

Forslag til forløb for de 6-7-årige børn (forløb C)

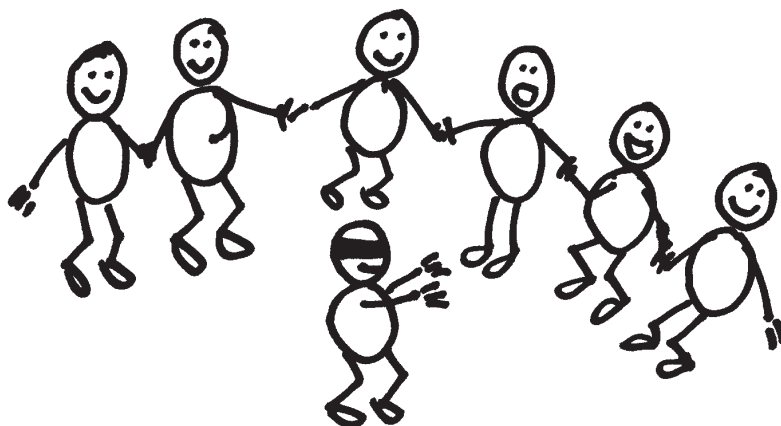
Ilden kommer

Deltagerantal: 10+

Alder: 4+ år

Kræver god plads samt et tørklæde eller en hue.

Alle deltagerne står i en cirkel. En deltager kommer ind i midten og får bind for øjnene. Vedkommende er nu ilden og skal fange en deltager i cirklen. Børnene i cirklen må ikke slippe hinandens hænder, men skal gå rundt om ilden hele tiden og forsøge at undgå at blive fanget. Den deltager, der bliver fanget, kan være ilden i næste omgang. Hvis det er et mindre barn, der skal være ilden, kan barnet have en "fører", der holder vedkommende i hånden og hjælper på vej. Legen kan gøres mere udfordrende ved, at ilden skal dreje ti gange rundt om sig selv, før den må fange de andre.



Julebukken og katten

Deltagerantal: 10+

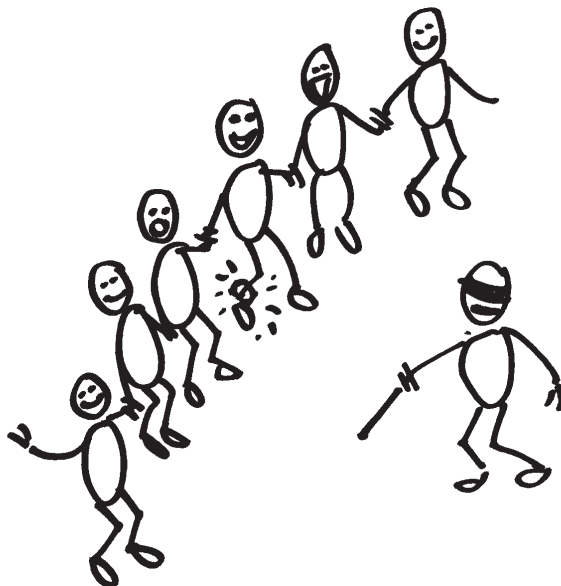
Alder: 5+ år

Kræver god plads samt et tørklæde eller en hue, nogle bjælder på snor og et skumsværd.

Børnene står i en rundkreds. En deltager vælges til at være julebuk. Julebukken går ind i midten af kredsen og får bind for øjnene og et skumsværd i hånden. En deltager i kredsen vælges til at være kat. Katten får en snor med bjælder på bundet om det ene ben. Julebukken skal forsøge at lytte sig frem til, hvor katten befinder sig og ramme katten på benet med sværdet. Katten er en del af kredsen og går rundt om julebukken sammen med de øvrige børn. Deltagerne i kredsen skal hjælpe katten med at undgå at blive fanget. Legen slutter, når julebukken har ramt katten på benene. Katten kan spille på en fløjte eller et

andet instrument, hvis man ikke har bjælder. Katten kan også gå frit omkring inde i kredsen, hvilket gør det meget sværere for julebukken at ramme den.

Dette er en gammel juleleg, der efter sigende er blevet leget i danske hjem omkring år 1900. Den er her ændret, da det tidligere oprindeligt var en træstok eller en kost, som julebukken forsøgte at ramme katten med.



