

L	E	G	P	Å
S	T	R	E	G

TIL DAGTILBUD



## Leg på streg til dagtilbud – Inspirationskatalog

Legene er udviklet af:

Kræftens Bekæmpelse v/Stine Højvang Schønning og Ditte Solsø Kristensen  
Børnehuset Kærdammen i Brøndby Kommune v/Bianca Balslev og Pia Jensen

Redaktion:

Ann-Sofie Borgen Andersen og Birgitte Hadulla Pedersen

Vi takker børn og pædagoger i Børnehuset Kærdammen, som deltog i afprøvning af legene samt børn og pædagoger i Børnehuset Påfuglen, som deltog i testforløbet af legene.

Foto:

Peter Lang Spedtsberg

Illustrationer:

Peter Lang Spedtsberg, Stine Højvang Schønning og Ditte Solsø Kristensen

Layout:

Peter Lang Spedtsberg

Udgiver:



Kræftens Bekæmpelse  
Strandboulevarden 49  
2100 København Ø

*Kontakt Kræftens Bekæmpelse for mere information om dine muligheder  
Se kontaktinfo på [www.legpaastreg.dk](http://www.legpaastreg.dk)*

# INDHOLDSFORTEGNELSE

FORORD	4
Baggrund for udvikling af lege	5
Legebeskrivelsens opbygning	7
Materialer til legene	8
Hvorfor Kræftens Bekæmpelse?	10
Bogstavbanen	11
Løbebanen	12
Tal- og figurbanen	13

BOGSTAVBANEN	14
Bogstavskattejagt	15
Tingfinder	17
Inspirationsark til ting	18
Fuldtræffer	19
Inspirationsark til bevægelse	21
Bogstavbingo	24
Hviskeleg	25
Alfabetrejsen	27
Inspirationsark til dyr	28
Zoologisk Have	30
Bogstavtold	32

LØBEBANEN	33
Gakkede gangarter	34
Hvor langt kan jeg...?	36
Javel hr. kaptajn	38
Færdselsbetjent	40
Linjefange	41
Frøhop	42
Få fat i ærteposen	44
Robotter og mekanikere	45
Frys og smelt	46
Foran – bagved	47
Tre på stribe	48

TAL- OG FIGURBANEN	49
Talmaraton	50
Plets kud	51
Inspirationsark til bevægelse	53
Opgave-Olga	54
Tallabyrint	55
Vendespil	57
Talskattejagt	58
Ulvefælden	59
Talsamler	60
Pas på fangerne	62
Talslugeren	63
Figurhop	64

Litteraturliste	65
-----------------	----

# FORORD

Leg på streg til dagtilbud er et koncept, som gennem leg og bevægelse introducerer barnet til tal, bogstaver og figurer på tre farverige baner på legepladsen.

Hensigten med konceptet er at fremme børns bevægelsesglæde gennem inkluderende legeaktiviteter, der skaber fælles oplevelser og styrker de sociale relationer i børnegruppen.

I legene er der fokus på at styrke børns grov- og finmotoriske udvikling, da gode motoriske kompetencer er elementære for børns lyst til bevægelse (Vandorpe et al. 2012) og dermed det sunde børneliv.

Konceptet understøtter det daglige pædagogiske arbejde med læreplanstemaerne. Legene arbejder på forskellig vis med alle temaerne, men fokus er især at styrke børns sociale-, personlige- og kropslige kompetencer.

Konceptet hviler på erfaringerne fra Leg på streg til grundskolen, som har vist sig at være et værdifuldt redskab til at fremme bevægelse i den faglige undervisning. *Leg på streg til dagtilbud* adskiller sig fra det oprindelige koncept ved at sætte legen i centrum.

*Leg på streg til dagtilbud* er et brobyggende redskab mellem dagtilbud og skole, da konceptet introducerer børnene til tal og bogstaver. Det skaber genkendelighed, når barnet begynder i skole.

I kraft af konceptets fokus på tal og bogstaver er *Leg på streg til dagtilbud* udviklet til den ældste børnegruppe. Institutionens yngre børn kan også få glæde af legene, hvis de tilpasses og justeres til den målgruppe.

Kræftens Bekæmpelse håber, at *Leg på streg til dagtilbud* er et redskab, som gør det let for endnu flere pædagoger at inddrage bevægelse i forbindelse med børns introduktion til tal og bogstaver.



# BAGGRUND FOR UDVIKLING AF LEGE

Alle legene tager udgangspunkt i tre opstregninger: *Bogstavbanen*, *løbebanen* og *tal- og figurbanen*.

## PÆDAGOGISKE MULIGHEDER

**JEG ØVER MIG I...**



The infographic features a central white stick figure with arms raised, set against an orange background. To the left and right of the figure are two light orange speech bubble boxes containing lists of pedagogical opportunities.

- Left box:**
  - At modtage, forstå og handle på en besked
  - At vente på tur
  - At udvise omsorg
  - At tage hensyn til andre
  - At samarbejde
- Right box:**
  - At løse konflikter
  - At bestemme, hvad vi skal lave
  - At gøre opmærksom på mig selv
  - At være en del af et fællesskab

Legene er et redskab til det pædagogiske arbejde, som ikke nødvendigvis relaterer sig til børnenes bevægelse og motorik. Det gøres ved at bruge bevægelse som et redskab på lige fod med andre didaktiske værktøjer. Legene understøtter barnets udvikling af særligt sociale og personlige kompetencer. Konceptet skaber rum for leg, læring og udvikling gennem aktiviteter, som er udarbejdet til at løfte det enkelte barns bevægelsesniveau og læring.

Bogstavbanen	Løbebanen	Tal- og figurbanen
På bogstavbanen øver børnene sig i at identificere og gengive bogstaver. Legene giver børnene mulighed for at øve sig i at udtale bogstaver.	På løbebanen øver børnene forståelse for afstande ved hjælp af målebåndet på siden af løbebanen. Legene giver børnene mulighed for at øve sig på forskellige begreber i relation til placering.	På tal- og figurbanen øver børnene sig i at identificere og gengive tal, figurer og farver. Legene giver børnene mulighed for at øve sig i at tælle, identificere mængder og koble dem til tal.

