



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Leg og bevægelse

ALDERSGRUPPE:

Fra 8 år

REKVISITTER:

En bold, evt. en tennisbold og et hus, en mur eller blot et lagen.

ANTAL:

Gruppe

VARIGHED:

Fra 20 minutter

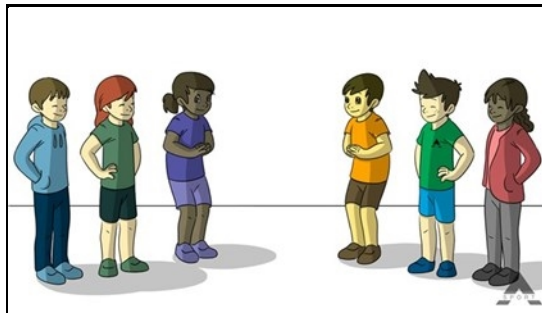
Antonius:

Antonius er en leg hvor der gælder om at kaste en bold over en bygning og få alle deltager over på det ene af holdene. Det er en god leg, hvis du skal finde på en aktivitet lidt hurtigt, da det ikke kræver så meget og er hurtigt sætte igang. Deltagerne deles i to lige store hold. Holdene skal stå på hvert side af et hus, en mur eller blot et lagen, som er hængt op mellem holdene, så holdene ikke kan se hinanden. Det ene hold starter med bolden. En fra dette holdet kaster bolden over taget mens hele holdet råber: "Antonius!". Holdet på den anden side skal forsøge at gribe bolden, inden den rammer jorden, på deres side af huset. Hvis holdet griber bolden får holdet et point. Bolden kastes derefter tilbage igen samtidigt med at alle råber "Antonius". Når et af holdene har tre point må griberen og holdet snige sig rundt om bygningen. Når holdet med de tre point runder hushjørnet og kan se det andet hold, råbes der igen: "Antonius!", og det andet holde skal blive stående. Den person som har bolden må tage "tre skridt og en spytklat" og herefter forsøge at ramme en deltager fra det andet hold med bolden. Når du er kommet tæt på modspilleren skal modspilleren tage hænderne frem og danne en cirkel. Du skal nu kaste bolden igennem cirklen. Hvis kasteren rammer igennem en af deltageres cirkler på det andet hold, så skal den ramte med holdet tilbage til deres side af huset. Legen slutter når der ikke er flere deltagere på et hold. NB! Bør kun leges ved et hus med et tag, som ikke så let går i stykker.

Variation: Andre regler til Antonius. Griber en fra holdet bolden skal hele holdet løbe omkring huset og forsøge at fange så mange af de andre som muligt. Deltagerne på det andet hold, som forsøges fanget, skal forsøge at løbe over på den anden side af huset hvor fangerne kommer fra, da de har helle her. Holdene har nu skiftet side. De deltagere der blev taget undervejs skifter nu hold, så de er på det hold de blev fanget af. Alle deltagere på holdene skal altid løbe den samme vej omkring huset. Det er lige meget om det skifter fra gang til gang, bare alle deltagere er enige om hvilken vej de løber. Legen er færdig når alle deltagere er på et hold. Flere regler: Man kan lege med at alle på et hold er fangere, når de løber efter det andet hold. Eller at man kun kan fange en fra det andet hold ved at ramme dem med bolden som de jo lige har grebet. Hvis man leger med at man kun kan fange med bolden, kan man lege med at hvis en deltager griber bolden, når han forsøges fanget, så vender hele spillet, og dem der var fangere pludselig bliver dem der skal fanges og de igen skal løbe tilbage til deres side af huset for at finde helle. Kaster et hold bolden, og kommer den ikke over huset råbes der "grisehale" eller "gris"(engelsk version).

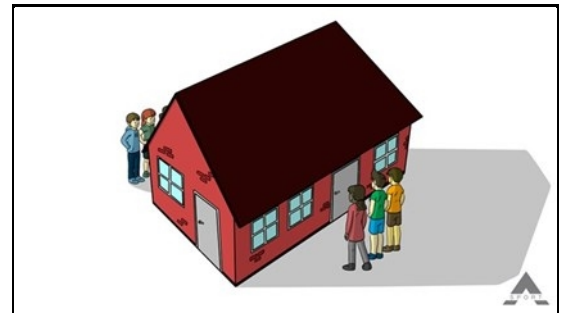
Formål: En sjov udendørs leg, hvor fokus er på at gribe/kaste

SÅDAN GØR DU:



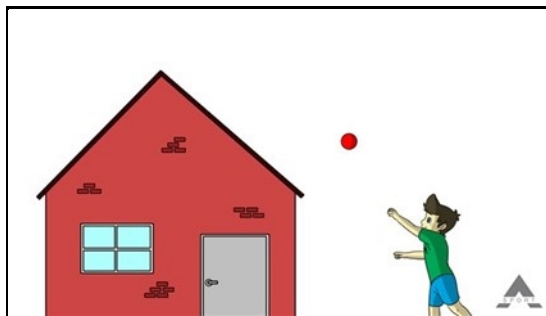
2 hold

Inddel deltagerne i 2 hold.



