



## **Den landflygtige konge**

Dette er lidt en variation af den klassiske stoleleg. Der tegnes på vejen et antal cirkler – en cirkel mindre en antal deltagere. Alle undtagen én stiller sig i en cirkel. Den sidste deltager er den landflygtige konge. Han kan nu gå rundt til et valgfrit antal af de øvrige deltagere og prikke dem på skulderen. Så skal de følge efter kongen. Når kongen har nok deltagere med, råber han ” Jeg vil se land” (eller noget andet) og så skal kongen og hans efterfølgere hurtigst muligt finde en cirkel. Den deltager der ikke får et land, er den nye landflygtige konge.

## **Kan du lide din nabo**

En står i midten i en kreds af resten af børnene. Den i midten spørge en i kredsen. "Kan du lide din nabo ? " Den spurgte siger fx "ja, men ikke dem med langt hår" , hvorefter alle med langt hår skal bytte plads; alt imens den i midten skal prøve at få en af pladserne. En ny er i midten, hvis der bliver sagt "Nej" til at kunne lide sin nabo, skal alle i kredsen bytte plads .

## **Kan du lide din nabo**

En står i midten i en kreds af resten af børnene. Den i midten spørger en i kredsen. “Kan du lide din nabo ? ” Den spurgte siger fx ”ja, men ikke dem med langt hår” , hvorefter alle med langt hår skal bytte plads; alt imens den i midten skal prøve at få en af pladserne. En ny er i midten, hvis der bliver sagt “Nej” til at kunne lide sin nabo, skal alle i kredsen bytte plads .

# **Bolden brænder**

Der vælges en fanger.

To af de øvrige deltagere udstyres med hver sin bold.

Når legen startes, gælder det om at slippe af med sin bold, da det kun er personer med en bold, der kan fanges.

Man må ikke nægte at modtage bolden.

Boldene må ikke kastes, men skal afleveres.

Den, der fanges med en bold i hænderne bliver den nye fanger.

## Løven er løs

Lederen har et stykke tape.  
Der laves et helle område. Alle deltagerne danner en cirkel, hvor de kigger ud af. Lederen løber rundt og prikkes alle på ryggen - på denne måde bliver tapen sat fast på en deltager uden denne selv ved det.

Den deltager der fik tapen er nu løven.

Lederen siger "Løven er løs" og alle deltagere løber rundt for at finde ud af hvem løven er. Når man finder ud af hvem løven er, skynder man sig tilbage til helle-området - uden at fortælle løven at han/hun er løve.

Når løven selv finder ud af, at han/hun er løve - skal han/hun brøle højt som en løve. De deltagere der ikke er nået helle-området, har tabt.

## **Omvendt gemmeleg**

En person får 3 minutter til at gemme sig, mens resten af deltagerne forbliver samlet et bestemt sted.

Efter de fem minutter må alle deltagerne hver for sig begynde at lede efter den person, der gemte sig. Når man finder personen, sætter man sig ned ved siden af vedkommende. Legen slutter, når alle deltagere sidder ved den, der gemte sig.

Legen kan eventuelt fortsætte i en ny runde ved at lade den, der først fandt frem til den gemte, gemme sig et nyt sted

## Blæksprutte

Et område afgrænses, som hav, med et fristed i hver ende. Alle deltagere, på nær én er fisk, den sidste er blæksprutte. Blæksprutten skal ramme fiskene med bolden og derved fange dem. Blæksprutten svømmer rundt i ude i sit hav og kalder på fiskene at de skal svømme ud i havet og hen til det mod-satte fristed (fiskene skal inden de svømmer ud bestemme om de skal løbe, gå, hoppe eller hinke til den modsatte ende).

Bliver en fisk ramt af bolden fryser den til is og må blive stående i den samme stilling. I næste omgang bliver fisken så til blækspruttens arm.

Når blæksprutten igen kalder på fiskene, kan fiskene blive taget af både armen og blæksprutten. Jo flere arme blæksprutten har jo sværere er det for fiskene, men fiskenes liv kan evt. forlænges ved at armene skal lukke øjnene.