# BAGGRUND FOR UDVIKLING AF LEGE

---

## MOTORISK UDVIKLING

Udvikling af børns motorik er fundamentet for deres bevægelsesglæde, da det skaber et optimalt grundlag for at få gode oplevelser, både kropsligt og socialt (Vandorpe et al. 2012). I alderen 0-6 år har børn de bedste muligheder for at udvikle deres motorik og skabe et godt bevægelsesfundament. Derfor er det vigtigt at engagere børnene i fysisk aktivitet så tidligt som muligt. Lege med fokus på bevægelse giver børn mulighed for at træne grundlæggende bevægelsesmønstre og styrker deres motoriske udvikling. Gennem lege, der involverer hele kroppen, udvikles børns kropslige kompetencer og styrker deres mulighed for at deltage i forskellige former for fysisk aktivitet igennem hele livet (Vandorpe et al. 2012).

Børnenes kropslige færdigheder skal trænes gennem grov- og finmotoriske udfordringer, der bl.a. relaterer sig til at:

### Grov- og finmotoriske udfordringer

- Krybe
- Kravle
- Løbe
- Hoppe
- Hinke
- Springe
- Klatre
- Sparke
- Kaste
- Gripe
- Håndtere små genstande
- Øve balance

Grov- og finmotoriske færdigheder er ikke kun vigtige i forbindelse med fysisk aktivitet, men også for mange dagligdagsaktiviteter.

# LEGE BESKRIVELSENS OPBYGNING

---

Legene har mange forskellige former, og beskrivelsen af de enkelte lege skal tænkes som en struktur. Det åbner op for både nytænkning og fortolkning af de enkelte lege, således at du kan tilpasse de enkelte lege til din børnegruppe.

Gentagelser af de enkelte lege understøtter børnenes hukommelse af det, der gentages. Det understøtter børnenes oplevelse af at øve sig og blive bedre – altså oplevelse af mestring.

Hver beskrivelse af den enkelte leg består af seks elementer:

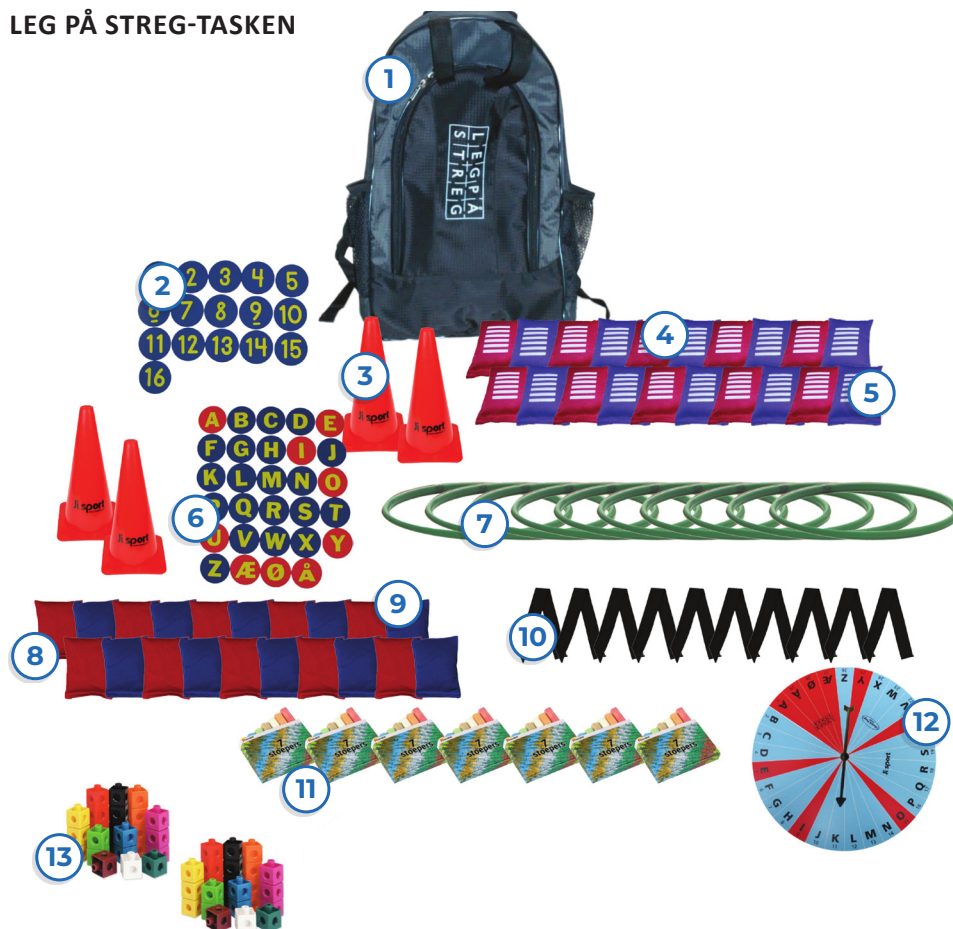
- **Antal børn** er et vejledende tal for, hvor mange børn legen kan rumme.
- **Materialer angiver**, hvad der skal bruges til legene. De kan bestå af materialer fra Leg på streg-tasken eller materialer, som du selv forbereder. Materialerne findes enten i kataloget under de respektive lege eller på [www.legpaastreg.dk](http://www.legpaastreg.dk)
- **Organisering** er en beskrivelse af, hvordan legen skal organiseres, herunder de primære betingelser, gruppeinddeling, materialers og børnenes placering på banen mv.
- **Illustrationer** giver et visuelt billede af legens organisering. Nedenfor ses betydningen af de forskellige ikoner. Ikonerne kan optræde i flere forskellige farver.

Barn/hold		Kegle		Mærkebånd		Centicube	
Fanger		Markeringsbrikker m/bogstaver		Bogstavhjul		Hulahopring	
Pædagog		Markeringsbrikker m/bogstaver		Figurkort			
Kridtstreg		Ærtepose		Billedkort			

- **Legens gang** er en detaljeret beskrivelse af legens udførelse i praksis.
- **Variationsmuligheder** er forslag til variationer i legene.

