

# FLAG-LEG

## "SYDSKOVEN"



Under kyndig vejledning af de ledsagende lærere sættes denne leg i gang 😊.

Et andet navn for denne aktivitet kunne ligeså være "Kampen om guldet"

Det afgrænsede område i "Sydskov" udpeges, så alle elever nøjagtig ved, hvor deres base er. Den med "rød markerede sti" på kortet angiver grænsen for de 2 "landområder".

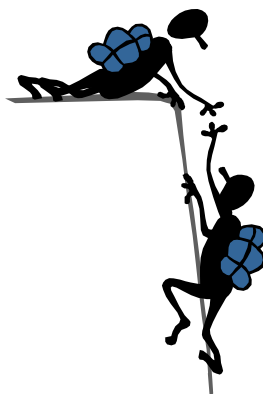
Det ene hold skal have veste på, og de findes på stedet.

Når fanen er erobret, og det er den kun, hvis den er sikkert bragt til egen base, gives det vindende hold 25 point. Holdene kan således nemt nå flere runder.

Skulle fanen på overraskende vis overhovedet ikke blive erobret, tælles antallet af fanger i de 2 afmærkede baser(fængsler). Hver fange giver 5 point.

En fange kan kun befries, hvis en elev fra samme klasse på bedste "Rambo" vis sniger sig gennem fjendeland, kommer ind i basen uden at blive taget og får håndfatning ved en fange. Nu kan de begge gå til deres hjembase i fred og ro, og den tilfangetagne er atter med i legen.

Bemærk i øvrigt, at det forsvarende hold **SKAL** være udenfor egen basemarkering når legen afvikles.



# CROSSLØBET

"SVANESØEN RUNDT"  
SYDSKOVEN

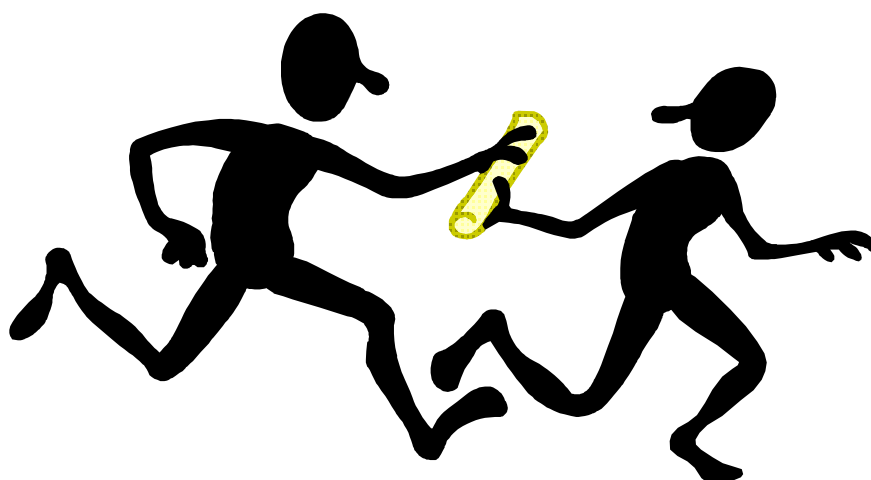


De 2 hold samles ved træningsstationen tæt ved søen. (Der er ligeså en bæk ☺ ). Holdene vælger trøjefarve ( 4 stk. overtræksveste pr hold). Eleverne må gerne løbe med dem i hånden, idet det gør det lettere ved skifte til næste løber.

Den afmærkede cross-rute omkring dammen skal gennemløbes, og hver omgang giver 2 point til holdet. Der løber 4 personer fra hvert hold ad gangen, og resten af holdet hepper. Dvs. der er altid 8 løbere på ruten.

Alle deltagere på holdet skal løbe mindst en omgang og gerne flere, hvis tiden tillader dette. Brug max. 25 min. på denne opgave.

Lærerne tæller omgange, giver point og ser til, at alt går rigtigt til





Starten på dette lille orienteringsløb er i "GRUSGRAVEN" tæt på Skovbørnehavens toiletbygning.

**Eleverne skal inddeles i hold på 2 – 3 eller max. 4 elever. Ingen skal løbe alene.**

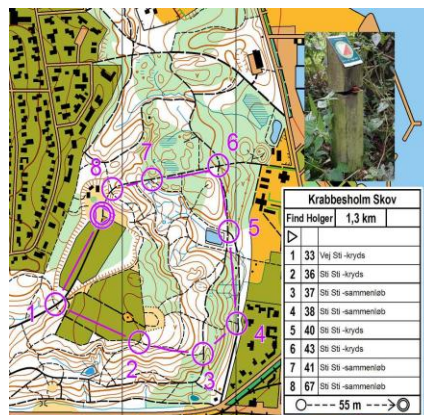
Hvert hold får nu udleveret et puslespil, der skal samles, før læreren udleverer det rigtige orienteringsløbskort.

