

**IDETYPE:**

ATIB

**ALDERSGRUPPE:**

Fra 5 år

**REKVISITTER:**

Hulahopring, kegler og en overtrækstrøje.

**ANTAL:**

Gruppe

**VARIGHED:**

Ca. 15 minutter

**Ulven kommer:**

Start med at markere et område aktiviteten skal forgå på, området kan markeres med kegler. Læg en hulahopring i den ene ende af det markerede område, og lav en tydelig markering af en helle-linje i den anden ende. En elev skal være ulv, og tager en overtrækstrøje, skråbånd eller et tørklæde på. Ulven skal sidde i hulahopringen, mens de andre deltagere "Rødhætter" løber rundt tæt på ulven. Pludselig råber underviseren "ulven kommer" og ulven skal nu springe op, og forsøge at fange en af Rødhæterne, som derefter bliver den nye ulv. Rødhæterne skal prøve at nå ned over helle-linjen, inden de bliver fanget af ulven. Sådan fortsættes aktiviteten indtil underviseren slutter den.

**Variation:** Når en "Rødhætte" bliver taget af "ulven", bliver deltageren forvandlet til en ulv. Så der kommer flere og flere ulve med i aktiviteten.

**Formål:** Bevægelse på en sjov og legende måde.

**SÅDAN GØR DU:****Lav banen**

Marker et område hvor legen skal foregå indenfor.

**Helle-område**

I placerer en hulahopring i den ene ende af banen. Dernæst en linje, som markerer et helle-område i den anden ende af banen.

**Rødhætte og ulven**

En elev skal være ulv, og tager en overtrækstrøje, skråbånd eller et tørklæde på. De andre elever er rødhætter.

**Ulven**

Ulven placerer sig i hulahopringen, og når underviseren starter legen, skal alle rødhæterne løbe rundt omkring ulven.



### Ulven kommer

Underviseren råber på et tidspunkt "Ulven kommer", og ulven springer nu op og forsøger at fange en af rødhæterne.



### Rødhætte løber mod helle-området

Rødhæterne skal prøve at nå ned over hellelinjen, inden de bliver fanget af ulven.



### Fanget

Fanger ulven en rødhætte, bliver den elev den nye ulv.



### Slut

Sådan fortsættes aktiviteten indtil underviseren slutter den. God fornøjelse.