

En øde ø



En øde ø

Solen skinner, og I har sejlet helt fra Danmark til Langtbortistan. Der er helt vindstille, og båden snegler sig frem. I synes faktisk, det er ved at være lidt kedeligt...

Pludselig ser I noget ude i det fjerne. Hvad er mon det?

I tænder bådens motor, for I synes, det er meget interessant, hvad der gemmer sig ude i horisonten! Er det en stor hval? Er det et nyt land? Er det en anden båd? Nej – det er en øde ø!

I nærmer jer den øde ø, men I bliver nødt til at bruge gyngen på båden til at springe over det farlige hav og komme over på øen. Er der mon nogen, der tør at springe først?

Én efter én træder I op på gyngen og svinger jer frem og tilbage – svush, svush, svush! Endelig har I nok fart på til at hoppe over det farlige hav, så I kan lande på den øde ø.

Men hov – hvad er nu det? Hvad er det, der gemmer sig på den øde ø? Er det en skattekiste, perler eller måske dyr? Det må I hellere undersøge nærmere – god fornøjelse!

Kongens efterfølger



Kongens efterfølger

Det er den store kroningsdag og hele klassen glæder sig til at se, hvem der skal være den nye konge eller dronning!

"Følg med mig!" befaler kongen/dronningen og bevæger sig med majestætiske skridt ud af klasselokalet. En efter en følger befolkningen efter kongen/dronningen og bevæger sig med store, bestemte skridt hen mod garderoben.

Befolkningen gør alt, hvad kongen/dronningen gør. Så hvis kongen/dronningen tager jakke på, gør befolkningen det samme. Hvis kongen/dronningen lægger madpakken i køleskabet, gør de det samme. De stræber efter at efterligne hver bevægelse, for de drømmer om at være den nye konge/dronning.

Det er nu tid til den første prøve. Kongen/dronningen vil se, hvem der kan gynge på den mest imponerende måde på konge-/dronningestolen. Derfor går kongen/dronningen med hele befolkningen hen til gyngestativet.

Først viser kongen/dronningen en sej måde at gynge på, og befolkningen følger naturligvis efter. Herefter viser befolkningen én efter én deres egne stilfulde gyngemønstre, som både de og kongen/dronningen efterligner. Måske gynger de på et ben? Måske på knæene? Måske med kun en arm? Kun fantasien sætter grænser for den dristige befolkning.

Lufthelene



Luftheltene

"Velkommen om bord på dette ekstravagante privatfly, som fører jer lige derhen, hvor I ønsker. Jeg er jeres pilot og vil styre jer sikkert frem til jeres destination. Spænd sikkerhedsselen og forbered jer på en rejse, der giver sus i maven, frisk luft og smil på læben" lyder det fra højttalerne på flyet.

Piloten fortsætter: *"Læn jer tilbage på jeres ekstraordinære, behagelige sæder med hul i midten og lange, indbyggede håndtag, som I kan holde fast i, når vi møder turbulens. Der er tilmed også naturlig luft til fødderne, og udsigten er helt gratis." Nøj, tænker passagerne! Får vi alt det gratis?*

Ud af højttalerne kommer pilotens stemme endnu engang: *"Når vi ankommer til jeres destination, er I velkomne til at forlade dette ekstravagante privatfly på en finurlig måde. Jeg glæder mig til at høre om, hvor rejsen fører jer hen – måske til solrige strand, til en spændende lejrskole i storbyen eller måske du er sendt på en hemmelig mission?"*

"Jeg ønsker jer en behagelig rejse - over and out."

Tivoli



Tivoli

Endelig er dagen her! Den dag, vi alle har ventet så længe på! Det magiske tivoli er ankommet til vores by, og vi skal grine, danse, svinge, hoppe og ha' det sjovt!

Tivoliet er magisk, fordi alle kan være billetkontrollør. Alle kan styre forlystelserne. Alle kan prøve forlystelserne.

