



# VENSKABSLEGE

## RYSTE SAMMEN LEG

### Kortbunke

*Materiale:* Et spil kort og fire stærke stole.

Bland kortene og giv deltagerne et kort. Ingen må se deres kort, før signalet ”start”.

Hver deltager med en ”konge” skal sætte sig på en stol, og derpå sætter ”dronningen” sig ovenpå og så ”knægten”, 10’er osv. Hvilken række bliver først færdig? Man kan evt. fjerne nogle af de små tal, hvis man ikke er deltagere nok.

### Løbe i takt

Deltagerne stiller sig på en række bag hinanden. De lægger hænderne på den foranståendes skuldre. ”X”, der er forrest, råber 1,2,3, og hele rækken løber. ”X” skal hele tiden tælle 1 2 3. Hver gang der bliver sagt 3, skal alle stå på ét ben, skiftevis højre og venstre. Den, der kommer til at gøre det forkert, går ud af legen.

### Klemmeleg

*Materiale:* 3 klemmer pr. deltager.

Alle får tre klemmer. Nu gælder det om at få afsat sine klemmer på de andres tøj – også de klemmer, man selv har hæftet på sig. Efter en tid stopper legen, og der tæles, hvor mange klemmer den enkelte har.

### Kat efter mus

Af deltagerne udvælges to - en kat og en mus. Resten af deltagerne stiller sig i rundkreds med hinanden i hånden. Musen står inde i kredsen, mens katten står udenfor. Det gælder om for katten at fange musen, men deltagerne må hjælpe musen ved at løfte armene, så den kan komme ud eller ind i kredsen. Derimod må kredsen godt spærre for katten. Når katten har fanget musen, vælges to nye til at være mus og kat.

### Vennetik

Legen begynder som almindelig tik. Når personen er tikket, bliver denne person også tikker. Men i stedet for at disse 2 personer skal løbe hver for sig, skal de nu løbe hånd i hånd og tikke videre. Når gruppen når 4 personer, splittes de i 2 grupper og tikker videre, indtil alle er tikket. Husk at begrænse banen.

## LEGE, DER STYRKER SAMMENHOLDET – DET NÆRE MELLEMLØB

### Øjenkontakt

*Materialer:* musik, gulvplads.

Man arbejder parvis og stiller sig med front mod hinanden. Hvert par aftaler, hvem der starter med ”at føre”. Når musikken går i gang, skal begge bevæge sig i rummet, ved at den, der er ”fører”, vha. øjenkontakt leder den anden rundt i rummet til musikken. Der aftales et signal for skift af ”fører”.

### Blind makker

*Materialer:* musik, gulvplads, tørklæder eller andet som bind for øjnene.

Man arbejder parvis og stiller sig tæt op ad hinanden med front i samme retning. Den ene får bind for øjnene. Den blinde sætter armene bagud, og makkeren tager fat og skubber nu forsigtigt den blinde rundt mellem de øvrige uden at støde sammen.

### At røre

Parvis skiftes man til at tegne på hinandens ryg og gætte det tegnede.

### Vi mødes

*Materialer:* musik og gulvplads.

Gå rundt mellem hinanden. Aftal, hvordan man skal røre hinanden, når man mødes, fx give håndtryk, knæ mod knæ, skulder mod skulder.

### Klums

*Leg for 2 personer.*

Træk 20 perler på en snor, og bind den sammen til en ring. Stå over for hinanden, hold i snoren med begge hænder og fordel perlerne imellem jer, idet I gemmer dem i begge hænder. Gæt nu på skift, hvor mange perler den anden har i højre hånd. Gætter man rigtigt, får man perlerne. Gætter man forkert, skal man af med det antal perler, som man gættede forkert. Har den anden fx syv perler i hånden, og man gætter på tre, skal man aflevere fire perler til den anden. Vinderen er den, som først vinder alle perler.