# MATERIALER TIL LEGENE

## LEG PÅ STREG-TASKEN



1. Rygsæk
2. Markeringsbrikker m. tal (1 pk.)
3. Kegler (4 stk.)
4. Røde, stribede ærteposer (10 stk.)
5. Blå, stribede ærteposer (10 stk.)
6. Markeringsbrikker m. bogstaver (1 sæt)
7. Hula-hop ringe (10 stk.)
8. Røde ærteposer (10 stk.)
9. Blå ærteposer (10 stk.)
10. Mærkeband (10 stk.)
11. Asfaltkridt (2 pk. a' 7 stk.)
12. Bogstavhjul (1 stk.)
13. Snap Cubes (2 sæt)

Leg på streg-tasken og de enkelte materialer kan købes hos Ji sport. Se mere på [www.Jisport.dk](http://www.Jisport.dk)

## MATERIALE PÅ HJEMMESIDEN

På hjemmesiden [www.legpaastreg.dk](http://www.legpaastreg.dk) findes printvenlige figur- samt billedkort.

## SKABELONER, MALING SAMT GUIDE TIL OPSTREGNING

Til at lave opstregningerne til Leg på streg til dagtilbud anvendes skabeloner, som kan lånes gennem Kræftens Bekæmpelse. Hvis I som institution ønsker at købe jeres eget skabelonsæt, kan de købes hos vores producent. Læs mere på [www.legpaastreg.dk](http://www.legpaastreg.dk). Opstregningsvejledning og guide til spraymaling findes også på hjemmesiden.

# MATERIALER TIL LEGENE

## ALTERNATIVER TIL LEG PÅ STREG-MATERIALER

I kan nemt bruge andet materiale end materialet fra Leg på streg-tasken. Mange af Leg på streg-materialerne eller lignende findes allerede i mange dagtilbud, eller det kan let produceres af børn i samarbejde med pædagoger. Her kommer nogle eksempler på materialer, som kan erstatte materialer fra Leg på streg-tasken.

- Kegler kan erstattes med spande, mælkekasser eller drikkedunke
- Markeringsbrikker kan laves af børnene i papir og efterfølgende lamineres
- Bogstavhjulet kan laves af en rund papskive, hvor bogstaverne skrives på. En pil placeres i midten
- Markeringsbåndene kan erstattes af trafikveste
- Ærteposerne kan erstattes af balloner med mel, plastikposer med ris osv.
- Centicubes kan erstattes af småsten el. lign.
- Hulahopringe kan erstattes af tæppefliser

## MERE LEG PÅ STREG

Leg på streg-materialerne er udvalgt, så Leg på streg-legene kan leges andre steder end på banerne. F.eks. kan materialerne til de fleste af Leg på streg-legene tages med på tur i skoven, i den lokale sportshal, i parken etc. Banerne laves sådan:

- Markeringsbrikkerne med tal lægges ud i samme mønster som tal- og figurbanen
- Markeringsbrikkerne med bogstaver lægges ud i samme mønster som bogstavbanen
- Løbebanen afgrænses ved hjælp af keglerne



# HVORFOR KRÆFTENS BEKÆMPELSE?

---



Kræftens Bekæmpelse arbejder, gennem en række forebyggelsesindsatser, for at gøre det nemmere for danskerne at bevæge sig mere. En fysisk aktiv livsstil kan på lang sigt være med til at forebygge en række kræftformer og andre livsstilssygdomme (cancer.dk).

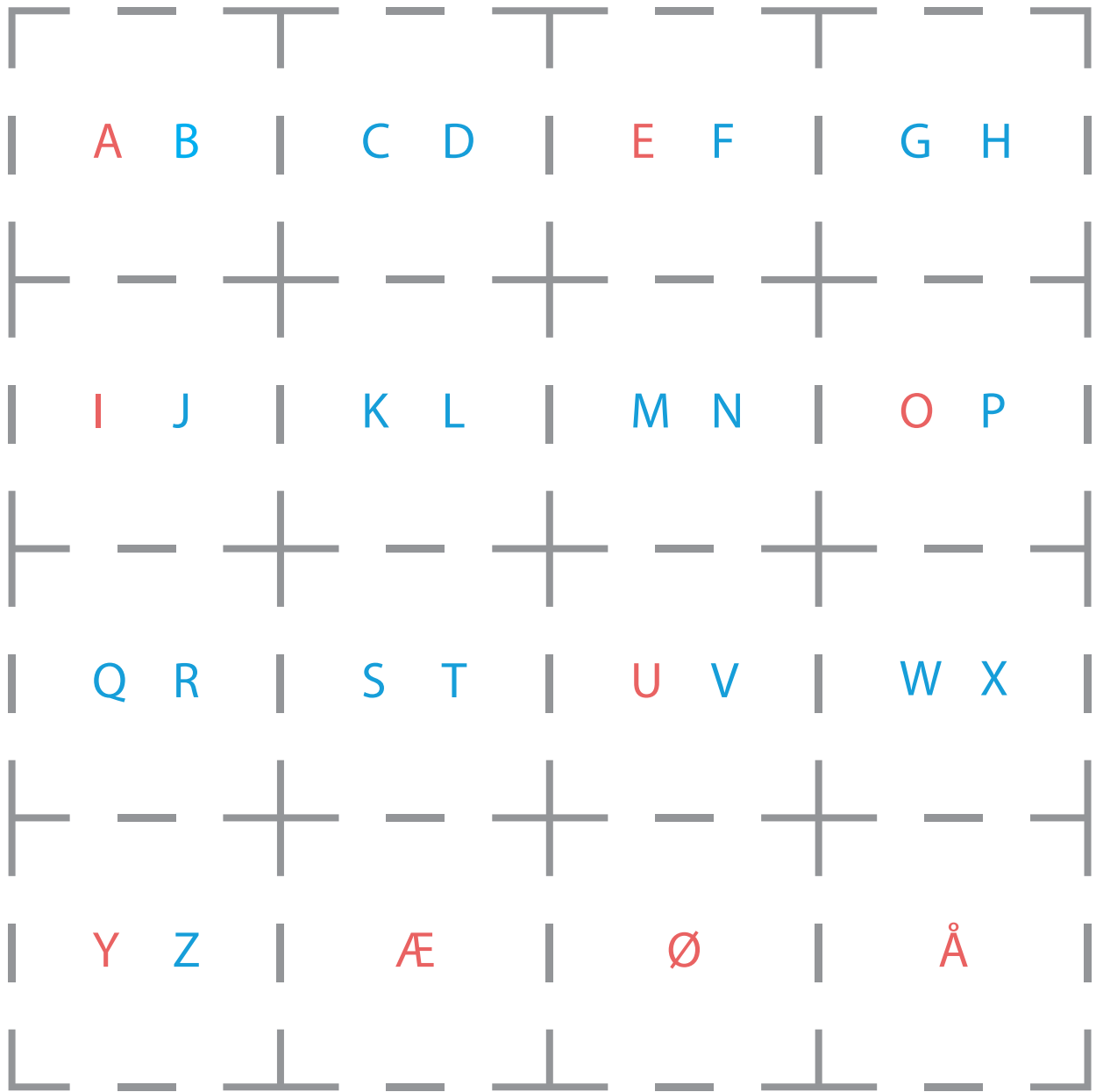
En tidlig indsats er afgørende, da barnets bevægelsesvaner grundlægges allerede i de første år (Nabe-Nielsen et al. 2005). Dagtilbud er en oplagt arena, da danske børn tilbringer en stor del af deres vågne timer her. De fysiske rammer og pædagogernes arbejde i dagtilbuddet bør derfor indbyde til bevægelse.