Mærk bare efter – I har allerede fået billetten til det magiske tivoli – jo, jo, det er skam rigtigt nok. Billetten er magisk og faktisk også usynlig, men den er lige foran jer. Skynd jer at tage den med og løb ud i det store tivoliunivers, hvor gyngerne kan snurre så meget rundt, at I bliver lige så rundtosset, som i tekopperne. De kan svinge så højt som piratskibet, og måske tør I også at hoppe ud i et frit fald?

I det magiske tivoli er der også en gammel rutsjebane – måske kan I løbe så hurtigt som rutsjebanen mellem forlystelserne?

Dyr i junglen



Dyr i junglen

I en eventyrlig jungle langt væk, hvor træerne strækker sig mod himlen og lianerne snor sig som slyngplanter, leger en gruppe livlige dyr på et storslået klatrestativ.

I spidsen for legen var løven, en frygtløs og dristig leder, der klatrede til tops på majestætisk vis. Ved løvens side var elefanten, som med sin stærke snabel greb fat i stængerne og elegant svingede sig gennem luften. Hoppeturene blev ledet af aben, hvis smidige bevægelser og legende narrestreger gjorde legen indbydende for alle.

Omkring dem klatrede forskellige andre dyr med deres egne unikke færdigheder. Slangen snoede sig elegant mellem stængerne, mens hun holdt øje med det hele fra sin høje position. Ved siden af hende hoppede tukanen fra gren til gren med sine farverige vinger spredt ud som en faldskærm. Selv de mere utraditionelle junglebeboere deltog i legen. Giraffen foldede sine lange ben omkring stængerne, mens hendes hals snoede sig omkring dem og gav hende en skæv udsigt over junglen.

Legen på klatrestativet var fyldt med latter, glæde og venskab, mens dyrene udforskede de høje højder og kastede sig ud i nye eventyr. Dyrene kunne bevæge sig på alle mulige måder. I kan udfordre hinanden - hvem ved, hvad I finder på?

God tur i junglen!

Jorden er giftig



Jorden er giftig

I en fjern fremtid var menneskeheden flygtet til en fremmed planet efter en slem katastrofe, og en gruppe eventyrlystne børn stod nu over for det modige valg at vende tilbage til Jorden, som lå øde hen. Uden at kende til faren, begav de sig ud på deres eventyr.

Da de landede på Jorden, opdagede de straks, at alt var anderledes. Jordens overflade sydede næsten som lava, og livet var blomstret i en mærkelig, forvandlet form. Fiskelignende skabninger svømmede rundt i de sære søer, insekter kravlede og fløj rundt mellem bygninger, og der var også større dyr indimellem.

De stod på taget af et forladt sygehus, der nu var dækket af mos og grønne planter. På et skilt stod der en advarsel: "Pas på, jorden er giftig!". De eventyrlystne børn blev ikke skræmte af advarslen, så de begav sig ud for at udforske, men de var forsigtige. De var nødt til at hoppe fra ruin til ruin og på rester af gamle møbler og nedbrudte trapper. Enhver bevægelse krævede opmærksomhed og balance.

Måske nogle af jer er de eventyrlystne børn, der hopper forsigtigt rundt, måske nogle andre af jer er de mærkelige dyr, der godt kan tåle at gå på den giftige jord og griber ud efter børnene - hvem ved? Find et klatrestativ, en forhindringsbane eller andet. Held og lykke!

Piraterne kommer



Piraterne kommer

I den lille by lå der et legeområde hvor børnene elskede at tilbringe deres frikvarterer. Der stod et klatrestativ, som strakte sig højt op mod himlen som en majestætisk skude.

I et frikvarter samledes en gruppe børn ved klatrestativet. De havde længe drømt om at udforske det som frygtløse pirater. Med deres fantasi som eneste kompas og klatrestativet som deres skib, gik de i gang med at udleve deres drømme.

