

Legehæfte til den gode skolestart

De 10 lege i legehæftet alle lege, som er anvendt som et redskab til at styrke børns legekompeterencer før, under og efter skolestart. Legene er valgt ud fra, at de udfordrer og udvikler forskellige legekompeterencer hos børnene. Legene er på den måde alsidige, så du med disse lege har mulighed for bevidst at vælge lege, der både udvikler børnenes fysiske (F), psykiske (P), sociale (S) og kognitive (K) kompetencer. Legene er kategoriseret ud fra modellen Legens Udviklingsmuligheder:



Hajfanger (F+S)

Der vælges en fanger, der er haj. Alle andre er fisk, der står i den ene ende af området/salen. Hajen skal fange fiskene, og fiskene skal løbe fra den ene ende til den anden ende, uden at blive fanget. Når man bliver fanget, bliver man til tang, som står fast på jorden, men må hjælpe med at fange med sine arme. Hvis man bliver ramt af noget tang, bliver man selv til tang, der kan fange med armene.

Hotdog (S+F+K)

Der er x antal fangere. Når man bliver fanget, stiller man sig med armene over hovedet (som en lang pølse). For at blive befriet, skal der komme to andre som skal lave brødet ved at holde hinanden i hænderne på hver side af "pølsen" og råbe "HOTDOG".

Lad evt. selv børnene finde på andre sjove måder at befri på.

Kig ned – kig op (S+P)

Børnene placerer sig i en kreds med front mod midten. Alle kigger ned mod gulvet eller på egne fødder. På signal kigger alle op – man skal kigge direkte på én af de andre. Hvis man får øjenkontakt med en anden i kredsen, går de to ud af kredsen og laver en bevægelse fem gange (fx sprællemænd, skihop, englehop, dreje rundt), hvorefter de er med i cirklen igen.

Blinke-cirke (P+S)

Alle børn stiller sig i en rundkreds og kigger på hinanden. Børnene skal nu finde én anden, som de kan blinke til. Når den anden blinker tilbage, bytter de to børn plads, og på vejen mødes de i en hilsen – fx albuer mod hinanden, fødder mod hinanden, numser mod hinanden.

Biler med kofanger (P+S)

Børnene er samme i par. Den ene står foran den anden. Den forreste har lukkede øjne og den bagerste skal styre ved at have hænder på skuldrene. Bilerne kan have en kofanger foran sig, som er armene, der er fremme foran kroppen. Bilerne starter stille og roligt med at køre i byen. Hvis bilen er OK, kan de køre en tur på landevejen eller helt ud på motorvejen, hvis det skal gå rigtig stærkt!

Spejle balancer (F+P+S)

Børnene står to og to overfor hinanden. De skal skiftes til at lave forskellige balancer og bevægelser i slow motion, som makkeren skal spejle. Der kan sættes ramme på, fx sportsgrene, dyr, osv.

Gå i række (P+S)

Børnene er sammen i grupper med tre i hver. De stiller sig i en række efter hinanden og har hænderne på skuldrene af dén foran. Det forreste barn har åbne øjne, mens de to andre har lukkede øjne. Den forreste går en tur rundt i området, og kan bevæge sig over/under/rundt om ting, bevæge sig op og ned med kroppen (dog altid med fødderne på jorden og uden brug af hænder) eller kan prøve at sætte mere og mere fart på undervejs. Husk at bytte pladser, så alle børn prøver at være forrest og bagerst.

Hjørneleg (K+P)

Der markeres fire hjørner, fx i en gymnastiksal, i et afgrænset område eller lign. Hvert hjørne får et nummer. Den voksne eller et barn stiller sig med ryggen til området med lukkede øjne, og tæller højt og tilpas langsomt til 10. Alle børn skal liste rundt og til sidst stille sig i et hjørne. Personen, der tæller, siger et hjørne-nummer højt og vender sig om. Fx "hjørne 2". Alle de børn, der står ved hjørne 2, skal ind i midten og sidde. Når den, der tæller, har gjort det tre gange, tælles de børn, der er tilbage i hjørnerne. Derefter skifter børnene til en ny tæller. Det gælder om at liste rundt, være stille og placere sig i de hjørner, som ikke bliver nævnt. Modsat gælder det om for tælleren at få flest muligt ind i midten og dermed få det mindste tal af tilbageværende børn i legen.

Jæger, hare, mur (K+F)

Der laves en firkantet bane, hvor to hold står i hver sit hjørne af banen (ikke diagonalt). En meter bag holdenes hjørner placeres en kegle, som holdet skal holde sig bag. Én deltager fra hvert hold løber langs kanten af banen, indtil de mødes overfor hinanden. De to børn vender ryggen til hinanden, tæller "1-2-3-nu" og vender sig om mod hinanden og viser enten en hare (hænderne op som ører), en mur (armene ud til siden) eller en jæger (skyder med pistoler). Jæger vinder over haren, haren vinder over muren og muren vinder over jægeren. Taberen træder til siden og går tilbage i køen bag sit hold, mens vinderen løber videre på banen, frem mod modstanderholdet. Den næste fra det tabende hold løber frem og dyster mod modstanderen, når de mødes. Et hold har vundet, når én af deres deltagere er kommet hele vejen igennem banen, og ud ved den første af keglerne ved modstanderholdet.

Find Holger (S+K+F)

Børnene er sammen i par, og får/vælger hver en "Holger", som en af dem skal gemme et sted i området. Det kunne fx være brændestykker med ansigter på, laminerede ark med ansigter eller andre genstande, der nemt kan gemmes og findes. Den ene starter med at lede, mens makkeren hjælper med at guide, ved først at fortælle, hvilket niveau, Holger skal findes i (fisk eller fugl) og derefter guide med koldt og varmt (som i tampen brænder). Når Holger er fundet bytter børnene. Aktiviteten kan også laves, hvor de voksne gemmer en masse Holgere (én pr. par), som parrene så i fællesskab skal finde. De sidste hold kan få hjælp fra de andre hold (fugl, fisk, koldt, varmt).