Konceptet øger barnets motoriske udvikling gennem motiverende og udfordrende lege. Jo mere kompetent barnet føler sig på det motoriske område, desto større er sandsynligheden for, at barnet tilvælger fysiske fritidsaktiviteter senere i livet (Vandorpe et al. 2012).

Kræftens Bekæmpelse håber, at Leg på streg kan være med til at skabe en masse sjove, aktive og lærerige timer.

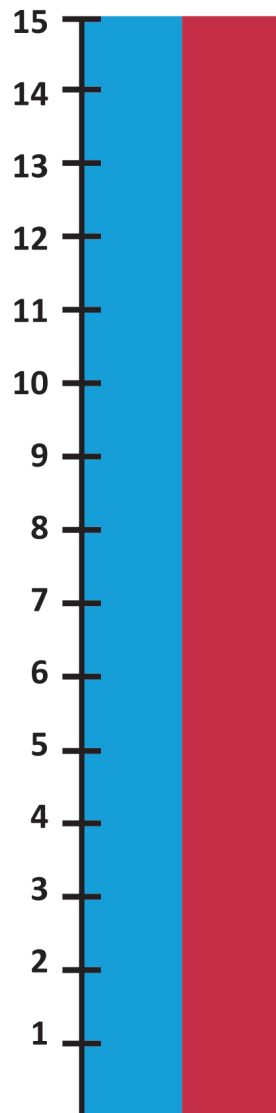
# BOGSTAVBANEN

---

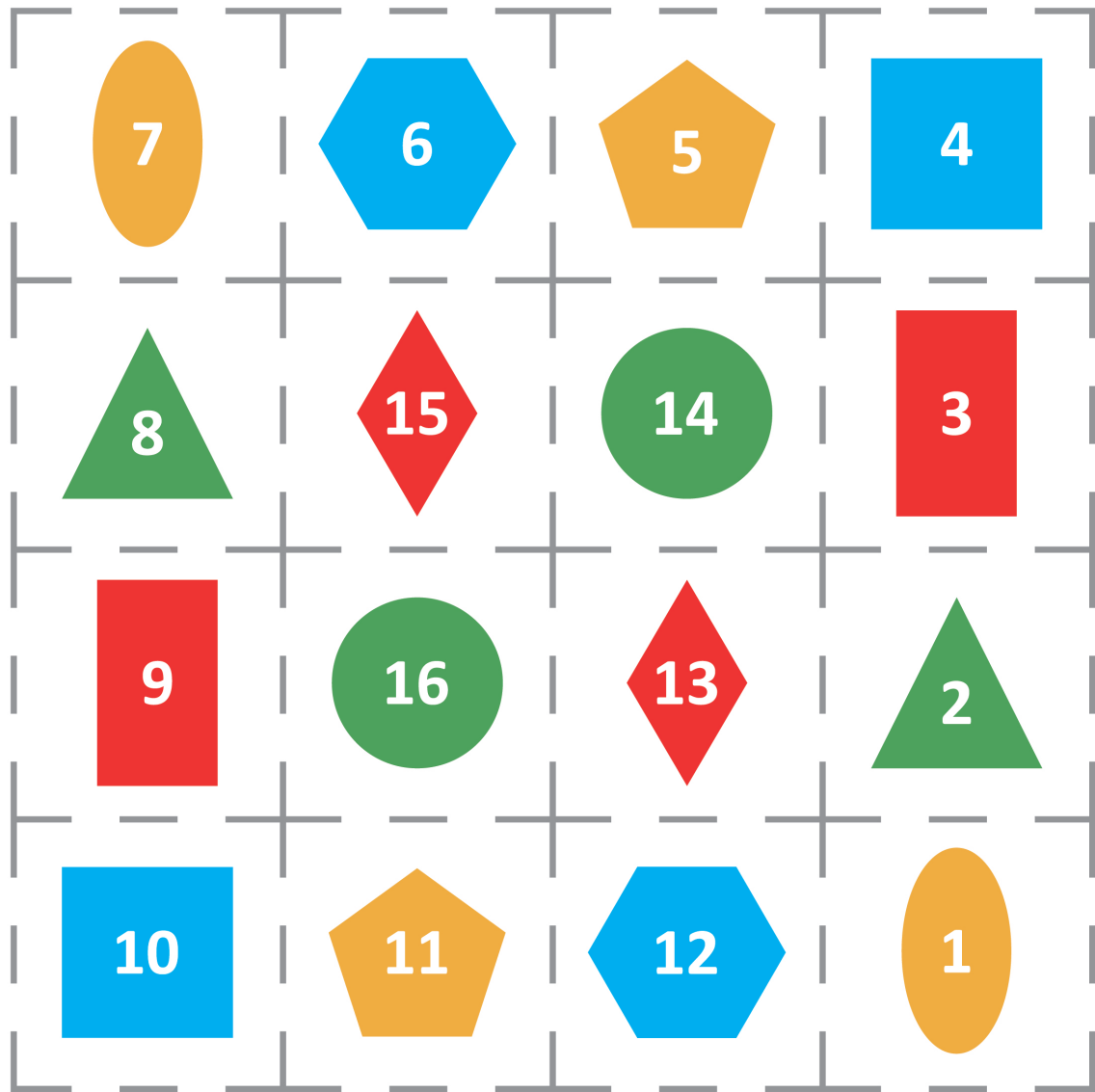


# LØBEBANEN

---



# TAL- OG FIGURBANEN



# BOGSTAVBANEN

---

## Indhold

Bogstavskattejagt	15
Tingfinder	17
Inspirationsark til ting	18
Fuldtræffer	19
Inspirationsark til bevægelse	21
Bogstavbingo	24
Hviskeleg	25
Alfabetrejsen	27
Inspirationsark med dyr	28
Zoologisk Have	30
Bogstavtrod	32



