varighed

1 min./20 min.

### Organisering

- Alle deltagere sætter sig i en rundkreds med enden i jorden og knæene pegende op i luften
- Én deltager stiller sig ind i midten med en fluesmækker (bølgebasker), som skal bruges til at "slå hvepsen ihjel" på de andre deltagers knæ
- Diameteren på rundkredsen varierer i forhold til, hvor mange deltagere, der er med i navnelegen. Hvis rundkredsen bliver for lille, er det for nemt at ramme de andre deltagere med bølgebaskeren, men prøv jer frem og juster så det passer

### 'Spillets gang

- Den voksne sætter aktiviteten i gang ved at nævne navnet på én af deltagerne i rundkredsen, f.eks. Markus
- Deltageren i midten skal nu forsøge at klaske hvepsen på Markus, inden at han siger et nyt navn. Hvepsen sætter sig altid på deltagernes knæ
- Hvis deltageren i midten ikke når at ramme Markus knæ, inden han f.eks. råber: "Julie", skal denne nu prøve at ramme Julies knæ, og så fremdeles
- Hvis Markus rammes på knæet inden han har nået at sige et nyt navn, byttes der plads og Markus bliver den nye person i midten
- Hver gang navnelegen får en ny deltager i midten er det personen, som lige har stillet sig tilbage i rundkredsen som beslutter, hvis knæ "hvepsen" starter med at sætte sig på

### Spillets afslutning

- Aktiviteten kan afsluttes når alle deltagere har prøvet at være i midten

### Variationer

- I stedet for at slå og ramme knæene, kan man slå på hovedet, men der skal udvises større forsigtighed
- Hvis græsset er vådt kan deltagerne stå op og holde hænderne fremme, så hvepsen "sætter sig" på hænderne i stedet, hænderne skal holdes samlet
- Hvis det er for vanskeligt for deltagerne at nævne navnene på andre deltagere kan den voksne styre hvor "hvepsen" flyver hen

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Baywatch

*David Hasselhof og Pamela Anderson har ikke levet forgæves for i denne aktivitet kæmper de en heroisk kamp for at redde de badende gæster...*

### Materialer

Faldskærm Ø: 6 meter

### Antal deltagere

10-16 deltagere

### Forberedelse/Varighed

1 min./10-15 min.

### Organisering

- Faldskærmen breddes ud og alle deltagere sætter sig ned omkring faldskærmen, som trækkes op over benene helt op til hoften
- 2 deltagere udnævnes til livreddere – en voksen og et barn som placerer sig på hver sin side af faldskærmen
- 2 deltagere udnævnes til hajer – en voksen og et barn kryber under faldskærmen, mens alle deltagerne strækker faldskærmen ud, så der er luft under faldskærmen, hvor hajerne kan krybe ubeset rundt

### Spillets gang

- Når aktiviteten sættes i gang begynder hajerne at være aktive
- Hajernes opgave er at lave overraskelsesangreb på deltagerne og trække dem ind under faldskærmen
- Så snart en deltager bliver trukket i benene, skal deltageren råbe efter hjælp, hvorefter livreddernes opgave er at forsøge at redde deltageren ved at trække den modsatte vej
- Hvis deltageren bliver trukket under faldskærmen med hovedet er deltageren blevet spist af hagen, og deltageren fungerer nu som haj og hjælper de andre hajer med at spise de øvrige "badegæster"
- Hvis livredderne lykkes med at trække en deltager fri af en hajs greb, sætter deltageren sig tilbage med benene under faldskærmen og legen fortsætter

### Spillets afslutning

- Når der kun er 2 "badegæster" tilbage afsluttes aktiviteten, og de 2 deltagere kan nu vælge om de vil være nye hajer eller om der skal vælges 2 andre hajer

### Variationer

- Der kan skiftes med hajer og livreddere når de er 6-8 deltagere under faldskærmen hvis det er for overvældende og voldsomt for deltagerne at være under faldskærmen, mens der hele tiden kommer flere til...

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTivATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## Ostehøvlen

---

*Der skal hoppes og kravles for ikke at blive ramt af den hurtige ostehøvl...*

### Materialer

Et "blødt" reb på 5 meter

### Antal deltagere

10-16 deltagere

### Forberedelse/Varighed

1 min./10-15 min.

### Organisering

- 2 deltagere udpeges til at tage fat i rebet og styre ostehøvlen
- Parret stiller sig ca. 2-3 meter fra de andre deltagere
- De resterende deltagere stiller sig 2 og 2 på en lang række efter hinanden med front mod ostehøvlen
- Der skal være så meget afstand mellem deltagerne at de kan ligge ned

### Spillets gang

- Aktiviteten starter ved at de 2 deltagere som styrer ostehøvlen går/løber med rebet langs jorden hen mod de andre deltagere
- Når ostehøvlen nærmer sig deltagerne skal de gøre sig klar til at hoppe over
- Ostehøvlen bevæger sig ned gennem rækken af deltagere, det gælder om at hoppe over ostehøvlen (rebet)
- Når ostehøvlen har været "under" alle deltagere skal de hurtigt ligge sig ned, ostehøvlen vender og nu skal deltagerne sørge for at ligge sig fladt ned så rebet kan passere lige over dem
- For hver gang en ostehøvl har været frem og tilbage skiftes rebholderne

### Spillets afslutning

- Når alle har prøvet at holde rebet eller til aktiviteten ikke er sjov længere

### Variationer

- Aktiviteten kan være en del af en stafet med andre aktiviteter
- Der kan spilles med faste rebholdere

## Hjørnetroldene

---

4 hjørnetrolde bor i hver sit hjørne, pas på når de slipper løs...

