

IDETYPE:

ATIB

ALDERSGRUPPE:

Fra 5 år

REKVISITTER:

Kegler eller kridt.

ANTAL:

En gruppe

VARIGHED:

Ca. 15 minutter

Hvad er klokken Hr. ulv:

Underviseren markerer et tydeligt legeområde, i form af en firkant. Gør eleverne opmærksom på, hvilken linje i firkanten som er "helle linjen". En elev vælges til at være ulv, og står med ryggen til resten af flokken (klassen) - som står placeret på en lang række, på "helle linjen" med god afstand til "ulven". Når underviseren starter legen, råber flokken: "Hvad er klokken Hr. ulv?" Ulven svarer fx: "Den er tre". Flokken går herefter tre skridt frem. Flokken råber igen: "Hvad er klokken Hr. ulv?" Ulven svarer fx: "Den er fem". Flokken går herefter fem skridt frem. Sådan fortsætter I indtil ulven føler, at de andre elever er tæt nok på, så ulven kan vælge at sige "spisetid" i stedet for klokkeslæt, og skal nu løbe efter de andre. Flokken skal nu nå ned til "helle linjen" inden ulven fanger dem. Hvis ulven fanger en fra flokken, bliver denne person den nye ulv. Legen fortsætter indtil underviseren stopper den.

Variation: I kan vælge, at når en fra flokken bliver fanget og derigennem bliver ulv, så bliver den anden ulv ikke til en af flokke. Der bliver i stedet flere og flere ulve.

Formål: Fangeleg med fokus på dialog, rollespil, reaktion og høj puls.

SÅDAN GØR DU:**Lav banen**

Underviseren markerer et legeområde, hvor den ene ende er "helle linjen".

**Ulv**

I vælger en elev som skal være ulv. Eleven står med ryggen til resten af flokken(klassen) - som står placeret på en lang række, på "helle linjen" med god afstand til "ulven".

**Legen starter**

Flokken råber: "Hvad er klokken Hr. ulv?" Ulven svarer fx: "Den er tre", flokken går herefter tre skridt frem.

**Spisetid**

Sådan fortsætter I indtil ulven vælger at sige "spisetid" i stedet for et klokkeslæt, og skal nu løbe efter de andre.

**Fang en fra flokken**

Flokken skal nu nå ned til "helle linjen" inden ulven fanger dem. Hvis ulven fanger en fra flokken, bliver denne person den nye ulv. God leg!

