



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Leg og bevægelse

ALDERSGRUPPE:

Fra 5 år

REKVISITTER:

Mobilitybriller.

ANTAL:

3 el. flere

VARIGHED:

Ca. 20 minutter

Blindebuk:

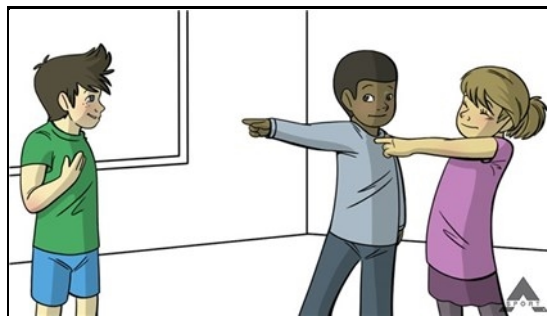
En af deltagerne udpeges til at være "blindebuk". Denne får bind for øjnene (mobilitybriller), så han/hun ikke kan se noget. Blindebukken snurres rundt et par gange. Nu skal blindebukken fange en af de andre deltagere, der gerne må flytte sig undervejs. Det hjælper, hvis man siger lidt lyde undervejs - men det bliver tit til en del fnisen og grin. Når blindebukken fanger en af de andre, skal han/hun gætte, hvem det er. Kan blindebukken gætte det, er den fangne ny blindebuk. gætter blindebukken det ikke fortsætter han/hun som blindebuk. Hvis blindebukken er ved at nærme sig noget, som han/hun kan slå sig på, advarer de andre deltagere ved at råbe f.eks. "pas på".

SÅDAN GØR DU:



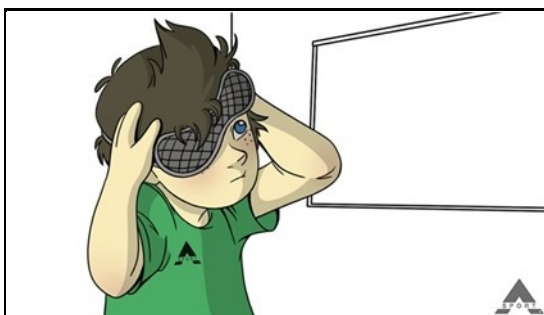
Fri gulvareal

I starter med at rydde borde og stole lidt væk. Finder et passende frit gulvareal.



Blindebuk

I udpeger en af jer til at være blindebuk.



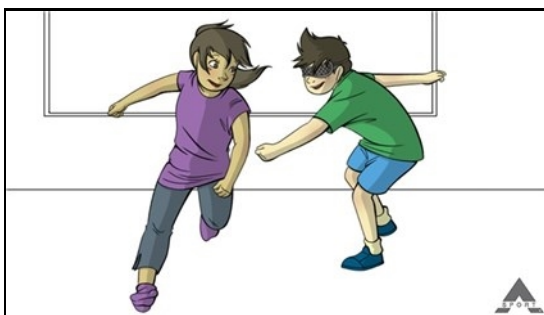
Mobilitybriller

Blindebukken får mobilitybriller på, så han/hun ikke kan se noget.



Snurres

Blindebukken snurres rundt et par gange.



Fange

Nu prøver blindebukken at fange en af de andre deltagere.



Flytte sig

Deltagerne må gerne flytte sig i legen. Det hjælper lidt, hvis hver deltager har sin egen lyd og siger lidt lyde undervejs.



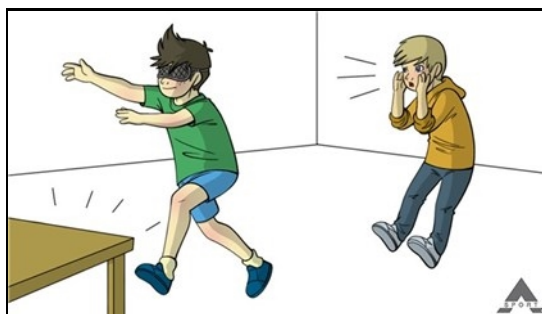
Fanget

Når blindebukken fanger en af de andre, skal han/hun prøve at gætte, hvem det er.



Ny blindebuk

Kan blindebukken gætte, hvem det er, er den fangne den nye blindebuk. Gætter blindebukken det ikke, fortsætter han/hun som blindebuk.



"Pas på"

Hvis blindebukken er ved at nærme sig noget, som han/hun kan slå sig på, advarer de andre deltagere ved at råbe "Pas på". En god og hurtig brain break - væk fra stolene et kort øjeblik og grin bare løs.