# BOGSTAVSKATTEJAGT

## BOGSTAVBANEN

### Pædagogiske muligheder

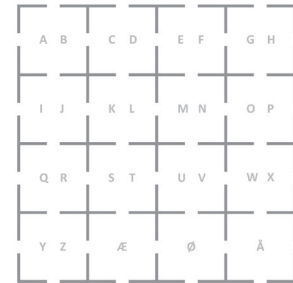
- Barnet kan genkende bogstaver
- Barnet kan samarbejde med andre børn om at løse en opgave
- Barnet oplever fællesskab i børnegruppen

### Antal børn

- 5-15

### Materialer

- 1 x sæt markeringsbrikker m/bogstaver



### Organisering

- Pædagogen gemmer markeringsbrikkerne med bogstaver rundt omkring på legepladsen. Brikkerne kan gemmes steder, der kan udfordre børnene motorisk, så de f.eks. skal krybe eller kravle for at få fat i brikkerne.

### Legens gang

1. Legen begynder med, at pædagogen fortæller børnene en historie om markeringsbrikkernes forsvinden (se evt. eksempel nedenfor).

*”Der var engang en mand, der hed Kurt – Fisker-Kurt. Fisker-Kurt var fisker, men det er han ikke mere, for han blev så søsyg. Hver gang han var ude at sejle, kastede han op (bvadrrr...) ud over rælingen. Men ved I hvad? Det er slet ikke Fisker-Kurt, vi skal snakke om, men hans bror der hedder Lars. Lars elsker alt, hvad der har med bogstaver at gøre. Derfor hedder han Bogstav-Lars. Bogstav-Lars har en bogstavfabrik. Han opfinder vrøvleord og nye ord på sin bogstavfabrik. Inde på fabrikken har han en masse bogstaver, og hver dag sidder han og finder på nye vrøvleord: tommel-næse-regnbukse-kopholder, eller hårbøjle-bakke-numse-fløjte. Men en dag da Lars kommer ind på sin fabrik, har der været indbrud. Hvad betyder indbrud? (Der spørges ud til børnene). Det betyder, at der har været nogen inde og stjæle. Hvad gør tyvene, når de har stjålet ting? (Der spørges ud til børnene). De gemmer dem, for hvis politiet fanger dem, så har de ikke tingene på sig, og så kan de sige, det ikke er dem, der har stjålet. Så fortæller de selvfølgelig ikke politiet, hvor de har gemt dem henne. Det er her, I kommer ind i billedet, for Bogstav-Lars går rundt på sin bogstavfabrik og river sig selv i håret, for han kan simpelthen ikke lave nogle vrøvleord, hvis ikke han har sine bogstaver. Så det er her, I skal hjælpe. I skal gå ud og finde alle de bogstaver, som tyvene har stjålet fra Bogstav-Lars. Afsted med jer.”*

# BOGSTAVSKATTEJAGT

## BOGSTAVBANEN

2. Herefter er det børnenes opgave i fællesskab at finde alle de gemte markeringsbrikker m/bogstaver. Det gør de ved at løbe rundt på legepladsen og finde ét bogstav ad gangen. Børnene behøver ikke at løbe i samlet flok. Det er underordnet, hvilken rækkefølge børnene henter bogstaverne i. Børnene må kun hente ét bogstav ad gangen.
3. Når et barn har fundet et bogstav, tager han/hun det med tilbage til bogstavbanen og parrer med det korrekte bogstav på banen. Pædagogen står ved banen og ser, at børnene parrer de rigtige bogstaver.

### Variationsmuligheder

- Børnene kan evt. fortælle pædagogen, hvilket bogstav de har fundet.
- Hvis legen leges med en yngre gruppe børn, kan pædagogen vælge at gemme færre markeringsbrikker.
- Pædagogen kan i løbet af legen vælge at fjerne markeringsbrikkerne fra banen og gemme dem på ny.

# TINGFINDER

## BOGSTAVBANEN

### Pædagogiske muligheder

- Barnet kan identificere ting fra naturen/legepladsen
- Barnet kan identificere bogstaver og kender til deres lyde
- Barnet kan bruge sin fantasi

### Antal børn:

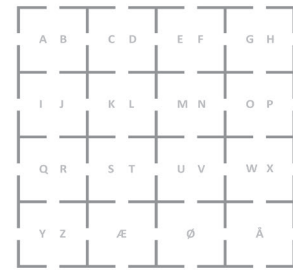
- 10-15

### Organisering

- Alle børnene står for enden af bogstavbanen. Alle børnene deltager på samme tid i legen.

### Materialer

- 1 x bogstavhjul
- Se inspirationsark s. 18 med idéer til ting på legepladsen, som børnene kan finde



### Legens gang

1. Legen begynder med, at et barn snurrer pilen på bogstavhjulet. Pilen lander f.eks. på bogstavet G.
2. Pædagogen finder en ting på legepladsen, der starter med det pågældende bogstav, som børnegruppen skal finde enten enkeltvis eller i fællesskab. I dette eksempel kan pædagogen bede børnene om at finde græs (se inspirationsark s. 18).
3. Herefter løber børnene ud på legepladsen for at finde græs og tager det med tilbage til bogstavbanen, hvor de placerer det på bogstavet G.
4. Hvis det ikke er muligt at tage tingen med tilbage på banen, som f.eks. et træ eller en vippe, kan børnene i stedet løbe ud til tingen og stille sig ved den.
5. Findes der ikke en ting med bogstavet, som pilen er landet på, f.eks. W eller Z, får barnet lov til at snurre pilen på ny. Barnet kan også bruge sin fantasi til at finde på noget med det gældende bogstav.

### Variationsmuligheder

- Børnene gætter ordet i stedet for at få det fortalt. Hvis børnene f.eks. skal finde græs, kan pædagogen beskrive det ved, at sige: "det er grønt", "det kilder under tæerne, når man har bare tæer", "køen elsker at spise det" osv. Når børnene har gættet rigtigt, må de løbe derhen og tage det med tilbage til bogstavbanen eller blot stille sig ved det.
- Børnene kan parres to og to, så et ældre barn er sammen med et yngre barn. Børnene skal hjælpe hinanden med at løse opgaven.
- Pædagogen kan bede børnene om at bevæge sig på forskellige måder ud til tingene, f.eks. løbe, hoppe, hinke, kravle, svinge med armene på vejen etc. Børnene kan også bevæge sig som et blad i vinden, et køretøj, en slange eller et andet dyr osv. Find inspiration til dyr se s. 28-29.