Med et "ohøj" steg de ombord på det majestætiske klatrestativ og begyndte deres eventyr. De klatrede opad og greb efter stænger, som om det var tove og sprang fra sted til sted som ægte pirater.

Snart stødte de på farlige hindringer, som de forsøgte at undvige med deres mod og samarbejde.

Kan I også samarbejde om at overvinde forhindringerne?

ildkugle-tæmmerne



Ildkugle-tæmmerne

Ildkugle-tæmmer-holdet er blevet kaldt ud til en udfordrende opgave!

Ind under døren til klasselokalet kom en seddel, hvorpå der stod: *"Der er landet en underlig rund dims ude i skolegården. Der står ild ud af dimsen, og jeg er bange for, at skolen brænder ned, hvis vi ikke får stoppet ilden! Kan I hjælpe mig? Kærligst H."*

Børnene kiggede kortvarigt på hinanden med forundrede øjne og opløftede øjenbryn. Hvem er H.? Hvad er det for en dims? Og hvor stor er den dims lige, siden skolen måske brænder ned? Men de var heldigvis alle klar, og åbnede derfor det næste brev:

"For at slukke ildkuglen skal den kastes op ad en væg, men pas på! Ildkuglen er brandvarm, så I kan kun holde den i tre sekunder, ellers brænder I nallerne – AV! Skynd jer at kaste ildkuglen mod muren igen, så I kan få styr på ilden.

Virker det? Måske skal I prøve at kaste ildkuglen på forskellige måder, eller måske skal I hoppe over den på forskellige måder - mulighederne er endeløse, for det er JER, der er ildkugle-tæmmere! Tag dine ildkugle-tæmmer-kammerater med og se, om I kan slukke ildkuglen."

Syvstjernens vogtere



Syvestjernens vogtere

Vi skal finde Vogterne af Syvestjernens skæbne!

At blive vogtere af Syvestjernens skæbne kræver naturligvis, at I gennemgår en række udfordringer, der viser jeres værdighed og evne til at vogte Syvestjernens skæbne.

Udfordringerne består af syv prøvelser, men jeg kan desværre ikke fortælle jer, hvad de syv prøvelser går ud på. Det eneste, jeg kan fortælle jer, er at I skal bruge en tennisbold og en mur, og at I skal kaste bolden op på muren og gribe den igen på syv forskellige måder.

For at I alle bliver vogtere af Syvestjernens skæbne, kræver det, at I alle gennemgår alle syv prøvelser. Må Syvestjernen lede jer.

Bombebold



Bombebold

Uha! I skal alle passe på, for dét, I står med i hænderne, kan pludselig forvandles til en bombe! Derfor skal I hele tiden være klar.

Der er ingen, der tør at holde bomben særligt længe i hænderne, så derfor skal I kaste den til en af de andre, der står i rundkredsen. Husk at kaste bomben forsigtigt, så din kammerat kan gribe den, uden den eksploderer.

Men *åh nej* skulle det ske, at en af jer ikke griber bomben, skal sidemakkerne søge i dækning og sætte sig i hug så hurtigt, som de overhovedet kan. Den der sidst sætter sig i hug, skal bevæge sig én gang rundt om cirklen og tilbage på sin plads.

Pas på! For bomben er tidsindstillet, og én af jer må bestemme, hvornår bomben sprænger. Den som har bomben, når den sprænger, skal skynde sig rundt i rundkredsen, mens der laves armkrog med de andre. Når denne elev er tilbage, kan en ny bombe kastes.

Kaffen er varm



Kaffen er varm

Vi kender alle, når noget er for varmt til at drikke. Av. Det sker især for the, varm kakao og kaffe! Man prøver at sippe til det, men det er bare for varmt. Så må man vente, indtil det er kølet lidt af. I denne leg er det kaffen, vi venter på, skal blive kold.