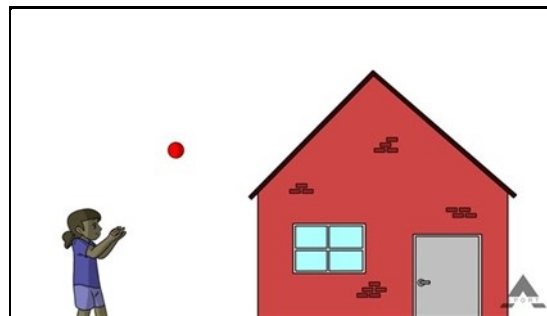
Område

Holdene placerer sig på hver sin side af et hus/skur. Det skal ikke kunne lade sig gøre at se det modsatte hold.



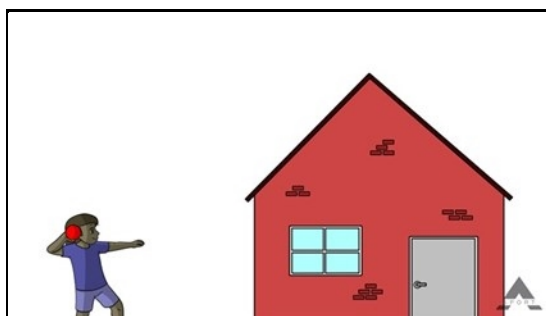
Hold 1

Det hold, der har bolden, kaster den over tager og råber: Antonius.



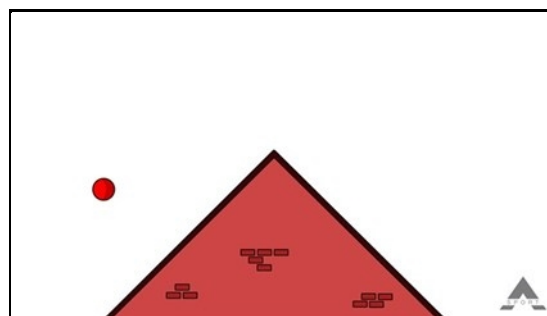
Hold 2

Holdet på den anden side skal forsøge at gribe bolden, uden den først rammer jorden. Bliver den ikke grebet, sker der ikke noget.



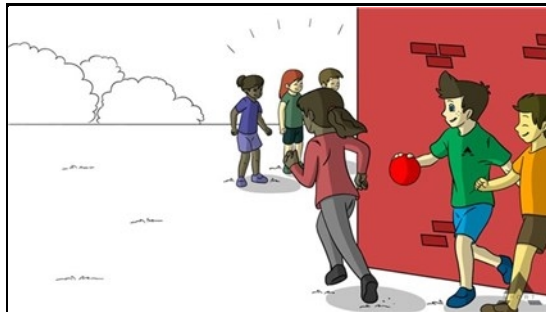
Kaster tilbage

Hold 2 kaster derefter bolden tilbage over huset, og der råbes: Antonius.



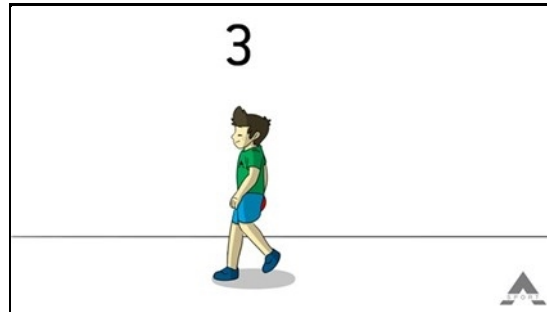
Gentag

Sådan fortsætter holdene med at kaste til hinanden.



Grebet tre gange

Når et hold har grebet bolden 3 gange, skal holdet løbe hen til det modsatte hold og råbe Antonius. Det modsatte hold må derefter ikke flytte sig fra deres plads.



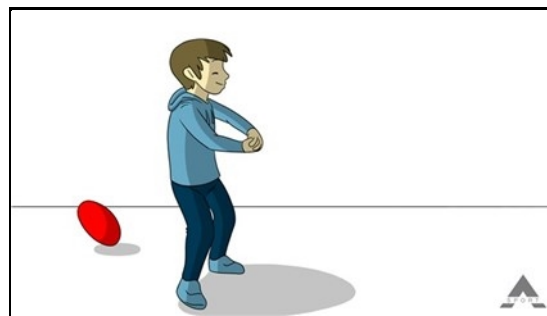
3 skridt og en spytklat

Den person, som har bolden, må tage 3 skridt, en spytklat og skal så forsøge at ramme en på det andet hold.



Hvordan scores der?

Når du er kommet tæt på modspilleren skal modspilleren tage hænderne frem og danne en cirkel. Du skal nu kaste bolden igennem cirklen.



Over på det andet hold

Hvis det lykkes, så skal personen med over på det andet hold. Lykkes det ikke, så fortsætter legen uden ændringer.