# INSPIRATIONSARK TIL TING

## BOGSTAVBANEN

Bogstaver	Ting i dagtilbuddet
A	Agern, affald, arm
B	Blad, bil, bold, bille
C	Cykel, (noget) cirkelformet, (noget der er en) centimeter
D	Dreng, dråbe, drikkedunk
E	Elastik, emballage
F	Fodbold, firkant, (noget) farvet, fod, frugt
G	Græs, gren, glas, gravko, grinebider
H	Hjul, hus, hat
I	Insekt, (noget) iskoldt
J	Jord, jakke
K	Kost, kugle, kranbil, kogle
L	Lastbil, legetøj
M	Mælkekasse, mælkebøtte, menneske, motorcykel
N	Navle, negl, nektarin, nisse, nøgle, nød
O	Orm, ost, (noget) O-formet
P	Pind, plante, pædagog, pige
Q	En frø der siger "quark" "quark"
R	Rive, (noget der) ruller
S	Spand, skovl, sten, sand, si, skib, sko
T	Træ, trekant, trøje, trillebør
U	Ur, ukrudt
V	Vandkande, våben, ven
W	
X	X-tra... langt, stort etc.
Y	Yndlingsting
Z	
Æ	Æble, æg, æske, (noget) ækelt
Ø	Øre
Å	Åkande, ånde

# FULDTRÆFFER

## BOGSTAVBANEN

### Pædagogiske muligheder

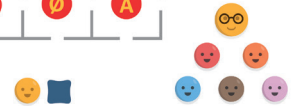
- Barnet har færdigheder i at kaste og ramme et bestemt mål
- Barnet kan give udtryk for eget ønske inden for en given ramme og er medbestemmende
- Barnet kan bruge sin fantasi og forestillingsevne

### Antal børn:

- 1-10

### Materialer

- 1 x ærtepose
- 1 x sæt markeringsbrikker m/bogstaver
- Se inspirationsark s. 21-23 med idéer til bevægelser børnene kan lave



### Organisering

- Pædagogen placerer én ærtepose ved bogstavbanen. Afstanden mellem banen og ærteposens placering afhænger af, hvor langt børnene skal/kan kaste.
- Markeringsbrikker m/bogstaver placeres på hvert bogstav, således at A ligger på A, B ligger på B osv.
- Børnene tager opstilling et stykke væk fra bogstavbanen. Afstanden afhænger af, hvor langt pædagogen ønsker, at børnene skal løbe.

### Legens gang

1. Legen begynder med, at det første barn i rækken løber op til bogstavbanen. Barnet tager ærteposen og kaster den ud på banen.
2. Ærteposen lander f.eks. tættest på bogstavet D. Barnet tager markeringsbrikken, lægger ærteposen tilbage på sin plads og løber herefter tilbage til pædagogen og fortæller, hvilket bogstav ærteposen landede tættest på. Hvis barnet ikke er i stand til at identificere bogstavet, vises markeringsbrikken, og pædagogen hjælper med at identificere bogstavet.
3. Alle børnene udfører nu den aktivitet, der knytter sig til det pågældende bogstav (se inspirationsark s. 21-23).
4. Legen er slut, når alle markeringsbrikkerne er fjernet fra bogstavbanen.

# FULDTRÆFFER

---

## BOGSTAVBANEN

### Variationsmuligheder

- Legen kan gennemføres uden markeringsbrikker. I stedet for at hente markeringsbrikken, skal barnet fortælle, hvilket bogstav ærteposen landede/kom tættest på. Dette kræver, at barnet kan identificere og huske bogstavet.
- Børnene er sammen i par. De skal blive enige om, hvilket bogstav de går efter, f.eks. kan børnene gå efter bogstavet C. Det ene barn stiller sig på markeringsbrikken med bogstavet C, og det andet barn stiller sig ved ærteposen. Barnet kaster ærteposen, og hvis denne gribes af det andet barn, må de tage markeringsbrikken med tilbage. De har tre forsøg til dette.

# INSPIRATIONSARK TIL BEVÆGELSE

## BOGSTAVBANEN

Bogstaver	Stillestående aktiviteter	Ikke-stillestående aktiviteter
A	Lav 10 englehop	Galopér som hest rundt om banen én gang
B	Buk dig ned til dine tæer 10 gange	Gå 20 skridt på tæerne
C	Stå stiv som et bræt mens du tæller til 20	Løb én gang rundt om bogstavbanen i lynfart
D	Snur som en snurretop 5 gange rundt om dig selv	Gå 20 skridt på hælene
E	Hop fra samlet ben til spredte ben og fra spredte ben til samlet ben. Gentag dette 10 gange	Hink rundt om bogstavbanen
F	Buk dig ned til dine tæer, sæt hænderne i jorden og brug dine arme til at bevæge dig frem, så du kommer til at ligge i håndliggende – stillingen man ligger i, lige inden man skal lave en armbøjning. Gør dette 3 gange	List rundt om bogstavbanen som små mus
G	Stå på tæer, stå på flad fod, stå på tæer, stå på flad fod osv. Gør det 10 gange	Lav krydsløb rundt om bogstavbanen, hvor du skiftevis kryder den ene fod over den anden mens du løber frem
H	Hop ned i hug som en frø 10 gange	Spurt én gang rundt om bogstavbanen
I	Spark dig selv i numsen 10 gange	Gå baglæns rundt om bogstavbanen
J	Lav 10 høje knæløft	Gå på line på gitteret rundt om bogstavbanen som en elegant linedaner
K	Lav 10 sprællemænd	Spark dig selv i numsen, mens du løber rundt om bogstavbanen
L	Hink 10 gange på stedet	Klap dig selv over hovedet, mens du løber rundt om bogstavbanen
M	Sving armene forlæns 5 gange og baglæns 5 gange	Sving den ene arm, mens du løber rundt om bogstavbanen - skift undervejs
N	Gå sammen to og to. Stil jer med ryggen til hinanden. Sæt jer ned og rejs jer op tre gange uden at støtte med hænderne på jorden. Jeres rygge skal hele tiden røre hinanden	Lav høje knæløft rundt om bogstavbanen

