



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

**IDETYPE:**

Motorik og sanser

**ALDERSGRUPPE:**

Fra 5 år

**REKVISITTER:**

2 skumbolde i forskellige farver, sjippetov til bane opdeling.

**ANTAL:**

4 el. flere

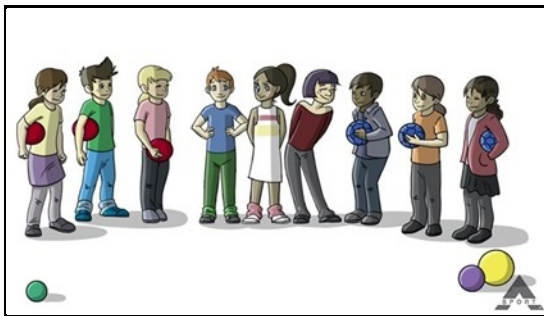
**VARIGHED:**

Fra 15 minutter

**Spidsrod med skumbolde:**

Deltagerne deles op i tre hold. På jorden er der lagt to parallelle snore. Det ene hold skal løbe mellem de to linjer der ligger med 10 - 20 meters mellemrum - marken. Holdet løber fra den ene ende af marken til den anden uden at blive ramt. Hver gang deltagerne rører ved en ende scorer de et point. Bliver man ramt overgå man til det hold, der ramte med bolden. De to andre hold er i hver deres base - bag linjerne. Det røde hold har røde bolde og det blå hold har blå bolde. Deres opgave er, at vinde flere holdkammerater ved at ramme de deltager, der løber i marken. Hver gang hele det løbende hold, minus de ramte, har skiftet fra den ene ende til den anden løbes der igen når signal lyder. Holdene skifter position når alle på det løbende hold er ramt. Hvilket hold når at løbe flest gange - score flest point.

**SÅDAN GØR DU:**



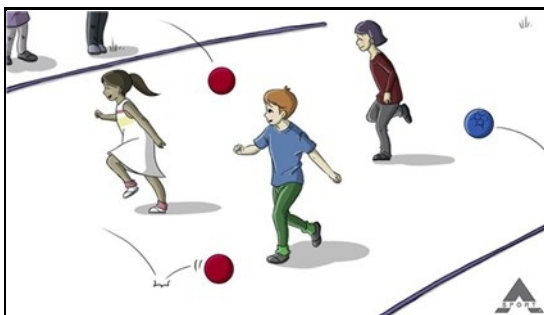
**Tre hold**

Deltagerne deles op i tre hold.



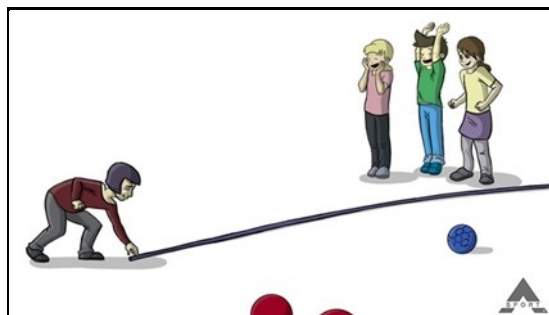
**Banen**

På jorden ligger 2 parallelle snore. Det ene hold skal løbe mellem de to linjer, der ligger med 10 - 20 meters mellemrum - marken.



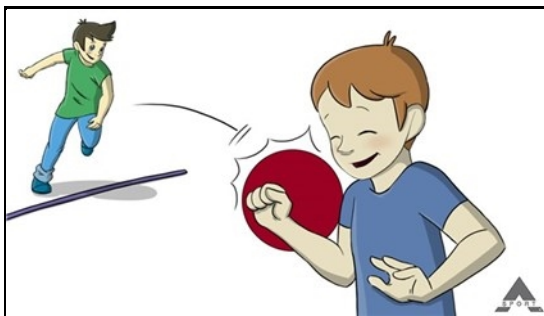
**Marken**

Hold 1 løber fra den ene ende af marken til den anden uden at blive ramt.



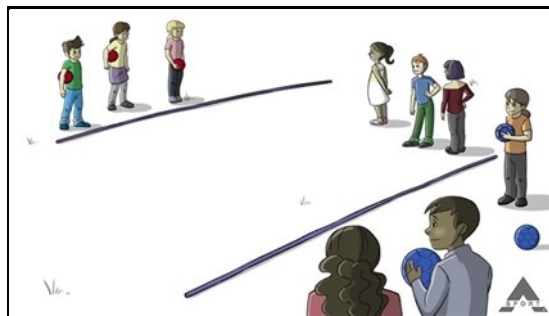
**Point**

Hver gang deltagerne rører ved en ende scorer de et point.



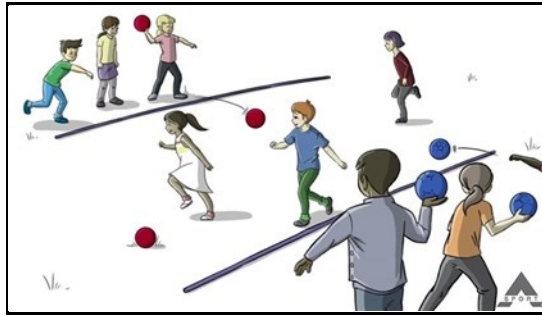
**Bliver ramt**

Bliver man ramt overgå man til det hold, der ramte med bolden.



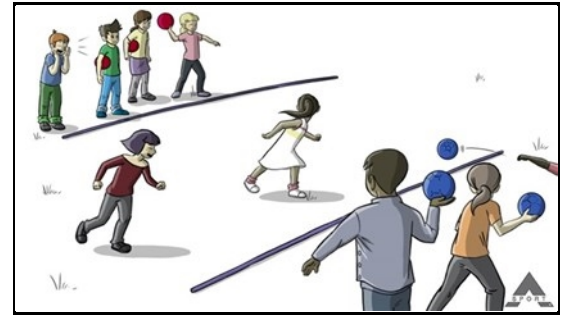
**De to andre hold**

De to andre hold er i hver deres base - bag linjerne.



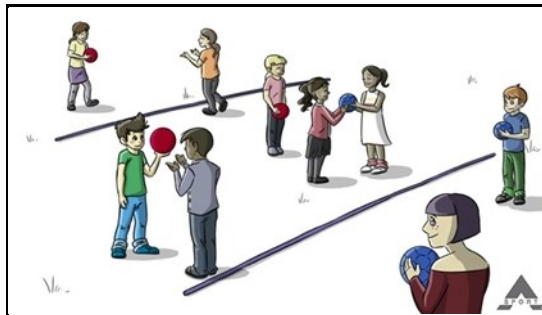
### Bolde

Det røde hold har røde bolde og det blå hold har blå bolde.



### Opgave

Deres opgave er, at vinde flere holdkammerater ved at ramme de deltager, der løber i marken.



### Signal

Hver gang hele det løbende hold, minus de ramte, har skiftet fra den ene ende til den anden løbes der igen når signal lyder. Holdene skifter position når alle på det løbende hold er ramt. Det hold, der når at løbe flest gange - scorer flest point.