

Satellit af BKO Charlottenlund Fort

Aktivitetshæfte

Boldlege for børnehavebørn

Udarbejdet af: MOTIVATION ApS for Gentofte Kommune,
Gentoftegade, Ordrup, Dyssegård og Vangede Bibliotek
02-03-2015

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)
6 x 16 meter elastikbane inkl. pløkke
5 tøndebånd (benyttes som fælder)

Antal deltagere

12-30 deltagere

Forberedelse/Varighed

5 min./10-20 min.

Organisering

- En 6 x 16 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 uden for 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 de 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 vikingerne 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 træl træder på en, bliver den automatisk fanget af vikingerne, og skal derefter hjælpe vikingerne 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 aktivitetshæfte er udarbejdet af:

MOTIVATION ApS 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 sjældnen form for safari, hvor det som giraf gælder om at få alle 4 ben på nakken...

Materialer

6 x 16 meter elastikbane inkl. pløkke
1 overtræksvest pr. deltager
4 skumbolde Ø: 16 cm

Antal deltagere

8-20 deltagere

Forberedelsestid/Varighed

3-4 min./10-15 min.

Organisering

- En 6 x 16 meter elastikbane etableres og strækkes godt ud.
- Alle deltagere placeres inden for banens rammer
- 2 deltagere udnævnes til Jægere (evt. 1 voksen i stedet for). Jægerne tager overtræksveste på
- De resterende deltagere er giraffer

Spillets gang

- Når spillet sættes i gang kastes et par skumbolde ind på banen, hvorefter det gælder om for jægerne at få fat i boldene og skyde alle girafferne
- Når en giraf bliver skudt forvandles den til jæger. Efterhånden som der bliver flere og flere jægere kan flere
- Efterhånden som girafferne bliver skudt (ramt af bolden i luften), bliver de til jægere og de 2 sidste skumbolde smides ind, når der er brug for mere aktion
- 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
- 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!
- 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 aktivitetshæfte er udarbejdet af:

MOtiVaTION ApS 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 cirkel, 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, monstre der humper rundt og brøler, 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
- Hvis der er ønske om at jægerne er jægere i lidt længere tid, kan der tilføjes flere bolde, helt op til 40 stk.

Dette aktivitetshæfte er udarbejdet af:

MOTivATION ApS 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 stk. Ø: 16 cm skumbold pr. gruppe

Antal deltagere

6-10 deltagere pr. gruppe

Organisering

– Alle deltagere stiller sig i en rundkreds med spredte ben. De skal stå så tæt at fødderne rører hinanden og således at alle står med nogenlunde lige spredte ben

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

Dette aktivitetshæfte er udarbejdet af:

MOTivATION ApS 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 samspelet med bolden kan være for svært for mange børnehavebørn, 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 ca. 2 meter fra hver fiskebåd. I hvert tøndebånd placeres 5-10 små skumbolde. Fiskerne skal løbe ud til tøndebåndet for at hente et skud, og må først affyre skuddet, når de er tilbage ved deres kegle (fiskebåden). 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 ved fiskebådene fra start af, men der kan ved denne variant være for stor risiko for at skarven bliver skudt med det samme. Fiskerne er til enhver tid også velkommen til at samle affyrede skumbolde op fra jorden
- 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, men denne variant skal man nok vente med til de er blevet trygge ved aktiviteten 3 og 3







Dette aktivitetshæfte er udarbejdet af:

MOTivATION ApS 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

Udstyrsliste

	1 stk. Ortlieb Rack-Pack 89 liter taske
	1 stk. Millet Odyssee 50+10 liter LD rygsæk
	40 stk. skumbolde Ø: 9 cm
	4 stk. skumbolde Ø: 16 cm
	20 stk. overtræksveste
	1 stk. keglesæt med tallene 0-9
	1 stk. keglesæt med tallene 10-20
	4 x 20 stk. mærkebånd
	1 stk. aktivitets hæfte inkl. udstyrsliste
	3 x 3 meter elastikbane
	6 x 16 meter elastikbane

Dette aktivitets hæfte er udarbejdet af:

MOtivation ApS 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