# INSPIRATIONSARK TIL BEVÆGELSE

## BOGSTAVBANEN

O	Lav 10 twist-hop	Pluk æbler, mens du bevæger dig rundt om bogstavbanen (gå på tæer med armene strakt over hovedet)
P	Tramp som en tung elefant 10 gange på stedet	Lav sidestep rundt om bogstavbanen
Q	Bevæg hoften rundt i en cirkel 10 gange	Klap i hænderne, mens du løber rundt om bogstavbanen
R	Boks ud i luften 20 gange	Lav gadedrengeløb rundt om bogstavbanen
S	Hop fra side til side 10 gange	Sving begge arme, mens du løber rundt om bogstavbanen
T	Hop så højt du kan 10 gange. Ligesom en kænkuru	Hop fra bogstav til bogstav på 10 sammenhængende bogstaver på bogstavbanen
U	Klap foran og bagved kroppen skiftevis 10 gange	Alle børnene skal løbe på en lang række rundt om bogstavbanen
V	Skyd numsen tilbage og ryst dem som du aldrig har rystet den før	Løb 5 skridt, stop, lav et hop. Gentag øvelsen indtil du er kommet hele vejen rundt om bogstavbanen
W	Drej hovedet rundt i cirkler 10 gange	Hop som en hare rundt om bogstavbanen
X	Sæt dig på en usynlig stol 10 gange	Tag så lange skridt du kan på din vej rundt om bogstavbanen
Y	Dans som en discodanser på stedet	Placér dine hænder på dine knæ/ankler og gå rundt om bogstavbanen
Z	Hop 10 gange mens, du klapper over hovedet	(Børnene skal være sammen to og to) Skuldrene skal røre ved hinanden og må ikke slippe på turen rundt om bogstavbanen

# INSPIRATIONSARK TIL BEVÆGELSE

## BOGSTAVBANEN

Æ	Hop rundt i en firkant 10 gange	(Børnene skal være sammen to og to) Tryk let på hinandens næser med en finger og giv ikke slip, før I har gået en tur rundt om bogstavbanen
Ø	Gå sammen to og to og tag hinanden i hånden. Det gælder om at klappe hinanden bagi	Lunt en gang rundt om banen, mens den ene hånd let rører jorden
Å	Lav 10 store tramp, mens du klapper 10 gange	Gå pasgang rundt om banen. Når venstre ben er forrest, skal venstre arm også være fremme. Når højre ben er forrest, skal højre arm også være fremme

# BOGSTAVBINGO

## BOGSTAVBANEN

### Pædagogiske muligheder

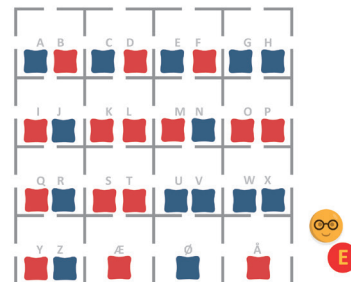
- Barnet kan identificere bogstaver
- Barnet kan kommunikere nonverbalt

### Antal børn:

- 5-15

### Materialer

- 1 x sæt markeringsbrikker m/bogstaver
- 29 x ærteposer (14 x blå og 15 x røde)
- Se inspirationsark s. 21-23 med idéer til bevægelser børnene kan lave



### Organisering

- Ved siden af alle bogstaverne på bogstavbanen lægges enten en blå eller en rød ærtepose. Der skal placeres henholdsvis 15 røde og 14 blå ærteposer.
- Børnene inddeles i to hold - et blått hold og et rødt hold.
- Børnene står for enden af bogstavbanen.
- Pædagogen lægger markeringsbrikkerne m/bogstaver i en bunke.

### Legens gang

1. Legen begynder med, at pædagogen trækker en markeringsbrik med et bogstav fra bunken og viser bogstavet til børnene. Børnene identificerer i fællesskab bogstavet og siger det højt. Er børnene ikke i stand til dette, hjælper pædagogen. Det hold, hvis ærtepose er placeret ved siden af det pågældende bogstav, må gå ud på banen og hente ærteposen. Børnene kan eventuelt skiftes til dette. Når børnene har hentet ærteposen, skal hele holdet lave aktiviteten svarende til det bogstav, som ærteposen ligger ved (se inspirationsark s. 21-23).
2. Eksempelvis trækkes bogstavet K, som har en blå ærtepose. Det blå hold henter ærteposen og laver f.eks. 10 sprællemænd.
3. Pædagogen kan bestemme, at det hold, som først får fjernet f.eks. fem ærteposer, har bingo.
4. Når et hold har fået bingo, må holdet bestemme, hvilken aktivitet alle børnene skal lave, f.eks. ti sprællemænd, uddele fem kram, løbe en tur rundt på legepladsen etc.

### Variationsmuligheder

- Børnene skal kommunikere aktiviteten nonverbalt og må kun bruge kroppen til hjælp.



# HVISKELEG

## BOGSTAVBANEN

### Variationsmuligheder

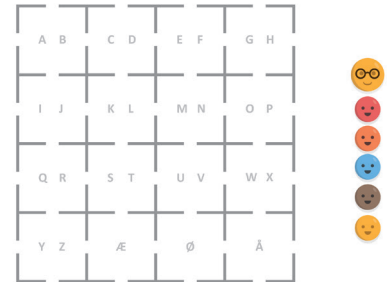
- I stedet for at snurre pilen på bogstavhjulet skal børnene videregive korte sætninger, som pædagogen giver dem. De skal f.eks. videregive informationen "A som *abe*".
- Når børnene er blevet gode til at lytte og videregive beskederne, kan de udfordres ved, at beskederne bliver videresendt hurtigere efter hinanden. Dette kræver dog, at der også står en række med børn ved bogstavhjulet, som er klar til at snurre på hjulet. Når en besked er kommet hele vejen rundt, og det sidste barn har fundet bogstavet på banen, går barnet over i køen ved bogstavhjulet og venter på en ny tur.
- Der kan også arbejdes med kaste/gribe elementet i denne aktivitet. F.eks. skal der kastes en bold, inden man løber hen og fortæller bogstavet videre. Således bliver bolden kastet før, der løbes.

