

IDETYPE:

ATIB

ALDERSGRUPPE:

Fra 5 år

REKVISITTER:

En kegle.

ANTAL:

En gruppe

VARIGHED:

Ca. 15 minutter

Makkerskjul:

Makkerskjul er en gemmeleg med en masse bevægelse. Hver elev får tildelt en makker. Makkerne kan befri hinanden, hvis en af dem bliver fundet. En elev vælges til at være fanger og stiller sig ved et ståsted, som I afmærker med en kegle. Eleven lukker øjnene og tæller højt til 30. Imens løber resten af eleverne ud og gemmer sig. Makkerparret skal ikke gemme sig samme sted. De skal have muligheden for at befri hinanden. Når fangeren har fundet en deltager, løber fangeren hen til ståstedet og råber personens navn højt. Hvis den elev, som blev fundet imidlertid når ståstedet først, og råber sit navn, bliver personen ikke fanget alligevel og må gemme sig igen. Er en elev fanget, kan makkeren befri den fangede ved at løbe hen til ståstedet og råbe ” En, to, tre krone for makker og mig”. De to makkere må nu gemme sig på ny, imens fangeren tæller til 30. Bliver begge elever i et makkerpar fundet, blive de begge til fangere. Her er det dog vigtigt at sige, at eleverne ikke bare må lade én stå ved ståstedet og holde vagt, men alle skal ud og lede. Legen fortsætter, til alle er blevet fundet.

Variation: Almindelig skjul/dåse skjul.**Formål:** Bevægelse gennem en sjov leg.**SÅDAN GØR DU:****En fanger**

I vælger en elev, som skal være fanger.

**Makkere**

De resterende elever får hver tildelt en makker.

**Ståsted**

I placerer en kegle, som er ståstedet.

**Tæl til 30**

Fangeren lukker øjnene og tæller til 30, imens de andre deltagere gemmer sig.



Step 5

Gemme sig

Makkerparret skal ikke gemme sig samme sted. De skal have muligheden for at befri hinanden.



Step 6

Hvem kommer først

Når fangeren har fundet en anden deltager, løber eleven hen til ståstedet og råber personens navn højt. Når deltageren imidlertid hen til ståstedet før fangeren, og råber sit navn, er deltageren ikke fanget, og må gemme sig igen.



Step 7

Makkeren kan befri

Er en elev fanget, kan makkeren befri den fangede ved at løbe hen til ståstedet og råbe ” En, to, tre krone for makker og mig”. De to makkere må nu gemme sig på ny, imens fangeren tæller til 30.



Step 8

Bliver et par fanget

Bliver begge parter i et makkerpar fundet, bliver de begge til fangere.



Step 9

Legen slutter

Legen fortsætter til alle er blevet fundet. God leg.

