



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Motorik og sanser

ALDERSGRUPPE:

Fra 5 år

REKVISITTER:

En hulahopring, ærteposer og en sammenrullet avis.

ANTAL:

Gruppe

VARIGHED:

Ca. 10-15 minutter

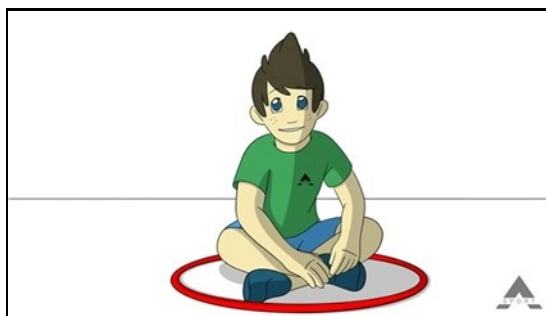
Blind skattemester:

En deltager udvælges til at være "skattemester". Han/hun skal sætte sig på jorden i en hulahopring, og vogte over sin skat, f.eks. 15 ærteposer. "Skattemesteren" får bind for øjnene, og til at forsvare sig med får personen en sammenrullet avis, som personen må slå fra sig med. Nu skal de andre deltager prøve at stjæle af skatten efter tur, uden at "skattemesteren" opdager noget. Hvis "skattemesteren" får mistanke om, at der er en tyv på spil, skal vedkommende slå ud efter "tyven". Hvis "skattemesteren" rammer, skal "tyven" lægge ærteposerne tilbage til "skattemesteren", og tyven må gå tomhændet tilbage og stille sig bagerst i rækken. Rammer "skattemesteren" ikke, må tyven blive ved med at stjæle fra "skattemesteren" indtil "tyven" bliver ramt. Det handler altså om at være den bedste "tyv". Vinderen er nemlig den, der har stjålet flest ærteposer fra "skattemesteren". Legen stopper, når der ikke er flere ærteposer, eller når underviseren/pædagogen stopper legen.

Variation: I kan dele gruppen op i to, (hvis der er mange børn) og lade legen foregå to steder, så der ikke bliver for lang vente tid.

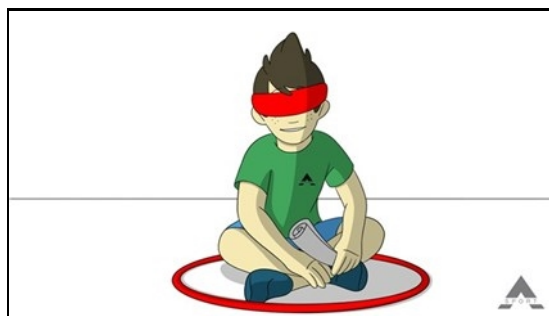
Formål: At lege i stilhed og at arbejde med høre- og følesansen.

SÅDAN GØR DU:



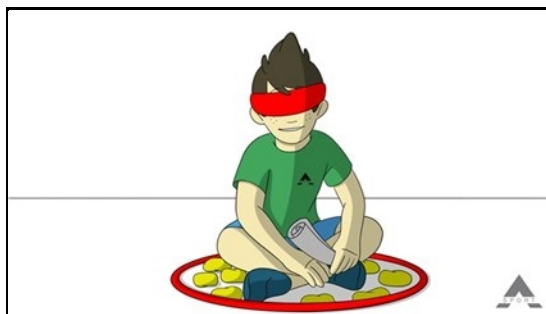
Skattemester

Et barn udvælges til at være "skattemester", og sætter sig midt i lokalet, i en hulahopring.



Bind for øjnene

"Skattemesteren" får bind for øjnene, og en sammenrullet avis i hånden.



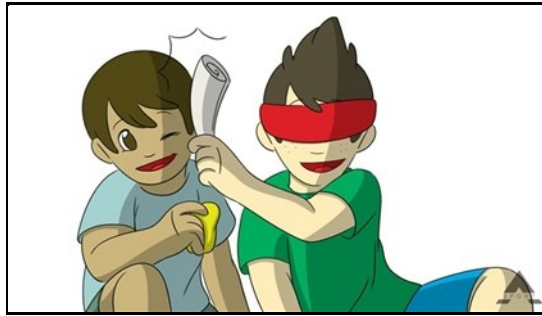
Skatten

Skatten er f.eks. 15 ærteposer, disse placerer i også i hulahopringen.



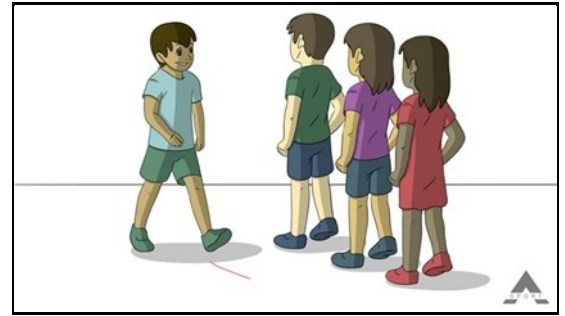
Stjæle skatten

Det gælder nu om for de resterende deltagere at stjæle skatten. Dette gøres ved at liste sig ind og få fat i en ærtepose, uden at blive ramt af "skattemesteren".