I skal bruge et tov, som en af jer skal dreje rundt med, og alle de andre skal stå rundt om vedkommende, der har tovet i midten. Eleven, der holder tovet i midten, svinger tovet rundt langs jorden, imens hun/han selv drejer rundt. Dem der står rundt om, skal hoppe over tovet, når det nærmer sig deres fødder. De skal hoppe over tovet det antal gange, som svarer til det tidspunkt, hvor kaffen bliver kold på. I skiftes til at sige følgende forskellige sætninger:

Tovholder: "Kaffen er varm"

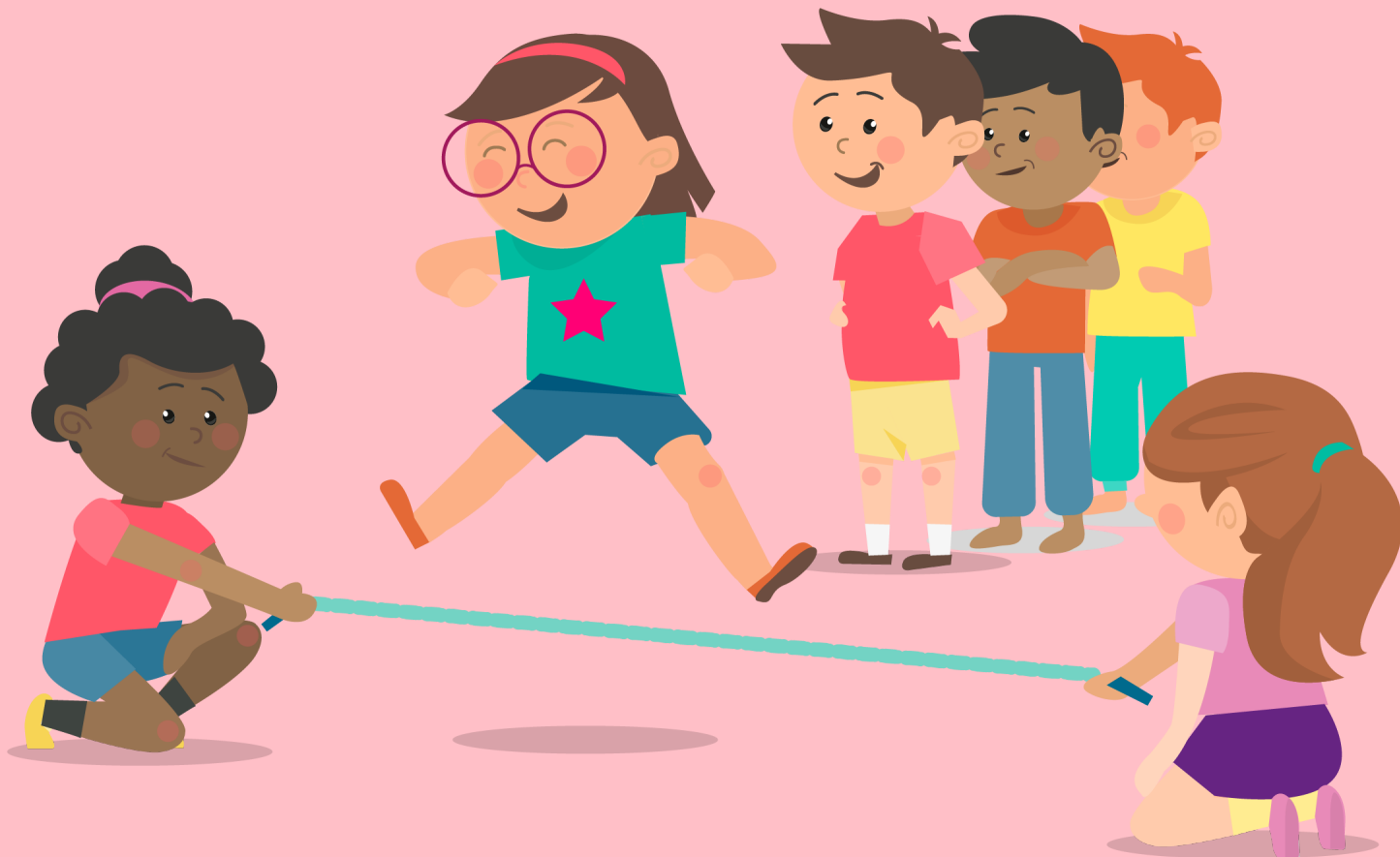
Andre: "Hvornår bliver den kold?"