### Materialer

- 10x20 meter elastikbane
- 1 stk. 20 meter elastiksnor
- 1 stk. 15 meter elastiksnor
- 4 overtræksveste i 4 forskellige farver
- 4 tøndebånd
- 4 markeringsbrikker

### Antal deltagere

10-16 deltagere

### Forberedelse/Varighed

10 min./15-30 min.

### Organisering

- En 10x20 meter elastikbane etableres og strækkes maksimalt i bredderetningen. En 15 meter og 20 meter elastiksnor placeres på midten af hver ende og langsiden, så banen opdeles i 4 nogenlunde lige store dele
- I hvert hjørne af banen placeres ét tøndebånd, hjørnetroldenes huler
- Én markeringsbrik (oplivningsfelter) placeres ca. 5 meter fra hver hule
- 4 hjørnetrolde (fangere) udpeges og går til hver deres hule
- Resten af deltagerne fordeler sig ud på banen

### Spillets gang

- Når aktiviteten går i gang gælder det for deltagerne om ikke at blive fanget af hjørnetroldene
- Hver hjørnetrold må kun fange i deres eget område
- Deltagerne kan bevæge sig frit imellem alle 4 områder/over hele banen
- Når en deltager er fanget bringes denne til hjørnetroldens hule
- Hjørnetrolden får 1 point for hver person der fanges
- En deltager som fanges kan genoplives ved at løbe til markeringsbrikken, som ligger ca. 5 meter uden for hjørnetroldens hule. Den genoplivede må løbe ind på banen hvor som helst

### Spillets afslutning

- Når en på forhånd aftalt tid er gået
- Efter hver runde skiftes der hjørnetrolde

### Variationer

- Der kan spilles med 2 halvdele i stedet for 4
- Der kan spilles med at deltagerne "dør" og går ud af legen når de fanges
- Der kan spilles med flere hjørnetrolde pr. område

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTIVATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

## 9 faldskærmsaktiviteter

Faldskærmen rummer utallige aktivitetsmuligheder, her er 9 forskellige...

### Materialer

- 1 faldskærm
- 1 orange skumbold Ø: 16 cm
- 1 rød skumbold Ø: 9 cm
- 40 blå skumbolde Ø: 9 cm

### Antal deltagere

10-16 deltagere

### Forberedelse/Varighed

1 min./15-30 min.

### Organisering

- Deltagerne fordeler sig rundt om faldskærmen og tager fat i den
- Der kan med fordel holdes i selve faldskærmen og ikke i stropperne

### Spillets gang

1. **Bølgen** – faldskærmen løftes op og alle deltagere ryster faldskærmen så der dannes bølger, ærteposer eller bolde kan smides ind på bølgen
2. **Skift plads** – alle sidder på hug, der tælles til 3, på 3 løftes faldskærmen højt op, 2 på forhånd udpeget deltagere bytter plads når faldskærmen er på vej op, faldskærmen trækkes ned igen, 2 nye deltagere udpeges
3. **Hulen** – alle sidder på hug, der tælles til 3, på 3 løftes faldskærmen højt op, alle deltagere skynder sig ind under faldskærmen mens der stadig holdes og trækkes ned i faldskærmen, faldskærmen trækkes til jorden og hulen dannes
4. **Hoved** – alle sidder på hug, der tælles til 3, på 3 løftes faldskærmen højt op, når der trækkes ned ligger alle deltagere sig ned mens de holder fast i faldskærmen, det er kun hovedet som må være under faldskærmen
5. **Karusellen** – 2-3 deltagere sætter sig på midten af faldskærmen, resten af deltagerne tager fat i faldskærmen med 1 hånd f.eks. højre hånd, resten af deltagerne løber med "uret rundt" mens de holder fast i faldskærmen – karusellen drejer
6. **Bold samarbejde** – Der smides en orange skumbold ind på faldskærmen, det gælder om at få bolden så højt op i luften som muligt, bolden skal gribes med faldskærmen igen
7. **Bold duel** - deltagerne deles i 2 hold, som stiller sig skiftevis ved siden af hinanden, det ene hold har en blå bold det andet hold en rød, det gælder om at få modstandernes bold ud over kanten af faldskærmen mens man kæmper om at beholde sin egen inden for kanten. Boldene må ikke røres med hænderne, holdene skal dyste mod hinanden ved hjælp af bølgebevægelser
8. **Faldskærmsgolf** – samme struktur som i "Bold duel", denne gang skal holdene forsøge at få boldene igennem hullet i midten
9. **Popcorn** – Deltagerne laver masser af bølger, alt i mens den aktivitetsansvarlige smider blå skumbolde ind på faldskærmen, jo flere jo sjovere

### Spillets afslutning

- Når aktiviteten ikke er sjov længere

Dette aktivitetskatalog er udarbejdet af:

MOTIVATION I/S v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084