



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Leg og bevægelse

ALDERSGRUPPE:

Fra 5 år

REKVISITTER:

Fx en kegle.

ANTAL:

4 el. flere

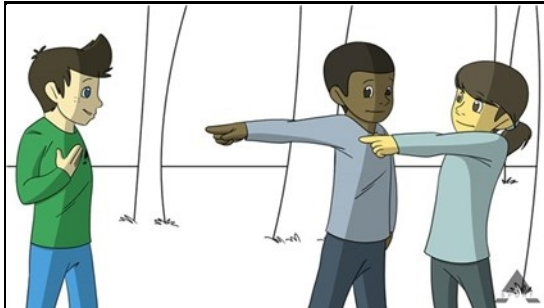
VARIGHED:

Fra 15 minutter

Dåsekuk:

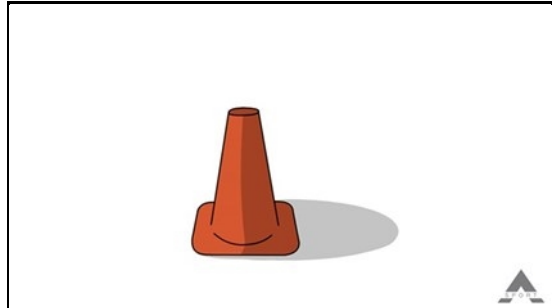
Man kan bruge andre ting end en dåse, fx en spand, mini trampolin, kegler i alle størrelser o.s.v. - Dåsen skal stå tæt på fangerens udgangspunkt (eksempelvis et træ) og man skal huske, at sætte den på plads igen, hvis de andre deltagere når at sparke til dåsen.

SÅDAN GØR DU:



Fanger

Der vælges en fanger blandt deltagerne.



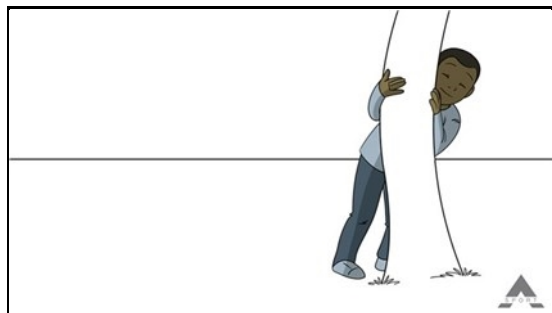
Dåse/kegle

En dåse eller kegle anbringes på et bestemt sted.



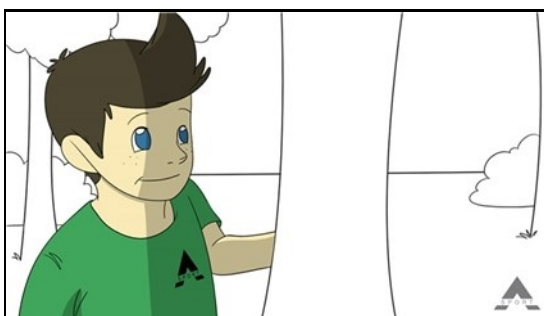
Tælle

Fangeren starter med at stå med lukkede øjne, eller fx ansigtet vendt mod et træ, og tæller til et tal mellem 50 - 100.



Gemme

De andre deltagere gemmer sig imens i området.



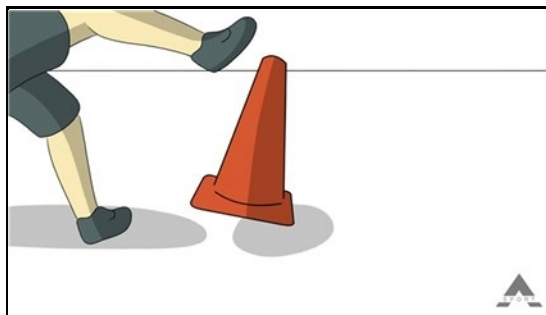
'Nu kommer jeg'

Efter fangeren har talt, åbner vedkommende øjnene og skal nu prøve at finde de andre... råber evt. nu kommer jeg.



I dåsen

Får fangeren øje på en deltager, skal han/hun hen at røre dåsen og råbe fx Else i dåsen. Else skal så komme frem af sit skjul og komme hen til dåsen.



Kamp

De gemte skal dog forsøge at løbe hen til dåsen og sparke den væk, inden fangeren når at putte dem i dåsen.



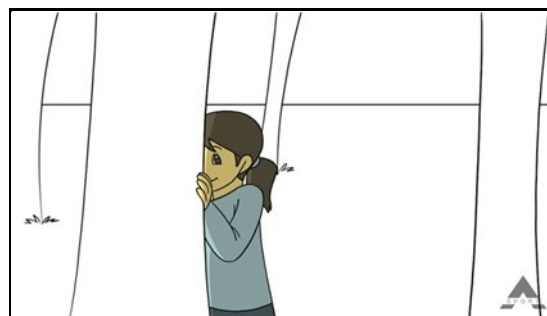
Sparke til dåsen

Hvis det lykkes for en af deltagerne at løbe hen og røre eller 'sparke til dåsen' og råbe alle befriet, inden fangeren når at putte dem i dåsen, stopper legen i denne omgang. Fangeren er igen fanger ved næste omgang.



Ny fanger

Hvis det lykkedes for fangeren at få puttet alle i dåsen, bliver den første fundne deltager fanger næste gang.



Legen er uendelig

Derved kan legen blive ved, så længe man ønsker... god leg.