

Satellit af BKO Charlottenlund Fort

Aktivitetshæfte

Fangelege for børnehavebørn

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

Kampen om det gyldne skind

En udfordring på list og hurtighed...

Materialer

- 2 x 15 meter elastiksnore inkl. pløkke
- 1 gyldent skind
- 1 træstub eller anden form for forhøjning

Antal deltagere

6-12 deltagere pr. skind/bane

Organisering

- I det valgte område placeres 2 elastiksnore med 20-25 meters afstand fra hinanden med en træstub eller anden forhøjning 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

Spillets 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 modstanderen, inden han/hun når tilbage med skindet
- Når en deltager når tilbage med det gyldne skind uden at blive rørt, overgår den 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. Som udgangspunkt spilles der ikke med tab af skindet med vilje, men det er en variant som kan tilvælges

Spillets afslutning

- Når alle deltagere er på samme hold

Variationer

- Ved grupper større end 12 deltagere kan der med fordel etableres 2 baner, hvor der eksempelvis kæmpes 6 mod 6 på hver bane ved et deltagerantal på 24 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 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

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

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
- Inden for 5 x 5 meter feltet placerer 2-3 deltagere sig (landmænd, voksne indtil børnene er trygge ved legen)
- Inden for 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

Spillet gang

- Konceptet omkring sten, saks, papir øves, og når det er på plads kan I arbejde videre med Hønsegården
- 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 I 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 udviklingsstrin: 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 uden om banen 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, skal Landmanden hente et "fanger-point" (mærkebånd). Denne situation skaber åbninger til Friheden

Spillets afslutning

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

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

FRIHEDEN

LANDMÆND

HØNSEGÅRDEN

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

10-24 deltagere

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 remsen: "Nu snurrer NAT og DAG og viser hvem vi må TA'". Samtidig snurrer skiven i luften
- Lander skiven med den sorte side opad, er det de sorte (natholdet), som må forsøge at TA' (fange) så mange som muligt fra dagholdet inden de når ned bag egen baglinje
- Bliver nogen af deltagerne 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 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

Æggetyven

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

Materialer

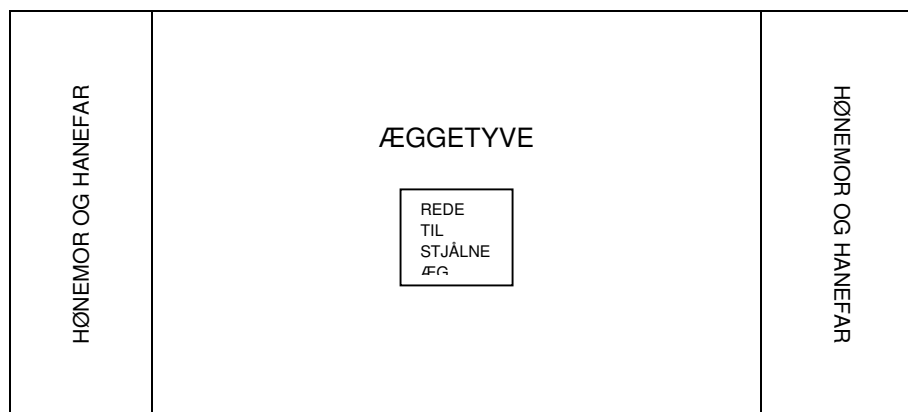
- 5 x 15 meter elastikbane inkl. pløkke
- 3 x 3 meter elastikbane inkl. pløkke
- 2 x 15 meter elastiksnore inkl. pløkke
- 40 æg af træ
- 3 reder (hessiansække)

Antal deltagere

10-20 deltagere

Organisering

- En 5 x 15 meter bane etableres og strækkes maksimalt i bredderetningen. En 15 meter elastiksnor benyttes til at lave en zone på 3-4 x ca. 10 meter i hver ende af banen, hvor en hønemor og hanefar placeres i hver zone
- Bag hver baglinje placeres en rede, hvori 20 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. Alternativt kan en voksen gå sammen med et barn i hver 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 inden for 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 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

Pas på fangerne

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

Materialer

5 x 15 meter elastikbane

Antal deltagere

10-25 deltagere

Organisering

- En 5 x 15 meter bane sættes op og strækkes godt i bredderetningen
- Alle deltagerne 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 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

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

- 5 x 15 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, som er strækket godt i bredderetningen
- 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

Spilleets 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 ved at fange (røre) en modsander og give dynamitstængen til den fangede, 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, men først kunne blive aktuel på sigt, når børnene er blevet trygge ved legen

Spilleets afslutning

- Aktiviteten afsluttes efter et på forhånd aftalt tidsrum

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

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

- 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
- Havmanden og Havfruen skal forsøge at fange alle fisk, og det gælder for alle fiskene om at komme i sikkerhed hurtigst muligt, når de skal krydse det åbne hav
- De fisk, som bliver fanget, skal vælge en markeringsmætte 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 markeringsmætte
- Blæksprutter, der lykkes med at røre en fisk, har fanget denne fisk, som også bliver til en blæksprutte. Denne blæksprutte finder sin egen markeringsmætte

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 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. Mountain Equipment Wet & Dry 100 liter taske
	1 stk. Millet Odyssee 50+10 liter LD rygsæk
	20 stk. gule overtræksveste
	10 stk. røde overtræksveste
	4 x 20 stk. mærkebånd
	1 sæt markeringsmætter á 24 stk.
	1 stk. aktivitets hæfte inkl. udstyrsliste
	40 stk. æg af træ
	3 stk. hørsække (reder)
	12 stk. dynamitstænger
	2 stk. gyldne skind
	1 stk. nat & dag skive
	3 x 3 meter elastikbane
	5 x 15 meter elastikbane
	3 stk. 15 meter elastiksnore

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