# Alle mod alle

Lad alle være fangere og alle være den, der skal undgås at blive fanget. Man "tikker" ved at røre hinanden med hænderne og skal omvendt undgå at blive "tikket".

Det specielle er, at alle fanger alle - og det gælder om at være den sidste frie person. Deltagerne står spredt ud i området, og legen går i gang. Hvis en af de øvrige deltagere tikker "en" ved at røre vedkommende med hånden, er han blevet taget og må stå stille. Men man kan forsat tage de øvrige deltagere, der kommer løbende, hvis de er indenfor rækkevidde (man står altså fastfrosset med begge ben på jorden). Hvis de to deltagere rører hinanden på samme tidspunkt (og det må de selv vurdere), sker der intet - man råber "neutral" - og fanger videre.

Legen slutter gerne meget hurtigt - for det kræver opmærksomhed både at tage og blive taget - både at løbe fremad og holde øje med ryggen.

For at undgå "lusk og snyd" kan man vedtage, at de frie deltagere hele tiden skal være i bevægelse - ellers kan man blot spille fastfrosset i et stykke tid, til næsten alle er taget.

## **Stjæle sten**

Del gruppen ind i to lige store hold.

Banen deles i to. I enden af hver halvdel tegnes en ring på ca. 1/2 m i diameter. I hver ring lægges 5 sten.

Nu skal hold A forsøge at stjæle stenene fra hold B og modsat. Målet er, at samle alle stenene i sin egen ring.

Hvis en fra hold A bliver fanget af en på hold B på sin banehalvdel, må han stå stille til han bliver befriet af en fra sit eget hold.

## **Katten efter musen**

Man laver en rundkreds to og to bag hinanden og med fronten mod midten. Man vælger to personer, en mus og en kat. Katten jager musen, og bliver musen fanget bytter rollerne, så katten bliver mus.

Musen kan få "helle" ved at stille sig "tre mandhøj", dvs. bagerst i et par. Herefter bliver den forreste i parret, den nye mus og skal skynde sig væk

## **Hvordan kom Joachim til skade?**

Alle deltagerne skal stå i en rundkreds og så siger den første: "Joachim kom til skade da han stod på et ben". Det er så meningen, at alle skal stå på et ben.

Næste person skal så sige noget mere. F.eks. "Joachim kom også til skade, da han kløede sig i venstre øre". Det skal alle de andre så også gøre, mens de står på et ben.

Man går ud af legen, når man ikke kan være med længere enten fordi man ikke kan holde balancen, eller nå at følge med og gøre, hvad der er blevet sagt.

## **Klemmeleg**

Det gælder om at få sat sine klemmer på de andre deltagere. De klemmer de andre sætter på en må man også sætte på modstanderne.

Når man er "klemmefri" må man sætte sig ned.

Den der til sidst står op har tabt.

### **Bemærkning**

Variation : Man kan hvis der er mange deltagere lave legen indenfor en begrænset tid, man skal så når tiden er gået have færrest tøjklemmer på for at have vundet.

## **Alle mine kyllinger**

Der vælges en hønemor og en ræv. Resten er kyllinger.

Hønemor og kyllinger står overfor hinanden med en afstand på 8-10 meter.

Ræven er i midten.

Hønen siger "Alle mine kyllinger kom hjem".

Kyllingerne: "Vi tør ikke".

H: For hvem? K: For ræven.

H: Hvor er han? K: I skoven.

H: Hvad laver han der? K:

Plukker bær. H: Hvor man-

ge? K: 10 liter. H: Kom

hjem alligevel

Kyllingerne skal løbe hjem til hønemor, og ræven skal prøve at fange dem.

Man er fanget, når man bliver slået på ryggen og skal så være ræv.

## Frugtsalat

Alle sidder på en stol i en rundkreds. "Æblemanden", den der ikke har nogen stol, står i midten.