Tovholder: "Klokken 5" (tovholder finder på et tidspunkt)

Herefter svinger tovholderen tovet rundt fem runder, og alle andre hopper over tovet fem gange og i tæller i kor.

Måske en kommer til at ramme tovet, og så skal man bytte plads med den, der holder tovet. Måske er der andre måder, I kan tælle ned til, at kaffen bliver kold på?

Græsset gror



Græsset gror

Åh nej! Græsset gror hurtigt i disse dage. Måske det skyldes det intense solskin, vi har haft på det seneste, eller måske er det de hyppige regnskyl, der giver næring og får græsset til at gro?

Nu er det op til to af jer at holde et sjippetov spændt langs jorden, mens alle de andre deltagere stiller sig på den ene side langs tovet. Herfra skal deltagerne forsøge at krydse hen over sjippetovet, som for hver omgang hæves et stykke over jorden – som det hurtigt voksende græs, der gror. Hvor højt når græsset mon at blive, før I ikke kan komme over det uden at røre det?

Husk at bytte plads undervejs, så alle får chancen for at prøve at krydse det hurtigt voksende græs.

Hvis I vil udvikle legen kan I bruge et sjippetov mere, hvor deltagerne så enten skal bevæge sig over, under eller igennem tovene.

Hinkebane



Hinkebane

Kan I mon holde tungen lige i munden, mens I udforsker skolens hinkebane? Eller måske tegner I jeres helt egen bane ligesom vennerne i denne historie:

En gruppe venner besluttede sig for at tegne den længste og mest udfordrende hinkebane, de nogensinde havde set. De brugte farverigt kridt og tegnede otte felter i forskellige former og størrelser. Der var endda en cirkel, som de kaldte "magi-cirklen," hvor man skulle hoppe rundt to gange, før man kunne fortsætte.

Første elev kastede en sten, og hoppede derefter på et ben gennem banen og samlede stenen op. Hun fortsatte forbi det felt, stenen landede på, og da hun nåede magi-cirklen, hoppede hun højt op i luften, drejede rundt om sig selv, og landede lige i midten af magi-cirklen på begge fødder! YES hvor sejt, tænkte hun!

I runde to gik eleverne to og to sammen. Den forreste hoppede på et ben ind på første felt og videre til andet felt, mens makkeren hoppede ind på første felt. Det var lidt svært, for nogle gange skulle de hoppe på forskellige måder. Alle grupper opfandt egne måder at gennemføre banen på, så de til sidst alle sammen kom igennem hele banen.

Måske har I også en idé til flere måder at bruge hinkebanen på?

Sjippetov



Sjippetov

Har I mod på at sjippe på forskellige måder? Herunder er der flere forslag til, hvordan I kan udforske sjippetovsverdenen!

Enkelttov: Hver elev sjipper alene med et sjippetov. I kan sjippe forlæns, baglæns eller bevæge jer fremad og bagud – kun fantasien sætter grænser! Prøv også at sjippe med krydsede arme, dobbelt sving, hoppe i hug eller sprællemænd. Prøv at sjippe to elever i et enkeltmandssjippetov, både hvor I kigger den samme vej og på hinanden.

