

**IDETYPE:**

ATIB

**ALDERSGRUPPE:**

Fra 8 år

**REKVISITTER:**

Klemmer og kegler.

**ANTAL:**

En gruppe

**VARIGHED:**

Ca. 15-20 minutter

**En klemme på Robinson:**

Underviseren deler deltagerne op i to hold. På hvert hold vælges der en Robinson, resten af holdet er øboer. Hvert hold udstyres med et antal klemmer (lige mange til hvert hold).

Der skal tydeligt defineres et område, hvor legen finder sted. I hver ende af dette område, holder de to udvalgte Robinson'er til. Det gælder om at få fat i det andet holds klemmer. Det gøres på den måde, at øboerne løber rundt og forsøger at snuppe klemmer fra det modsatte hold. Øboerne kan kun snuppe klemmer fra modstanderholdet, hvis personen selv har en klemme på sig. Hver gang en øboer stjæler en klemme fra modstanderholdet, skal de ned og aflevere den til deres Robinson. Klemmerne skal være sat fast på tøjet. Hvis en øboer mister sin klemme, må øboeren tilbage til sin Robinson efter en ny.

Robinson bruges som klemmedepot, men må gerne angribe modstanderholdets Robinson. Altså stjæle klemmer fra modstanderholdets Robinson. Angriber den ene Robinson, men bliver rørt af modstanderholdets Robinson, skal eleven løbe hjem og vende, før personen må angribe igen. Den elev der spiller Robinson for sit hold, må kun stjæle to klemmer ad gangen.

**Formål:** Høj puls og strategi.**SÅDAN GØR DU:****Hold**

Underviseren deler deltagerne op i to hold.

**Robinson**

På hvert hold vælges der en Robinson, resten af holdet er øboer. Hvert hold udstyres med et antal klemmer.

**Banen**

Underviseren definerer tydeligt et område hvor legen finder sted. I hver ende af dette område, holder de to udvalgte "Robinson'er" til.

**Klemmerne**

Det gælder om at få fat i det andet holds klemmer. Alle øboerne har en klemme siddende på tøjet.



Step 5

#### **Fange en klemme**

Øboerne kan kun snuppe klemmer fra modstanderholdet, hvis personen selv har en klemme på sig. Hver gang en øboer stjæler en klemme fra modstanderholdet, skal de ned og aflevere den til deres Robinson.



Step 6

#### **Miste en klemme**

Hvis en øboer mister sin klemme, må øboeren tilbage til sin Robinson efter en ny.



Step 7

#### **Robinson angriber**

Robinson må som den eneste stjæle klemmer fra modstanderholdets Robinson. Bliver den angribende Robinson rørt af modstandernes Robinson, skal eleven vende tilbage til sit eget område, før eleven må angribe igen.



Step 8

#### **To klemmer**

Robinson må kun stjæle to klemmer af gangen. God fornøjelse!

