



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Motorik og sanser

ALDERSGRUPPE:

Fra 5 år

REKVISITTER:

Overtræksveste - 1 farve til hvert hold, dommerfløjte.

ANTAL:

4 el. flere

VARIGHED:

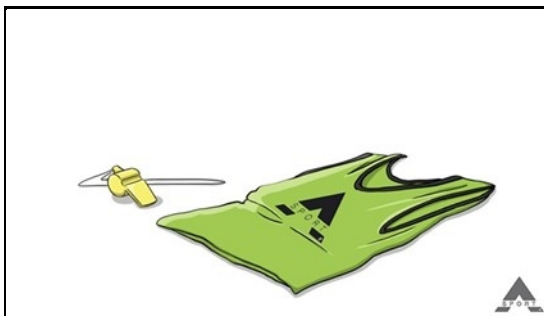
Ca. 15-20 minutter

Mariehøne:

Mariehøne er en fangeleg for hele gruppen eller en stor gruppe. Underviseren/pædagogen starter med at vælge to der skal være edderkopper (de får en overtrækstrøje på), resten af gruppen er mariehøns. Når en edderkop fanger/tager en mariehøne, skal mariehønen ligge sig ned på ryggen og sprælle med arme og ben, indtil der er en anden mariehøne der kommer og vende den om på maven. Herefter er den hjælpeløse mariehøne igen klar og med i legen. Det er en god ide at skifte fangere/edderkopper et par gange under fangelegen. Denne leg kan leges i en sal, en hal og udenfor på et afgrænset område.

Variation: Man kan vælge at lave andre dyr og metoder til at få dyrene med i legen igen.

SÅDAN GØR DU:



Område

Denne leg kan leges i en sal, en hal og udenfor på et afgrænset område. 'Mariehøne' er en fangeleg for hele gruppen eller en stor gruppe børn.



Edderkopper og mariehøns

Underviseren/pædagogen starter med at vælge to, der skal være edderkopper (de får en overtrækstrøje på). Resten af gruppen er mariehøns.



Bliver fanget

Når en edderkop fanger/tager en mariehøne, skal mariehønen ligge sig ned på ryggen.



Sprælle

Mariehønen lægger sig ned på ryggen og spræller med arme og ben.



Hjælp på vej

En anden mariehøne kommer og hjælper. Mariehønen, som ligger på ryggen spænder kroppen og bliver vendt om på maven. Herefter er den hjælpeløse mariehøne igen klar og med i legen.



Skifte fanger

På et signal er det en god ide at skifte fangere/edderkopper - fx et par gange under fangelegen.