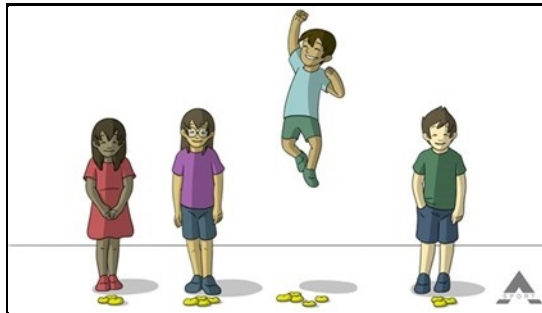
Forsvar skatten

"Skattemesteren" må bruge avisrullen, når personen tror, der er en tyv. "Skattemesteren" skal prøve at ramme tyven med avisrullen, inden tyven får fat i en ærtepose og når væk.



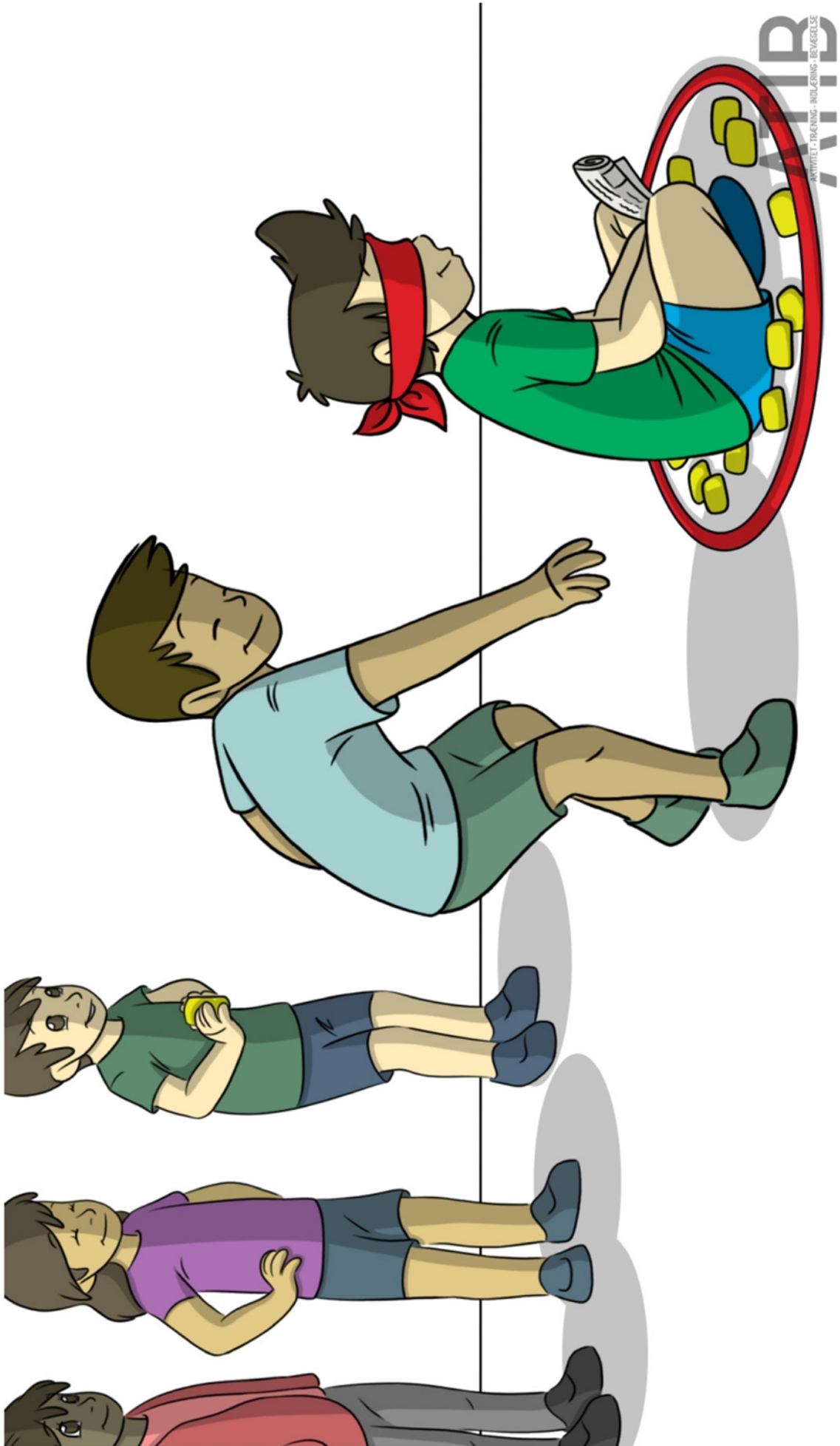
Ramt med avisrulle

Bliver en tyv ramt med avisrullen, skal ærteposen tilbage til "skattemesteren", og tyven må gå om bag i køen uden skatten.



Vinderen

Vinderen er den deltager, som har fået fat i flest ærteposer.



ATIB
AKTIVITET · TRÆNING · INDLÆRING · BEVEGELSE