Inden legen starter får alle nu navnet på en frugt. (3 forskellige) appelsin, pære, æble (eventuelt flere hvis I er mange)

Når "æblemanden" siger "æbler" rejser alle "æblerne" sig og bytter plads. Siger "æblemanden" "Frugtsalat" rejser alle sig og bytter plads. Det gælder for æble-manden om at få en plads, så en ny kan blive æblemand.

## **Virus-tagfat**

Der vælges 2 smittebærere.  
Hver smittebærer får 50 virus-sedler. Disse virussedler skal være forskellig farve, for at kunne kende forskel på de 2 vira, f.eks. Forkølelse og influenza.

Smittebærerne skal nu smitte de andre deltagere. Hvis man bliver rørt er man smittet, og får tilført virus. Dette gøres ved at virusbæreren giver (ca.) halvdelen af sine virussedler til vedkommende, der nu også skal fungere som smittebærer.

Der er nu 2 personer, der har den samme virus, og de smitter flere ved at fange dem, give dem halvdelen af sedlerne osv. Legen er slutter når alle er smittet med én af de 2 vira. Den mest udbredte virus vinder



## **Musvåge**

Der udpeges et område til start og til mål, med en afstand på 50-100 meter. En deltager udpeges til musvåge og resten er små mus.

Det gælder nu for deltagerne om at snige sig hen til målstedet uden at blive set af musvågen. Musvågen flyver rundt med armene ude og kigger skiftevis væk og hen mod deltagerne. Når musvågen kigger, skal deltagerne "fryse" hvis musvågen ser de bevæger sig, sendes de tilbage til start. Det gælder om at komme så mange gange som muligt mellem start og mål, uden at blive sendt tilbage.

### **Bemærkning**

Variation: Der kan være flere musvåger.

## Hajen kommer

Børnene deles i fem grupper. I hvert hjørne bor en gruppe fisk. Man bliver enige om, hvilke fisk: Klovnfiske, leopardfisk, månefisk osv. Hver gruppe får et fiske- og navn. En gruppe er hajer, de bor i midten. Instruktøren nævner en fisk. Den gruppe som kaldes på, begynder med at løbe rundt om hajerne (man må gerne kalde 2-4 grupper så flest muligt er i gang). Instruktøren råber så ""Hajerne kommer"". Hajerne må nu fange de andre fisk. Fiskene skal forsøge hurtigst muligt at komme tilbage til deres startsted uden at blive fanget af hajerne. Når man bliver fanget af hajerne, bliver man selv til en haj. Legen fortsætter nu på denne måde indtil alle er hajer, eller at der kun er meget få tilbage

## Intet nyt fra Østfronten

Del deltagerne op i 2 hold og giv det ene hold en prik i panden. Alle deltagerne får 4 kort, af hver "farve", der skal uddeles lige mange Esser, konger etc. til hvert hold. Når legen begynder skal man tage det ene kort i hånden og komme resten i lommen. Når man møder en modstander, kan man kæmpe efter følgende regler:

Ruder slår klør Klør slår hjerter  
Hjerter slår spar Spar slår ruder.

Hvis man møder en modstander med et kort af samme "kulør" så vinder den der har det højest rangerende kort.

Hvis man vinder kampen får man modstanderens kort og kan så frit komme det i lommen. Taberen fisker det næste kort op af lommen, men kan ikke angribe den han/hun lige har kæmpet med.

Hvis man løber tør for kort går man ud af legen.

Efter fx. 30 minutter tæller man kortene op og det hold som på det tidspunkt har flest kort har vundet.

## **Flagermus og natsværmer**

Hele gruppen danner en cirkel, med en diameter på ca. 5 meter. En af deltagerne skal være Flagermus, og deltagere går ind i midten og får bind for øjnene. Derefter vælges, to eller tre andre deltager til Natsværmer, disse går også ind i cirklen.

Nu skal Flagermusen, prøve at fange Natsværmeren. Det gøres ved, at hver gang Flagermusen råber: "Flagermus", ligesom et radarsignal, så råber Natsværmerne: "Natsværmer", som et retur-signalet.