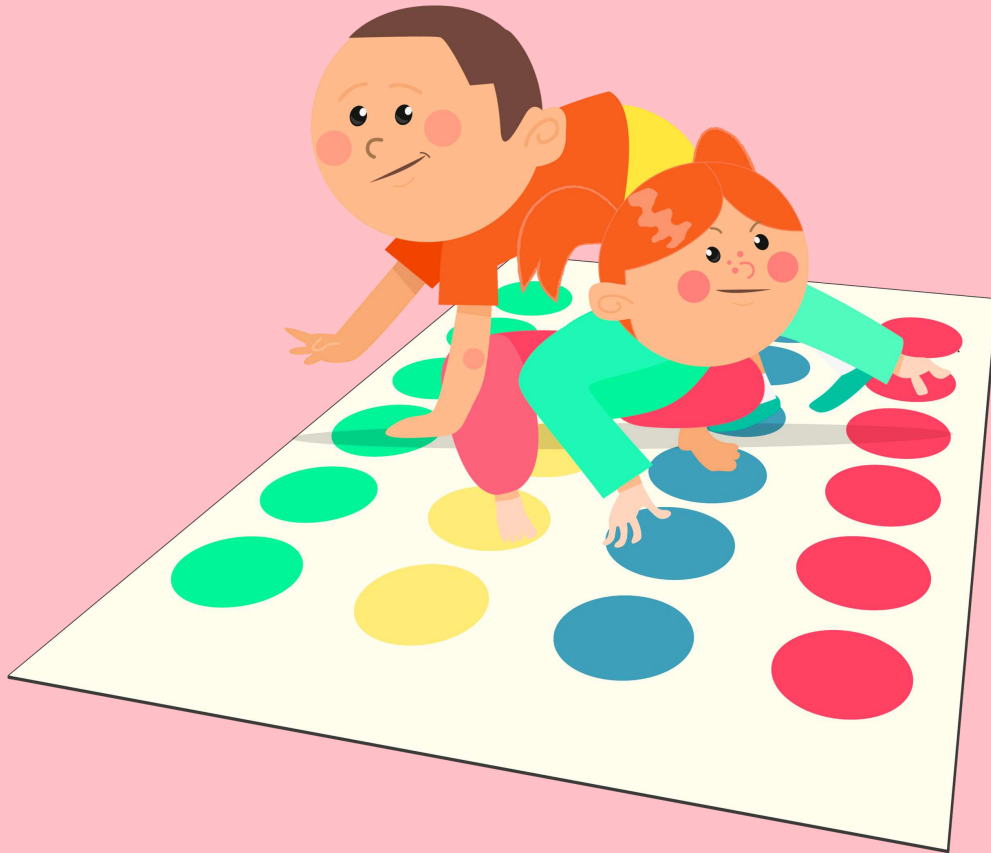
Langt sjippetov: Dette kræver minimum to elever. Hvis I er to elever, holder den ene fast i sjippetovet i den ene ende og svinger tovet, og den anden ende bindes fast i fx en pæl. Det andet barn hopper i det svingene sjippetov. Hvis I er flere, kan to børn svinge sjippetovet.

Hop og trick: Prøv at lave et trick, fx en sprællemænd, hoppe i hug eller vende jer 180 grader.

Dobbeltsving: Sving to sjippetove - to små eller et stort og et lille. Udforsk hvordan de to tove kan svinge på samme tid uden at ramme hinanden.

Fangeleg: Leg fangeleg gennem tovet. Én af dem, der hopper, er fanger og skal fange de andre. Der bevæges hele tiden i ottetal gennem tovet og rundt om svingerne, inden man skal gennem tovet igen.

