

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

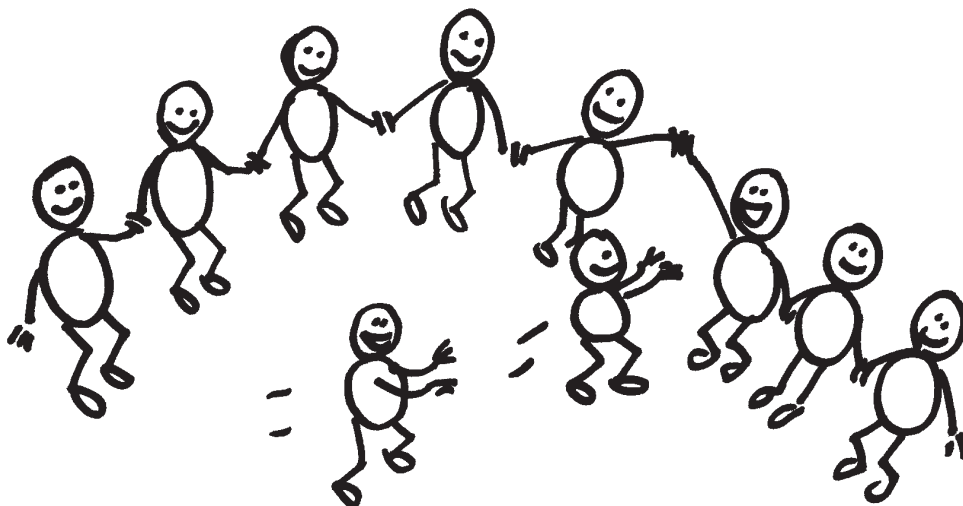
Katten efter musen

Deltagerantal: 10+

Alder: 4+ år

Kræver god plads.

Alle deltagerne står i en rundkreds og holder hinanden i hånden. Man vælger en kat, der går uden for cirklen, og en mus, der går ind i cirklen. Katten skal fange musen. Alle de børn, der står i cirklen, har til opgave at hjælpe musen. Når musen løber hen mod cirklen, skal armene løftes, så der opstår musehuller, hvor musen kan løbe ind og ud af cirklen. Når katten nærmer sig deltagerne i cirklen, tager disse armene ned og lukker musehullerne for katten. Katten må nu mase sig igennem de lukkede huller for at fange musen. Der vælges en ny mus og kat, når musen er blevet fanget.



Kongen og trolden

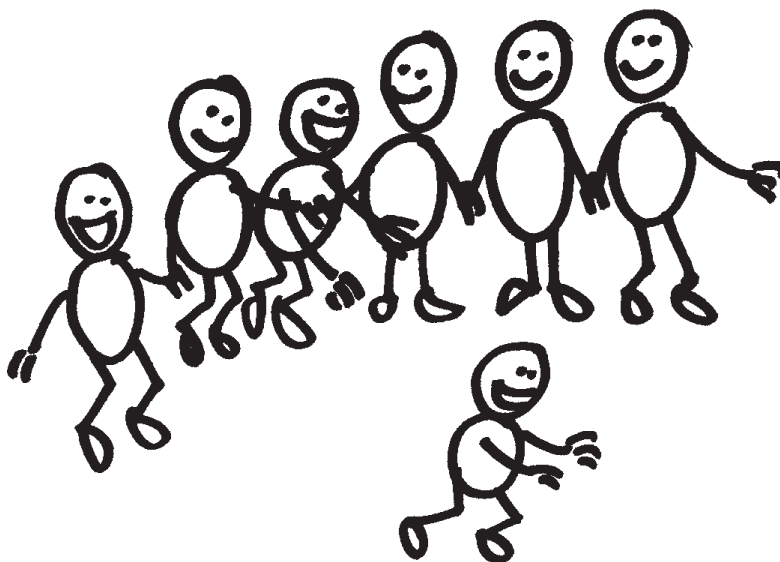
Deltagerantal: 10+

Alder: 4+ år

Kræver god plads.

Alle stiller sig i en rundkreds hånd i hånd. En bliver udvalgt til at være trold og går uden for kredsen. En af deltagerne i kredsen vælges til konge. Kongen kan eventuelt få en hat eller krone på. Kongen forbliver

i kredsen og holder de andre i hænderne. Trolden skal nu forsøge at komme hen og røre ved kongen. Alle de øvrige deltagere i kredsen har til opgave at forsvare og beskytte kongen ved at spærre for trolden. Deltagerne må ikke slippe hinanden i kredsen. Når trolden har rørt kongen, bliver trolden forvandlet til konge og tager hans plads. En ny trold kan nu udfordre kongen.



