

**IDETYPE:**

ATIB

**ALDERSGRUPPE:**

Fra 5 år

**REKVISITTER:**

Eksempelvis en kegle.

**ANTAL:**

Gruppe

**VARIGHED:**

Ca. 20 minutter

**Spark til dåse:**

En god gammel gemmeleg, der er sjov for de fleste. I udpeger en dåsevagt blandt deltagerne. Der anbringes en dåse eller lignende på et bestemt sted. Dåsevagten skal tælle til hundrede med lukkede øjne, mens alle andre deltagere gemmer sig i området. Når dåsevagten er færdig med at tælle, skal han forsøge at finde de andre deltagere. Når dåsevagten får øje på en deltager, skal personen løbe hen til dåsen og råbe "Karl Børge i dåsen". Karl Børge skal så komme frem af sit skjul. Deltagerne skal forsøge at løbe hen til dåsen og sparke den væk, inden dåsevagten når at putte dem i dåsen. Hvis en deltager har held til at sparke dåsen væk, stopper legen, og dåsevagten er den igen. Hvis dåsevagten finder alle deltagerne, er det den først fundne, der er dåsevagt næste gang.

**Formål:** Sjov samvær og kendskab til gamle lege - samt bevægelse.

**SÅDAN GØR DU:****Dåsen**

I starter med at bestemme et sted, hvor "dåsen" skal placeres.

**Dåsevagten**

I vælger en person, som skal være dåsevagt.

**Gemmeleg**

De resterende deltagere gemmer sig i området, imens dåsevagten tæller til hundrede med lukkede øjne.

**Finde de andre**

Når dåsevagten har talt, skal personen prøve at finde de andre deltagere.

**I dåsen**

Når dåsevagten får øje på en deltager, skal dåsevagten løbe hen til dåsen og råbe fx "Karl Børge i dåsen". Karl Børge kommer derefter frem fra sit skjul, og er nu i dåsen.

**Spark til dåsen**

Deltagerne, som ikke er i dåsen endnu skal forsøge at vælte dåsen, inden de bliver putten i den. Vælter de dåsen, er alle i dåsen fri, og dåsevagten er den igen.

**Alle fundet**

Har dåsevagten fundet alle deltagerne, skal den første elev, som kom i dåsen være dåsevagt i næste runde. God leg.