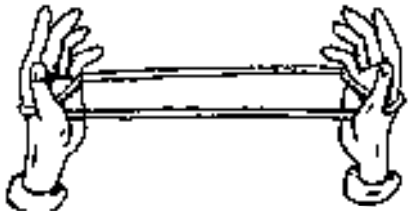
### Snoresjov

*Leg for 2 personer (se næste side)*

Man kan fortsætte og lave lige så mange figurer, man har lyst til. Prøv jer frem og opkald dem efter det, de ligner.

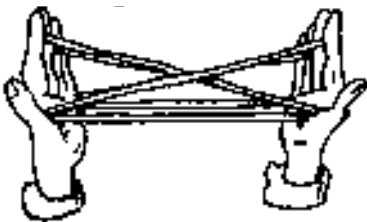


## Snoresjov. Leg for 2 personer

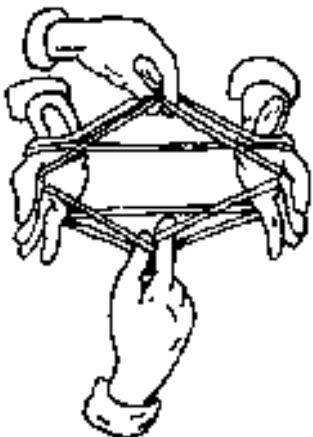


1. Læg snoren en gang rundt om hver hånd.

2. Saml snoren midt på hånden op først med højre, bagefter med venstre langfinger.

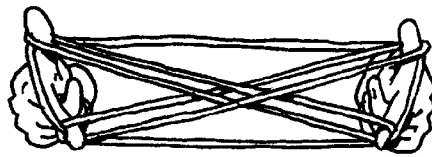


3. Træk hænderne fra hinanden. Det er udgangspunktet for at lave alverdens forskellige figurer. Nu skal den anden deltager i gang med at lave en ny figur.

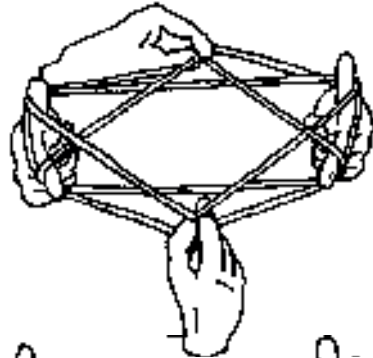


4. Vedkommende stikker tommel- og pegefinger rundt om krydset i siderne. Griber om krydset, trækker udad og rundt om langsiderne. Stikker tommel- og pegefinger op i midten og trækker hænderne fra hinanden, mens den første slipper.

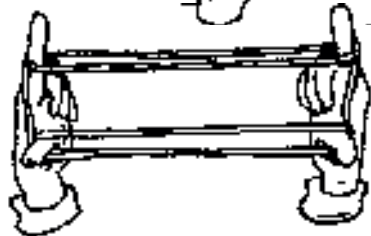
5. Den figur, som fremkommer kaldes Brevet.



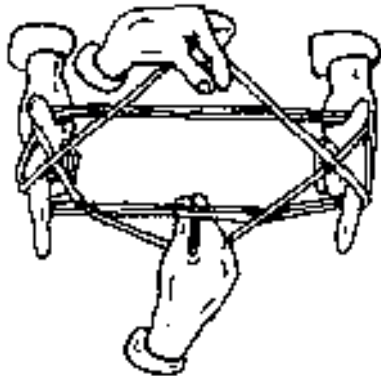
6. Hvis man stikker tommel- og pegefinger ned ovenfra i krydset på Brevet. Trækker fingrene udad og rundt om langsiderne.



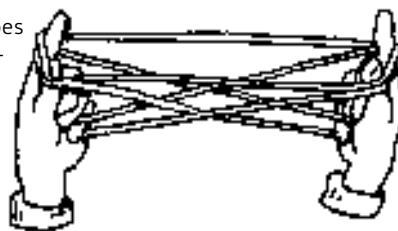
7. Træk i snoren og så har du Gaden.



8. "Krog" lillefingrene rundt om Gadens fortove og træk dem over kors, så der dannes et kryds ved "holderens" hænder. Fortsæt med at holde fast med lillefingrene og før samtidig tommel- og pegefinger op under snorene i langsiderne.



