

**IDETYPE:**

ATIB

**ALDERSGRUPPE:**

Fra 5 år

**REKVISITTER:**

Overtrækstrøjer.

**ANTAL:**

Gruppe

**VARIGHED:**

Ca. 10-15 minutter

**Mariehøne:**

Mariehøne er en fangeleg, hvor hele klassen kan deltage. Underviseren starter med at vælge to elever der skal være edderkopper (de får en overtrækstrøje på), resten af klassen er mariehøns. Edderkopperne er fangere, og skal på jagt efter alle mariehønsene. Når en edderkop fanger en mariehøne, skal mariehønen ligge sig ned på ryggen og sprælle med arme og ben. Mariehønen bliver liggende indtil der er en anden mariehøne som kommer og vender den om på maven. Bliver mariehønen vendt om, er den med i legen igen og kan igen fanges. Det er en god ide at skifte fangere/edderkopper et par gange under fangelegen.

**Variation:** Man kan vælge at lave andre dyr og metoder at genoplive hinanden på.

**Formål:** At eleverne får pulsen højt og samarbejde.

**SÅDAN GØR DU:****To fangere**

Underviseren starter med at vælge to elever som skal være edderkopper. De to elever tager begge en overtrækstrøje på.

**Mariehøns**

Resten af klassen er mariehøns, og skal undgå at blive fanget af edderkopperne.

**Fangeleg**

Underviseren sætter legen i gang, og nu skal de to edderkopper ud og fange mariehøns, man fanger en mariehøne ved at røre ved den.

**En fanget mariehøne**

Når en edderkop fanger en mariehøne, skal mariehønen ligge sig ned på ryggen og sprælle med arme og ben.

**Vend mariehønen om igen**

Mariehønen bliver liggende indtil der er en anden mariehøne som kommer og vender den om på maven. Bliver mariehønen vendt om, er den med i legen igen og kan igen fanges.