Ruten er på 8 faste poster, der er markeret med tydelige orienteringsløbsskærme.

Der vil i starten ligeså være ophængt strimler der viser vejen til næste post.



Der klippes i kortets nederste del hvor firkanterne 33-36-37-38-40-43-41-67 er markeret



33	36	37	38	40	43	41	67
----	----	----	----	----	----	----	----

De røde tal på kortet fortæller hvilket postnummer I er kommet til.

**Husk herpå at klippe i den rigtige firkant 😊**

# STRATEGO

## "GRUSGRAVEN"

### REGLER

Et strategispil hvor holdene befinder sig med en base i hver sin side af grusgraven. Lærerne skal netop lige have øjenkontakt.

Hvert hold udpeger en **Strateg**, der uddeler flag med de forskellige rangordner svarende til den ønskede strategi.

Nederst på flagene fremgår det, hvem der vinder over hvem.

Hvert hold har **79 flag**, hvoraf et af flagene er en **fane**. Når fanen er erobret, stopper spillet, og der tælles point på begge hold. Herefter bytter holdene base og en **ny runde** sættes i gang. Husk at fanen **skal være "aktiv" fra starten**.

Når holdene har lavet en strategi udleverer **Strategen** et flag til alle på holdet og spillet kan starte.

### Legens forløb

Legen begynder, når de 2 lærere giver et signal. Så begynder deltagerne at fange hinanden på tværs af holdene i spilleområdet (grusgraven).

Når man bliver fanget/rørt, skal man vise sit flag frem. Den, der har den højeste rang, har erobret modstanderens flag. Taberen må tilbage til sin **Strateg** efter et nyt flag. Vinderen afleverer det erobrede flag til sin **Strateg**, og har "helle" indtil dette er gjort. Har flagene samme rang, byttes der lige over, og begge henter et nyt flag hos deres **Strateg**.

På vej tilbage med et vundet flag, rækker man hånden i vejret, hvilket betyder, at man er fredet, indtil man har afleveret det vundne flag til **Strategen**.

Den, der har vundet et flag, skal fortsat have samme identitet når han/hun igen vender tilbage til legen, mens den der har tabt et flag tildeles ny identitet af **Strategen**. Når man er i "homebase" er man fredet.

Alle kort med undtagelse af bomben bliver vundet/tabt efter ovennævnte regler.

**For bomben gælder det**, at den altid er tabt/sprunget i luften, når den møder en modstander og udgår derfor af spillet. Bombeflaget overdrages til læreren. Bomben vinder samtidig over alle andre med undtagelse af minøren.

En bombe **kan ikke** "tage" andre, men må forsøge **at blive** taget.

**Spionen kan tages af alle**, men er den eneste, der kan slå **feltmarskalen**.

Hvis Strategen ikke har flere flag til uddeling, sætter man sig ved sin Strateg og venter til legen slutter.

Er der tid til flere halvlege indenfor den fastsatte tid, skal lærerne efter optællingen have deres tabte flagfarve tilbage og legen kan starte på ny.

Derfor skal lærerne netop lige have øjenkontakt med hinanden.

Inden lærerne **forlader** aktiviteten, er det utrolig vigtigt, at flagfarverne er samlet og talt op – **i alt 79 stk.**

Det gør det lettere for næste hold at overtage spillet.

**Husk det!**

**Point gives i forhold til rangordenen på de erobrede flag**

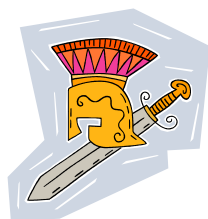
FELTMARSKAL:	10 POINT
GENERAL	9 -----
OBERST	8 -----
MAJOR	7 -----
KAPTAJN	6 -----
LØJTNANT	5 -----
SERGENT	4 -----
MINØR	3 -----
MENIG	2 -----
SPION	1 -----
BOMBE	0 -----
FANE	30 -----



# STIKBOLD

I

# GLADIATORRINGEN



**I stil med høvdingebold er denne leg en stikbold leg, hvor det ene hold skal udradere det andet hold.**

5 elever fra hvert hold lukkes ind i ringen. Førstnævnte hold bærer overtrækstrøjer. Herpå går kampen i gang. Når det ene hold har mistet alle sine elever er første runde forbi og holdet tildes 2 point.

De næste 5 elever fra hvert hold lukkes ind i ringen osv.

Triller bolden udenfor ringen, skal de elever, der ikke deltager i kampen, få fat i bolden og kaste den tilbage i ringen igen. Vel at mærke til nogle fra deres eget hold. Så derfor skal holdets elever placere sig "strategisk godt" uden om ringen.

