



Dyrene i stalden

Min. 6 deltagere, intet max. antal.

Legen kan leges både inde og ude på al slags underlag.

I skal bruge: Kridt, sjippetove eller kegler, som kan markere fire stalde.

Sådan gør I:

1. Start med at lave fire stalde med god afstand i mellem, gerne som fire firkanter ude i hjørnerne på fx en mindre fodboldbane eller gymnastiksal eller lignende areal. Marker staldene med kridt, kegler eller sjippetove. Afstanden skal være så stor, at I kan få løbet godt mellem staldene.
2. Vælg én, der skal være bondemand og vælg én hjælper. Alle andre skal være bondemandens dyr, som er kommet ud af staldene og nu løber frit på marken med fare for at ødelægge alle bondemandens afgrøder.
3. Nu skal I vælge hvilke fire dyr, der bor i bondemandens stalde fx gris, hest, ko, får eller høns. I skal også aftale hvilken stald dyrene skal bo i, og hvordan bondemanden kan kende sine dyr.
4. **Idéer til dyrenes kendetegn:**
Hønsene løber med hænderne på ryggen, hesten "løber" gadedrengehøp, koen stamper lidt med den ene fod, grisen har en krølle på halen (en hånd på numsen), fåret løber på klovene (på tæer). Find selv på, hvilke sjove og udfordrende kendetegn jeres dyr har.
5. Når I er klar, skal bondemanden og hans hjælper fange alle 4 slags dyr og putte dem i de rigtige stalde. Bondemanden og hans hjælper kan dog kun fange de rigtige dyr, ved selv at lave de rigtige bevægelser. Så skal de fx fange en hest, må de også "løbe" gadedrengehøp.

**Dyrene i stalden er en herlig fantasifuld fangeleg med et twist.
En leg hvor alle kan være med, også selvom man ikke er den hurtigste løber.
Legen er god til at få forskellige kropslige bevægelser i spil og komme godt rundt om hele kroppen.**