Twister



Twister

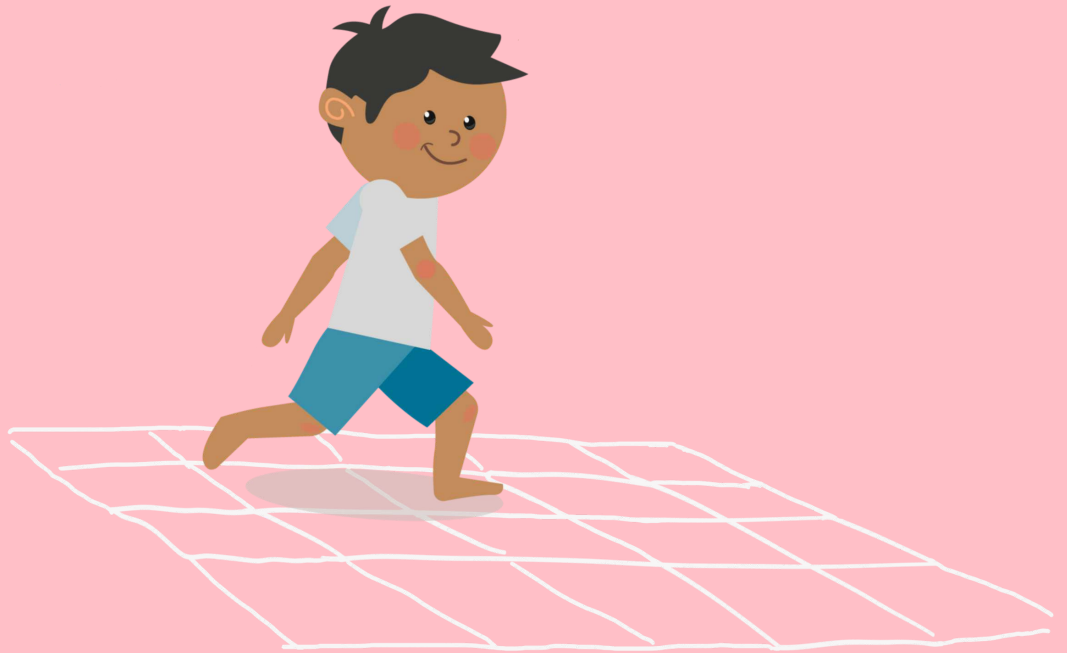
Er I klar til at sno jer som slanger, holde balancen som linedanser og udforske kroppen som detektiver? Prøv at spille twister med et twist!

Twister: Find Twister-pladen frem eller tegn jeres egen plade. En af jer er pilerdrejeren og skal dreje pilen på pladen. Første elev træder ind på den farve og med den kropsdel, pilen lander på. Derefter drejes pilen igen, og samme elev følger igen instrukserne fra pilerdrejeren, som har drejet pilen igen. Eksempler: "Højre hånd på blå" og "venstre fod på gul". Nu er det næste elevs tur, mens første elev holder sin position. Sådan fortsætter I, indtil flere og flere mister balancen, og der kun er en elev tilbage på pladen.

Speed-twister: I denne variation kan flere elever deltage i det samme spil. To til fire elever spiller ad gangen i et til to minutter, hvorefter de forlader spillepladen, og to til fire andre elever spiller videre.

Makkertwister: I denne variation deltager flere elever på samme tid på spillepladen. I skal være sammen to og to, og den ene styrer hænderne, mens den anden styrer fødderne.

Minestryger



Minestryger

Prøv at se om I kan komme igennem banen uden at træde udenfor ruten!

En af jer er rute-chauffør og laver en rute ved at krydse nogle felter af på et rutekort, der er 4x5 felter. Felterne kan være fliser på jorden, hulahopringe eller kegler. Papiret med ruten må kun være synlig for rute-chaufføren.

De andre stiller sig i en række uden for banen, og skal nu i samarbejde finde den rigtige rute gennem minelandskabet. Første elev har fire mulige felter at træde ud på. Hvis han/hun træder ud på det rigtige felt, må han/hun fortsætte. Herfra er det muligt at træde lige frem eller til siden. Hvor mon ruten går hen? Hvis han/hun træder ud på det forkerte felt, siger rute-chaufføren BOM, hvorefter eleven går om bag køen. Nu er det næste elevs tur.

Måske I skal hjælpe hinanden med at huske, hvilke felter, der er rigtige (altså ruten) og hvilke der er forkerte (altså minefelter).

