

IDETYPE:

ATIB

ALDERSGRUPPE:

Fra 8 år

REKVISITTER:

Kridt.

ANTAL:

3 el. flere

VARIGHED:

Ca. 20 minutter

Jeg melder krig:

I skal være mindst tre deltagere, men det er bedst at være flere. I starter med at tegne en stor kridtcirkel. Den må gerne være et par meter i diameter. I cirkelns midte, tegnes en mindre cirkel, ca. 50 cm i diameter. Cirklen inddelles i lige så mange "lande", som der er deltagere. Ved hvert land tegnes et felt, hvori landets navn skrives.

Når legen starter, står alle med den ene fod i navnefeltet - klar til at spæne afsted. Hvis Danmark skal starte, siger den, som er "Danmark" f.eks.: "Jeg melder krig mod Kina!" I samme øjeblik landet er nævnt, styrter alle af sted væk fra cirklen. "Kina" skal ikke løbe væk, men styrte ind i midten af ringen, og råbe "STOP!" når personen har foden i midtercirklen. Nu tager "Kina" tre skridt og en spytklat, i retning af en af de andre. Det behøver ikke at være hen mod eleven, som meldte krig. Fra spytklatten skal personen nu prøve at røre ved den anden. Begge må gerne sno og vride sig, ja endog lægge sig ned, men foden skal være på det rigtige sted. Hvis "Kina" nu kan nå den anden, som f.eks. kan være "Finland", må "Kina" tage et stykke af "Finlands" område i cirklen.

Når en elev skal tage land fra en anden, skal personen stå på ét ben i midtercirklen. Herfra må eleven tegne en kridtstreg fra grænsen og så langt, eleven kan nå, uden at miste balancen. Når eleven mister balancen eller ikke kan nå længere, tegner personen en streg fra endepunktet og ind til midtercirklen. Dette stykke land er nu erobret. Hvis "Kina" f.eks. ikke kan nå "Finland", skal "Finland" have et stykke af "Kinas" jord på samme måde. Den, som må afgive land skal nu være den, som melder krig. Når en elev erobrer land, skriver personen sit lands navn i de erobrede områder. I stedet for at stå i midtercirklen må man gerne stå i landområder, man har erobret. I kan blive ved til et land er udslettet, eller indtil der kun er et land tilbage, og resten er udslettet. Det vindende land må så kalde sig for "en supermagt".

Formål: Sjov samvær, trivsel, taktik, motion og bevægelse.

SÅDAN GØR DU:**Tegn en cirkel**

I starter med at tegne en stor cirkel på jorden. Den må gerne være et par meter i diameter. I cirkelns midte, tegnes en mindre cirkel, ca. 50 cm i diameter. Cirklen inddelles i lige så mange "lande", som der er deltagere. Ved hvert land tegnes et felt, hvori landets navn skrives.

**Lande**

Hver deltager vælger et land, og stiller sig med den ene fod inde i det tegnede område, hvor landets navn står.

**Meld krig**

Et land starter med at melde krig. Dette gøres ved at et land råber "jeg melder krig mod ..." og så et af de andre lande.

**Løb**

Alle landene på nær det der bliver råbt, skal løbe væk fra midten, så hurtigt de kan. Det land, som bliver råbt, skal til gengæld så hurtigt som muligt løbe ind til midten, og råbe stop.



Stop

Når det land, der bliver meldt krig imod, når ind til midten og råber stop, skal alle de andre lande stoppe op med det samme.



Tre skridt

Nu gælder det om for det land, som har råbt stop, at nå en af de andre lande. Der må tages tre skridt, og en spytklat.



Erobre land

Kan eleven, som har gået de tre skridt og en spytklat, nå en anden af eleverne, må personen erobre noget af denne persons land. Kan eleven ikke nå, må personen som blev gået efter, til gengæld, erobre noget af den andens land.



Kridt

Når en elev skal tage land fra en anden, skal personen stå på ét ben i midtercirklen. Eller i sine egne tidligere erobrede landområder. Herfra må eleven tegne en kridtstreg fra grænsen og så langt, eleven kan nå, uden at miste balancen.



Skriv landet

Skriv landets navn i det erobrede område. Derefter er det den elev, som har fået taget noget af sit land, som skal melde krig. God leg!

