



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Leg og bevægelse

ALDERSGRUPPE:

Fra 8 år

REKVISITTER:

Ingen.

ANTAL:

Gruppe

VARIGHED:

Ca. 20 minutter

Morderleg:

Alle stiller sig med lukkede øjne i en tæt rundkreds. En går rundt om kredsen og prikker den, der skal være morder. Når underviseren råber "morderen er løs", skal alle åbne øjnene og gå rundt imellem hinanden uden at tale sammen. Morderen skal nu dræbe, ved at få øjenkontakt og blinke til sit offer. Den dræbte venter et par sekunder og dør så under dramatiske omstændigheder. Når en elev fra rundkredsen har mistanke til, hvem der er morder, råber vedkommende: "Jeg anklager". Morderen kan dræbe videre, indtil en anden råber: "Jeg støtter".

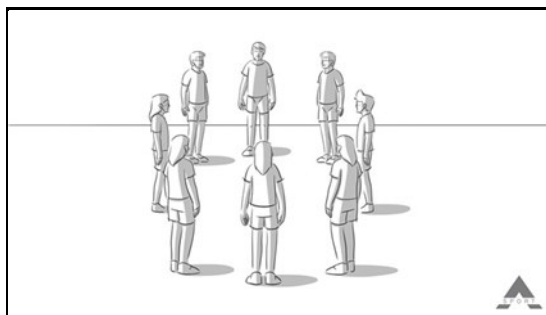
Så stopper spillet, og på kommandoen 1, 2, 3 peger de to anklagere på morderen samtidig, uden at have talt sammen.

Peger de på den samme person, og det er morderen, dør denne, og legen er slut. Peger de på samme person, og det ikke er morderen, dør begge anklagere. Peger de på forskellige, dør de begge, også selvom en af de udpegede var morder.

Variation: Er der mange med i legen, kan man bruge flere mordere. En morder kan ikke dræbe en morder.

Formål: Arbejde med koncentration og fokus gennem sjov samvær, trivsel, motion og bevægelse.

SÅDAN GØR DU:



Rundkreds

Alle elever stiller sig tæt sammen i en rundkreds.



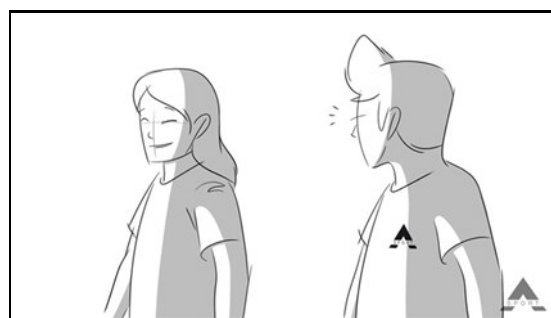
Morder

Alle i rundkredsen lukker øjnene. En elev eller underviseren prikker en person fra rundkredsen på skulderen, den person er morder.



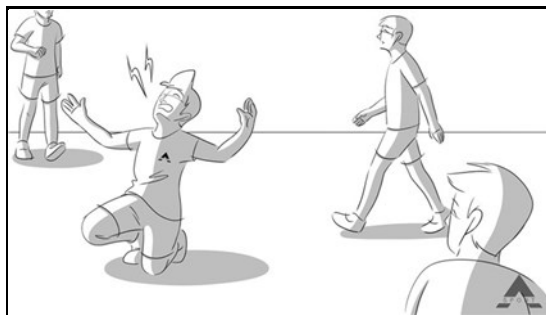
Åben øjnene

Når underviseren råber "morderen er løs", skal alle i rundkredsen åbne øjnene, og går rundt mellem hinanden, uden at sige noget.



Offer

Morderen skal nu dræbe de andre personer, uden at blive opdaget. Dette gør personen ved at få øjenkontakt med en anden elev, og blinke til vedkommende.



Blink

Den elev som bliver blinket til, skal vente et par sekunder og så dø i en dramatisk scene (råb, skrig og fald ned på gulvet).



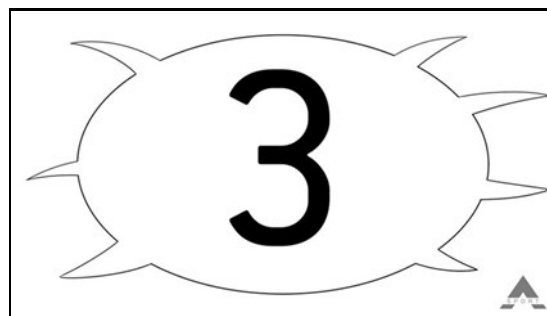
Mistanke

Når en elev har mistanke om, hvem morderen er, skal eleven råbe "jeg anklager".



Støtter

Legen fortsætter, til en anden elev også får mistanke og råber "jeg støtter".



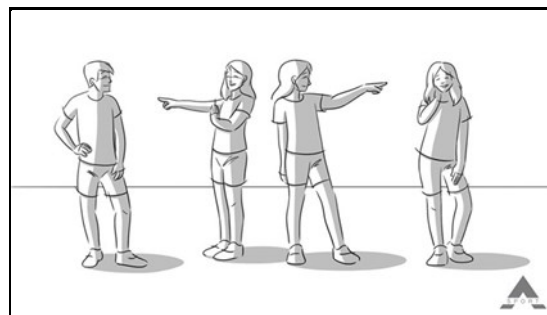
Udpeg morderen

Så stopper aktiviteten, og der bliver talt til tre. På tre skal de to anklager samtidig pege på den person de tror er morderen.



Den rigtige

Peger begge anklagere på den samme person, og personen er morder, er aktiviteten slut.



Den forkerte

Peger de på samme person, og det ikke er morderen, dør begge anklagere. Peger de på forskellige, dør de begge, også selvom en af de udpegede var morder.