9. Mens der slippes trækkes tommel- og pegefinger fra hinanden, men snoren holdes stadig omkring lillefingrene. Dette er krybben.



Man kan fortsætte og lave lige så mange figurer, man har lyst til. Prøv jer frem og opkald dem efter det, de ligner.



## - AT STYRKE SAMMENHOLD

### Så du signalet?

*Materialer:* en bold, et raflebæger med en terning, stole. Sæt deltagerne op i to stolerækker med ryggen mod hinanden. Så tager alle deltagerne hinanden i hånden. I den ene ende lægger man en lille bold, og i den anden ende sidder en leder med et raflebæger og en terning. Den øverste person i rækken skal kunne se terningen. Når terningen slår 6, skal deltagerne trykke hinanden i hænderne, og den sidste i række skal tage bolden. Den række, der får bolden, skal rotere en plads, så personen, der fangede bolden, skal op og se terningen.

### Gå sammen i familier

*Materialer:* "rollekort" laves. (4 kort med samme farve, de 4 kort underinddeles i familienavne, fx 1 kort med GRØN FAR, 1 kort med GRØN MOR, 1 kort med GRØN SØSTER, 1 kort med GRØN BROR). 1 stol pr. farve stilles frem. (PS: Antal kort skal svare til antal børn). Hvert barn trækker sin "rolle". Man må ikke sige noget, mens man går rundt mellem hinanden og kigger på "rollekortet" og finder sammen med sin familie. Herefter finder man den aftalte familiestol. Legen kan udvides ved, at man aftaler, hvordan man skal sidde på familiestolen, når man har fundet sammen (fx far nederst, dernæst mor, bror og søster). Desuden kan man aftale, at alle søstre uanset farve skal være sammen. Find selv på mere. Hvem bliver først samlet?

### Svævende balloner

*Materialer:* balloner i mange farver, musik, god plads. Inddel i grupper. Hver gruppe får tildelt en farve på ballonerne. Ballonerne pustes op. Det gælder nu for gruppen om at holde ballonerne i deres farve i gang i luften, mens musikken spiller. Antallet af balloner, der aktivt skal holdes i luften, kan udvides. Brug evt. de forskellige hjørner af lokalet til at få bestemte balloner ned i.

### Fællestegning

*Materialer:* et stort stykke papir (1 x 1m, evt. bordpapir) pr. gruppe, farver. Inddel i grupper på 4-5 børn. Hver gruppe sætter sig omkring papiret, der lægges på gulvet. Ingen må sige et ord undervejs. Hvert barn skiftes nu til at sætte en (og kun én) streg. Hvad mon tegningen bliver til?

### Bumletoget

*Sangleg for de mindste*

Syng sangen: Ud i det blå med bumletoget, ("Politikens lystige børneviser" Bind 1, Politikens Forlag). En (eller flere) løber rundt som tog, mens alle synger verset. Den, der "styrer" toget, står hen foran en af de andre, når man synger "hæng bare på". Vedkommende kommer med i "toget", og til sidst er alle med i kæden. Er der mange deltagere, vælges flere fangere fra starten, så der bliver flere kæder.

### Her kommer vi

*Leg for mange deltagere*

Start med at afgrænse en bane, og lav en streg i hver ende af banen. Deltagerne deles i to lige store grupper og stiller sig i hver sin ende af banen. Den første gruppe bliver enige om, hvem de vil forestille, og går i samlet flok ned til den anden gruppe, mens de i kor siger: "Her kommer vi, her kommer vi..." Den anden gruppe siger nu: "Ingen kommer her forbi, før de viser hvem de er." Den første gruppe skal nu mime den person, dyr el.lign., som de har valgt at forestille. Når den anden gruppe gætter, hvem de er, skal den første gruppe skynde sig at løbe hjem, og den anden gruppe må forsøge at fange dem. De, der bliver fanget, er nu med i den anden gruppe.