



LEG MED FARVER! GØR BRUG AF DAGENS FARVE

Brug ugens farver på forskellige måder:

GULD – SORT – RØD – HVID – GRØN – GULD.

a. Farvede omgivelser

Farvet bordhold

Inddel bordholdene i farver. Deltagerne skal fx til hvert måltid medbringe noget med deres farve.

Farvet mad

- Put frugtfarve i mælken en morgen.
- Farv risene med frugtfarve.

Farvede deltagere

- Bed deltagerne om at have en bestemt farve på hele dagen, fx en rød bluse, et armbånd eller...
- Ansigtssmaling. Mal børnene i ansigtet med dagens farve.

Et farvet lokale

- Hver bibeltimes farve skal præge rummet ved hjælp af ophængte farvede kartonstykker, bordpapir eller ved, at alle får dagens farve på næsen (brug sminkefarve).

En farvet leder

- Lederne kan have en bestemt "hale" hængende i bukserne svarende til dagens farve.

b. Kreative farveideer

Tegn en tegning

Farver og tuscher ligger altid fremme, så børnene har mulighed for at tegne og male.

Miniature-landskaber

Man kan lave miniature-landskaber i gamle kagedåser i forskellige farver. Ved hjælp af fugtigt sand og mange små detaljer, huse, træklodser, pinde, stof, mos og kviste og med en masse fantasi, går det løs.

Collager

Lav forskellige collager, fx efter bibeltimerne. Find dagens farve og billeder til dagens emne i ugeblade.

Fingermaling

Med fingerfarver maler vi på stort papir: dyr, bjerge, havet og blomster. Et maleri med fokus på Guds farvepalet og Guds farve-mangfoldighed.

Din streg på dagens billede

Tegn dagens billede over dagens bibeltime. Læg et stort stykke papir ud, og børn og juniorer kan tegne eller skrive på det, når de har lyst. Nogle tegner måske et træ, andre dyr, nogle Jesus, andre en tegneserie osv.

"Grøn som en abe"

Lav tegninger til sangen: "Grøn som en abe" ("Syng med", nr. 39), og tal om dyr og farvesammensætningen! Lær sangen, og syng den fx til forældreaftenen, hvor billederne bliver vist samtidig med.

Bogmærke

Lav bogmærke med en tegning, der passer til timerne. De kan enten være tegnet på bogmærket, eller børnene kan klippe det ud og lime det på deres mærke, fx time 1 en guldring, time 2 en beskidt dukke osv. Bogmærket laves i karton i dagens farve.

c. Farvelege - inde og ude

Farve-vennespil

2 deltagere bliver sendt udenfor. De andre bliver enige om at være sammen 2 og 2 og være en farve. Når deltagerne kommer ind, skal de gætte, hvem der er sammen (altså har samme farve), og derved samle stik.

Rødt lys - stop

Der udvælges én (X) til at være den, der bestemmer farven. X står med ryggen til de andre, som skal prøve at nå hen til vedkommende. Når denne siger: "Rødt lys - stop", skal alle stå helt stille. Rører man sig, skal man begynde forfra. Den, der først når op til X, har vundet og skal nu være den, der vender ryggen til de andre. Der kan være adskillige "Rødt lys - stop", inden legen er færdig.





Farveleg

En deltager (X) står med ryggen til resten af flokken. X må ikke på noget tidspunkt vende sig og se, hvad der foregår. Vedkommende skal blot give ordre til, hvordan flokken skal bevæge sig. X kan fx sige: "Alle, der har noget med rødt på, skal gå tre skridt frem. Alle, der har noget med blå, tager et stort hop frem. Alle, der har noget med sort, tager et skridt tilbage" osv. Den, der først er oppe ved kommandogiveren, skal overtage vedkommendes plads.

Rør ved

Der vælges en deltager, som siger en farve, vedkommende kan se i det rum, hvor legen foregår. Den, der først når hen og rører ved noget, der har den farve, får lov at bestemme næste farve.

"Frugtsalat" – "Farvesalat"

(Legen leges som "Frugtsalat". I stedet for frugter får deltagerne en farve).

