

IDETYPE:

ATIB

ALDERSGRUPPE:

Fra 8 år

REKVISITTER:

Træstube (kegler), et skind (overtrækstrøje), kegler til indramning af banen (så det er tydeligt for eleverne hvornår de er kommet i "helle" med skindet) og en fløjte til underviseren.

ANTAL:

En gruppe

VARIGHED:

Ca. 15 minutter

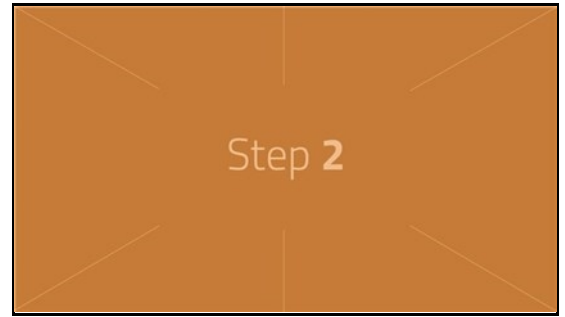
Kampen om det gyldne skind:

I starter med at lave banen. En træstube (kegle) lægges præcis på midten af en afmålt og markeret bane, oven på den placeres et gyldent skind (overtrækstrøje). I deler klassen i 2 lige store hold, som placeres på en lang række, bag hver sin baglinje. Eventuelle hjælpedommere udnævnes. Når dommeren fløjter kampen i gang, gælder det om for den forreste person i rækken, på hver af de 2 hold, at kæmpe om det gyldne skind. Kampen om det gyldne skind foregår ved, enten at stjæle det, og derefter nå tilbage til eget hold, uden at blive rørt, eller ved at få modstanderen til at stjæle skindet, og efterfølgende nå at fange denne person, inden eleven når ned bag sin egen baglinje med skindet. Den elev som ikke vinder skindet, bliver en del af modstandernes hold, og skal sammen med vinderen af skindet, stille sig bag i rækken. Af og til sker det, at ingen af de 2 der kæmper om skindet, tør at stjæle skindet, fordi de ikke tror på, at de kan nå ned bag deres egen baglinje, uden at blive fanget. Sker dette, må dommeren starte en nedtælling fra fx 10, og har ingen af parterne stjålet skindet, inden tiden er gået, skal de hver især gå tilbage til deres eget hold og om bag i køen. Sker det, at en af deltagerne rører ved skindet, uden at få det med sig, fortsætter kampen som hidtil. Skindet må ikke stjæles og tabes med vilje, for da regnes det for stjålet, og modstanderen kan vælge at fange den der slap skindet, eller selv at stjæle skindet.

Formål: At få skabt holdånd, på en sjov og legende måde med høj puls, samt udfordre elevernes list og hurtighed.

SÅDAN GØR DU:**Lav bane**

I starter med at lave en bane, ved at markere to linjer i en passende løbeafstand mellem hinanden. Præcis i midten af de to linjer, placerer I en træstube eller en kegle med et skind (en overtrækstrøje) oven på.

**Lav hold**

Del klassen i to lige store hold, de to hold stiller sig på en række, bag hver deres linje.

**Første mand**

Når underviseren fløjter, skal første elev i hver række, løbe op til skindet.

**Kampen**

Det gælder nu om at vinde skindet. Dette kan gøres på to måder, enten ved at stjæle skindet først, og nå ned bag sin egen linje, inden man bliver rørt af modstanderen. Eller nå at fange modstanderen, inden denne person når ned bag sin linje med skindet.

Step 5

Skift hold

Den elev som ikke vinder skindet, skal skifte til modstandernes hold, og de to som lige har duelleret stiller sig bag i køen.

Step 6

Skindet på plads igen

Læg nu skindet på plads igen. De næste to elever i hver række, skal nu løbe, og kæmpe om skindet, når underviseren fløjter. God aktivitet!