Flagermusen forsøger og slå Natsværmerne ved, at lytte efter deres svar. Legen kan gøres svære, ved at sætte to Flagermus i cirklen

## **Linjefangeleg**

Deltagerne deles i to hold á min. 4 personer. Banen er så bred som to deltagers udstrakte arme. Der markeres en for- og en baglinje på banen og 3 linjer på tværs - der er en afstand mellem de 3 tværgående linjer svarende til en deltagers udstrakte arme . På hver af disse 3 linjer må løbe en fanger med udstrakte arme. I midten af banen går der også en linje fra for- til baglinje, hvor der også må løbe en fanger. Fangerne må fange ved at klappe hænderne sammen frem foran sig og hapse løberne. Fangerne må kun løbe på hver deres linje og kun vende én retning. De tre må godt vende i forskellige retninger hver især. Det gælder for det andet hold om at mindst én deltager løber fra for- til baglinje uden at blive fanget. Når der er tre personer fra det løbende hold, der er fanget, skifter holdene og fangeholdet bliver løbere.

Legen stammer fra Myanmar.

## Ulv-bedstemor-jæger

Antal deltagere: 8-40 prs.

Sted: stor græsplæne

Deltagerne deles i to lige store hold, og der afmærkes en bane med to baglinjer og en midterlinje. Alle deltagere bliver præsenteret for de tre figurer, man kan vælge at være:

Ulv - begge hænder over hovedet, som en ulv, der angriber (slår bedstemor)

Bedstemor - pukkelrygget med stok (slår jæger)

Jæger - hænderne formes som et gevær, der sigter (slår ulv)

Hvert hold går ned til hver sin baglinje, og de skal hver især blive enige om, hvilken figur de vil være.

Herefter stiller de to hold sig på en række foran hinanden på midten af banen. Man tæller til tre og viser fagter til den figur man har valgt.

Hvis det ene hold har valgt at være jægere og det andet at være ulve, skal ulvene løbe ned til deres baglinje inden en fra det andet hold når at røre dem på skulderen. Hvis man bliver taget går man over på det andet hold og det hele starter forfra indtil det ene hold er helt væk. - *en rigtig sjov leg, hvor man får rørt sig, skal tænke taktisk og kan risikere at skulle kæmpe for 'fjenden'.*

## Røve det gyldne skind

Deltagere: 10-20 personer

Redskaber: Et gyldent skind (hvis du ikke har et ægte gyldent skind, kan du bruge din fars gamle hals-tørklæde)

To hold skal stå i to rækker over for hinanden – der skal være ca. 15 meter mellem holdene. En legeleder lægger det gyldne skind ind i midten. Nu gælder det om at få fat i skindet. En fra hvert hold løber ind efter det. De to, der får lov at løbe i første omgang, er dem, der står yderst til højre på hvert hold (de står altså skråt over for hinanden). Når lege-lederen siger "nu", må man løbe.

Hvis det lykkes at få fat i skindet og komme om bag sit eget hold, har man vundet. Modstanderen skifter hold. MEN – hvis man bliver fanget af sin modstander, før skindet er bragt i sikkerhed, har man tabt, og man må selv gå over på det andet hold. Det betyder, at det ikke altid kan betale sig at løbe ud og tage skindet med det samme – nogle gange er det måske bedre at vente på, at modstanderen tager skindet og så fange ham i stedet.

Når man har haft sin tur, stiller man sig bagerst i rækken, og de næste i køen løber ud efter skindet.

## Løb-rundt-om-krydset

Antal deltagere: 12-40 prs.  
Sted: stor græsplæne

Deltagerne fordeles i 4 lige store grupper. Der afmærkes et punkt, som er midten af krydset, og de fire grupper sætter sig i rækker med ansigtet mod midten. En person 'er den' og skal løbe rundt om krydset, når hun klapper den bagerste person i en af rækkerne skal hele den række rejse sig op og løbe rundt om 'krydset' og tilbage til deres række. Det gælder om ikke at blive den sidste. Den der kommer sidst skal være den.