Alle deltagere får en farve, fx rød, blå, grøn eller guld. En vælges til at være den og står i midten, mens resten sætter sig i en rundkreds. Vedkommende bestemmer, hvilke farver der skal bytte plads. Når deltagerne bytter plads, skal alle finde en stol. Den, der ikke får en stol, er den. Når der siges farvesalat, bytter alle plads.

Snup en farvehale

Hver deltager får et stykke stof eller lign., som de placerer i bukselinningen bagpå, så de hænger som haler. Der skal være 4 forskellige farver. Man er sammen med dem, der har den samme farve som én selv. Nu gælder det om at snuppe de andres haler og samtidig passe på sin egen. Der må gerne tages mere end én hale. Er man blevet haleløs, må man hen til en leder og få en ny hale på, inden man forsøger at få fat i de andres haler igen. Hvis der skal være konkurrence i det, kan lederen bestemme et tidsrum, hvori løbet foregår. Deltagerne ved ikke, hvornår det er slut, før lederen giver et aftalt signal. Den/de, der har flest haler, har vundet. (Materialer: Tørklæder el.lign.).

Rød eller blå ryg

Deltagerne står eller sidder i en rundkreds. To af dem stiller sig ind i midten. De skal stå med front mod hinanden. Lederen hæfter nu papskiver på deres rygge. Det skal gøres på en sådan måde, at ingen af dem ser, hvilken farve de selv og modstanderen får. På et signal skal de nu forsøge at finde ud af, hvilken farve modstanderen har på ryggen, og samtidig passe på, at deres egen farve ikke afsløres. (Materialer: To papskiver ca.6-8 cm + to sikkerhedsnåle).

Samleleg

Børnene deles i to eller flere hold. Hvert hold får en seddel, hvorpå der står, hvor mange ting de skal samle i naturen, som fx er røde, sorte, hvide. Hvem finder flest ting på et aftalt tidspunkt?

Hvem vender hurtigst?

Her gælder det om at være hurtig. På forhånd er der lagt 12 plasticlommer frem med to stykker papir i hver lomme. Den ene side er hvidt papir, den anden side er farvet. Nu gælder det om, at det ene hold skal løbe rundt og vende den hvide side opad, det andet hold sørger for, at den farvede side vender opad. Efter nogle minutter – fx 5 min. – stoppes legen, og nu skal der tælles op, hvor mange hvide stykker der vender opad, og hvor mange farvede stykker der vender opad.

En enkel, men sjov og aktiv løbeleg.

Ram hullet

Materiale: En papkasse, papir, tusser, lim, saks eller kniv.

Find en papkasse. Lim noget papir på den i dagens farve. Tegn et hoved, øjne og en mund. Skær munden ud, så der bliver et meget stort hul. Dekorer kassen flot. Find nu en tennisbold og prøv, om I kan ramme hullet.

Man kan evt. også lave flere huller i dagens farve, der giver forskellige point.

Hvad mangler? Det er "rødt"

Lad én person gå uden for døren. Resten af deltagerne fjerner nu en ting i rummet, som plejer at være meget synlig. Fx. En båndoptager, bog, blomst, fjernbetjening.

Personen, der er uden for døren, skal nu komme ind igen og gætte, hvad der er fjernet. Man kan evt. hjælpe vedkommende ved at fortælle, hvilken farve den har, hvor tit den bliver brugt, hvor længe den har været her osv. Når personen har gættet det, er det en anden person, der skal uden for døren.

Hvem når sin plads først?

Deltagerne sidder i en rundkreds og har modtaget et farvet kort. (Brug farverne: guld, sort, rød, hvid og grøn) eller fx et spil farvede kort.

Legelederen har også nogle farvede kort, som vedkommende bare vender i en bunke. Får vedkommende rød, siger denne: Rød rykker en plads frem osv. Alle de med de røde kort rykker frem, vel vidende, at de så skal sidde på andre. Man kan kun flytte sig, hvis man sidder øverst. Hvem når først sin plads igen og vinder legen?