Fægtedans

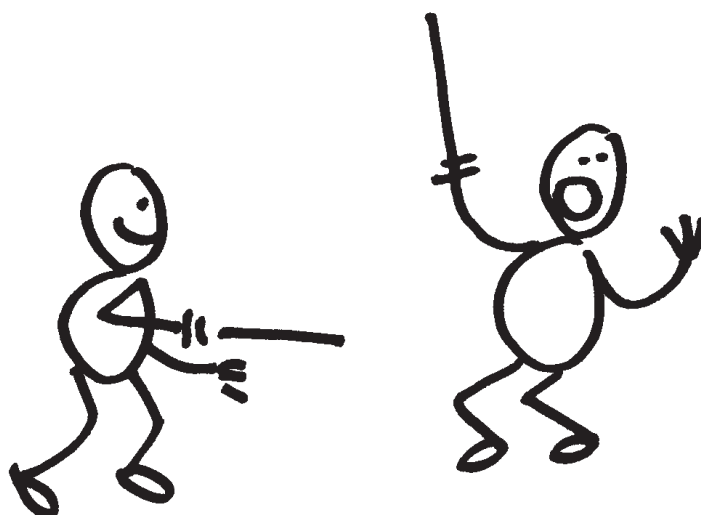
Deltagerantal: 2+

Alder: 6+ år

Kræver et skumsværd og eventuelt et skjold til hver deltager.

Legen leges bedst, hvis deltagerne går sammen to og to, da kampene let bliver uoverskuelige med mange deltagere.

Fægtelege i halvt tempo. Opgaven er at fægte meget langsomt med hinanden. Kampene bliver flotte, hvis deltagerne får til opgave at lade, som om de kommer til skade, reagerer på slag og eventuelt falder om. Det er en god øvelse, hvis børnene skal arbejde med teaterkamp (se side 84), da slowmotion gør det lettere at forudse modstanderens udfald og reagere dramatisk på dem.



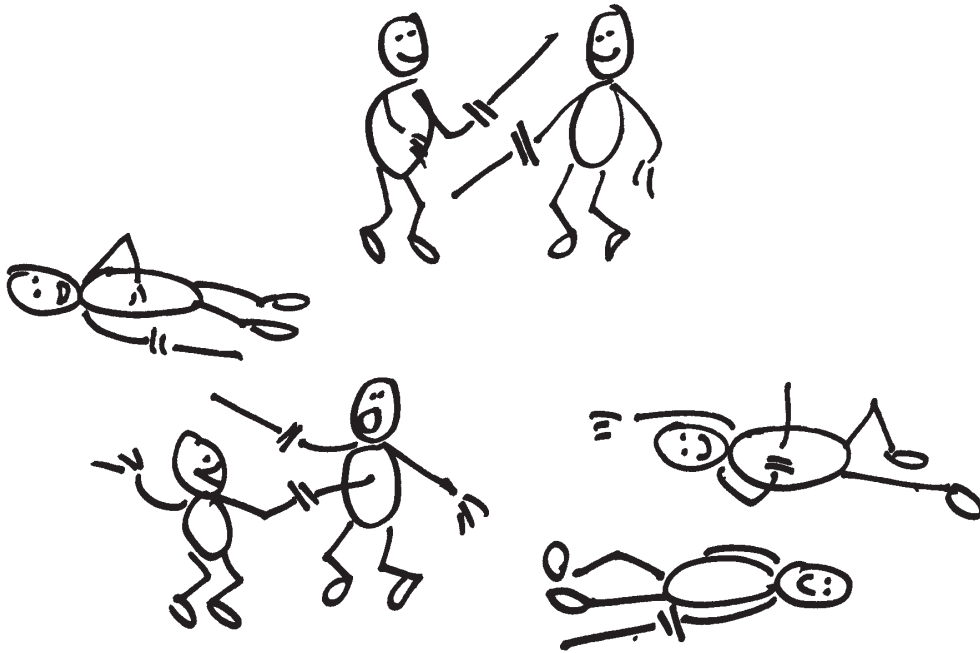
Fjenden falder

Deltagerantal: 4+

Alder: 4+ år

Kræver et skumsværd og eventuelt et skjold til hver deltager.

Alle deltagere står langs væggen, eventuelt en i hvert hjørne. På et fælles signal går kampen i gang. Det er alle mod alle. Det gælder om at ramme hinanden på torsoen. Bliver man ramt, skal man lægge sig på gulvet eller stille sig langs væggen og tælle højt til 20, hvorefter man er med i kampen igen.



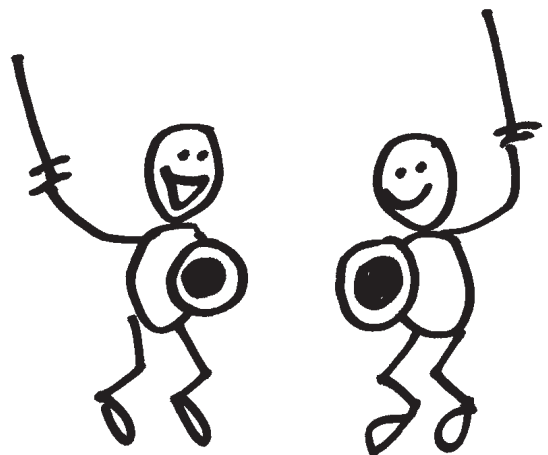
Fægtekamp med tre liv

Deltagerantal: 2+

Alder: 6+ år

Kræver et skumsværd og eventuelt et skjold til hver deltager.

Hver deltager har tre liv. Rammes man på torsoen, mister man et. Man er ude af kampen, når man har mistet alle tre liv. En deltager, der er ude, kan eventuelt genoplives ved at gå hen til kamplederen og få et nyt liv, tælle til 20 eller lignende.



Frie fægtekampe i de sidste fem minutter, hvor børnene må fægte, som de vil, bare de overholder grundreglerne.