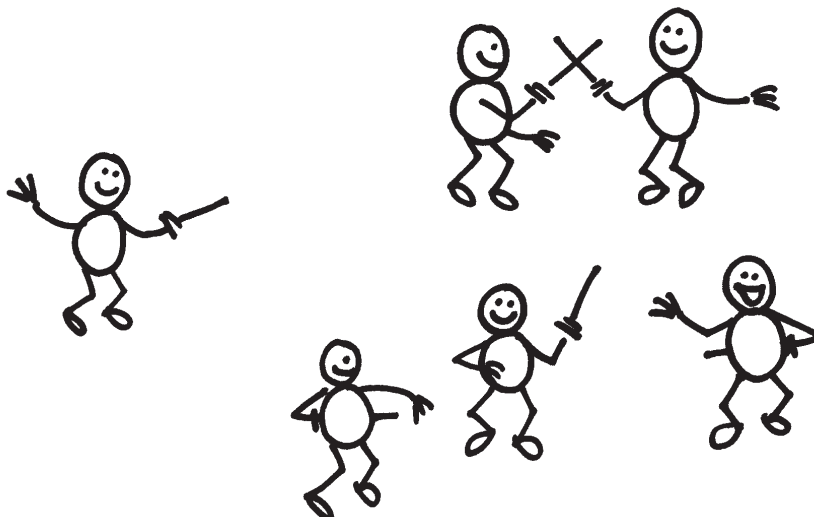
Stikke som en bi

Deltagerantal: 2+

Alder: 4+ år

Kræver et skumsværd til hver deltager.

Alle mod alle. Alle holder sværdet på tværs over rumpen. Når sværdet holdes på tværs, må rumpen ikke rammes. Man må ramme alle de andre deltagere, men kun når de ikke holder sværdet på tværs over rumpen. Det er forbudt at ramme andre steder. Der kåres ikke vindere og tabere. Kampen slutter på et givent signal, for eksempel når en klokke ringer.



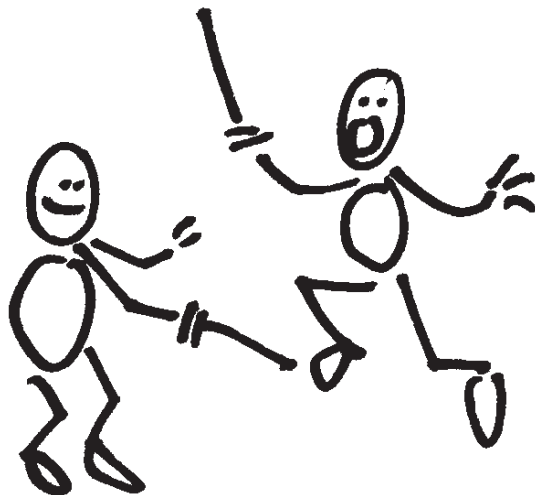
Stik på benet

Deltagerantal: 2+

Alder: 4+ år

Kræver et skumsværd og eventuelt et skjold til hver deltager.

Her er en god begynderleg, hvor det gælder om at ramme modstanderen fem gange under knæet. Den, der først har ramt den anden fem gange, er kampens vinder. Når deltagerne har øvet sig lidt, kan de krydse klinger, hver gang en af dem er blevet ramt. Det gør det nemmere at tælle point, og så er der ikke en, der rammer den anden flere gange i træk.



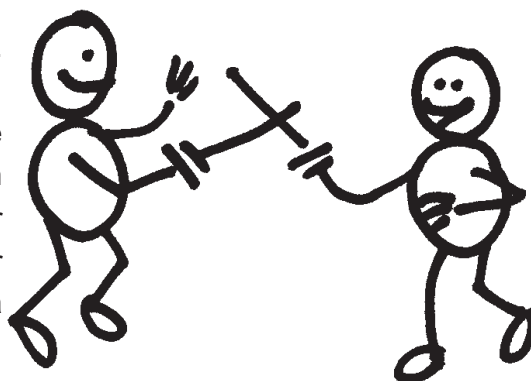
Pas på ryggen

Deltagerantal: 2+

Alder: 4+ år

Kræver et skumsværd og eventuelt et skjold til hver deltager.

Her gælder det om at ramme modstanderen på ryggen tre gange. Legen er mere udfordrende, hvis den foregår inden for et afgrænset område, for eksempel hvor hver deltager har en væg, han eller hun kan stille sig op ad som helle. Her kan der også krydses klinger, hver gang en er blevet ramt, så deltagerne kan holde point.



Riddere og væbnere

Deltagerantal: 4+

Alder: 6+ år

Kræver et skumsværd og eventuelt et skjold til hver deltager.

Alle deltagere går sammen to og to. Deltagerne vælger en væbner og en ridder i hvert par. Når kampen går i gang, skal væbneren beskytte sin ridder med sit sværd og skjold. Ridderen skal forsøge at ramme de andre riddere på torsoen uden selv at blive ramt. Bliver ridderen ramt, er parret ude af kampen. En væbner kan ikke dø, men kan godt slå en ridder ud.