# ALFABETREJSEN

## BOGSTAVBANEN

### Pædagogiske muligheder

- Barnet har kendskab til bogstaver
- Barnet kan give udtryk for sit ønske inden for en given ramme og er medbestemmende
- Barnet kan bruge sin fantasi



### Antal børn:

- 1-10

### Organisering

- Børnene placeres på en række ved siden af bogstavbanen. Pædagogen stiller sig forrest i rækken.
- Inden rejsen påbegyndes, beder pædagogen børnene tænke på et bogstav, de kender.

### Materialer

- Se inspirationsark s. 28-29 med dyrelande, børnene kan rejse til

### Legens gang

1. I legen rejser børnene sammen med pædagogen til forskellige lande. Gruppen bevæger sig på række rundt på legepladsen som fly. Pædagogen og børnene løber med armene strakt ud til siden som en flyver.
2. Herefter spørger pædagogen, hvor rejsen skal gå til, og det første barn i rækken siger det bogstav, som barnet har tænkt på. Det kunne være forbogstavet i barnets navn.
3. Barnet vælger eksempelvis bogstavet E, og hele gruppen går nu hen til bogstavet E. Når gruppen er samlet omkring bogstavet E, fortæller pædagogen, hvilket land de er kommet til, f.eks. Elefantland (se inspirationsark s. 28-29).
4. Pædagogen lægger op til, at børnene selv sætter ord på, hvordan en elefant bevæger sig, ser ud, spiser etc., hvorefter hele gruppen bevæger sig rundt på banen som elefanter – gerne med lyd.
5. Herefter flyver gruppen videre til et nyt bogstav og dermed et nyt land.
6. Legen afsluttes, når alle børn har fået lov til at vælge et bogstav.

### Variationsmuligheder

- Legen kan varieres således, at også børn uden kendskab til bogstaver kan lege med.
  - I stedet for at barnet fortæller, hvilket bogstav det har tænkt på, kan barnet blot stille sig på et vilkårligt bogstav på banen. Herefter fortæller pædagogen, hvilket bogstav barnet har stillet sig på. Efterfølgende udføres aktiviteten, som knytter sig til det pågældende bogstav.
  - Et barn vælger et dyr, de gerne vil bevæge sig som, og pædagogen fortæller børnene, hvilket bogstav dyret starter med.
- Transportformen kan evt. ændres, så gruppen i stedet bevæger sig som bil, cykel, tog etc.

# INSPIRATIONSARK MED DYR

## BOGSTAVBANEN

Bogstaver	Dyr
<b>A</b>	<b>Abe</b> - børnene klør sig selv i håret og under armen <b>And</b> - børnene vralter som en and
<b>B</b>	<b>Bi</b> – børnene spreder armene ud som vinger og siger "bzzzz" <b>Bjørn</b> - børnene former hænderne, så de ligner klør og siger en brummende lyd
<b>C</b>	<b>Chimpanse</b> - børnene "piller lus" ud af pelsen og spiser dem <b>Cikade</b> - børnene forsøger at efterligne cikadens lyd
<b>D</b>	<b>Delfin</b> - børnene springer afsted som delfinen <b>Drage</b> - børnene bruger deres arme som vinger og viser deres skarpe tænder
<b>E</b>	<b>Elefant</b> - børnene laver en snabel med deres arm og bevæger sig rundt med store skridt <b>Edderkop</b> - børnene bruger deres fingre til at efterligne edderkoppens hurtige bevægelser med dens ben, de kan evt. kravle på hinanden
<b>F</b>	<b>Firben</b> - børnene bevæger sig afsted på hænder og fødder <b>Flue</b> - børnene bruger deres arme som vinger og løber zig zag
<b>G</b>	<b>Giraf</b> - børnene går på tæer og strækker halsen <b>Gris</b> - børnene laver en grisetryne og øffer som en gris
<b>H</b>	<b>Hare</b> - børnene hopper som en hare <b>Hest</b> - børnene vrinsker og galoperer
<b>I</b>	<b>Isbjørn</b> - børnene står med armene spredt i luften og bruger hænderne til at agere klo <b>Insekt</b> - børnene kan selv vælge et insekt, de ønsker at være
<b>J</b>	<b>Jaguar</b> – børnene løber meget hurtigt
<b>K</b>	<b>Kanin</b> - børnene sidder i hug og hopper op og ned <b>Ko</b> - børnene siger "muuh", og kan bruge deres fingre som horn
<b>L</b>	<b>Loppe</b> - børnene springer som en loppe <b>Lærke</b> - børnene bruger deres arme som vinger og fløjter evt. samtidig
<b>M</b>	<b>Mus</b> - børnene piler afsted, de løber stærkt med meget små skridt <b>Mariehøne</b> - børnene ligger sig på ryggen og spræller med arme og ben, som når en mariehøne er landet på sit skjold

# INSPIRATIONSARK MED DYR

## BOGSTAVBANEN

N	<b>Næsehorn</b> - børnene tramper afsted med hovedet foroverbøjet <b>Narhval</b> - børnene bruger deres arm til at indikere narhvalens tand, de laver en bølgebevægelse med kroppen
O	<b>Orangutang</b> - børnene bøjer kroppen forover og lader armene dingle frem og tilbage <b>Orm</b> - børnene holder armene ind til kroppen og vrider kroppen som en orm
P	<b>Pingvin</b> - børnene vralter stift rundt som en pingvin <b>Panda</b> - børnene slentrer dovent afsted og giver de andre børn et stort kram
Q	-
R	<b>Ræv</b> - børnene lister rundt som en snu ræv <b>Rensdyr</b> – børnene laver et gevir med hænderne og galoperer afsted
S	<b>Slange</b> - børnene bevæger deres kroppe i s-bevægelser <b>Søløve</b> – børnene løber, mens de klapper i hænderne og siger som en søløve
T	<b>Tudse</b> - børnene hopper afsted som en tudse <b>Tiger</b> – børnene løber, mens de brøler som en tiger
U	<b>Ugle</b> - børnene spreder armene ud som vinger og siger "uh uuuuh". <b>Ulv</b> – børnene løber, mens de hylter som en ulv
V	<b>Vandmand</b> – børnene bevæger sig med bløde og gele-agtige bevægelser <b>Vortesvin</b> – børnene løber afsted og "grynter"
W	-
X	-
Y	-
Z	<b>Zebra</b> - børnene galoperer afsted
Æ	<b>Æsel</b> - børnene løber afsted og siger "iiah, iiah" <b>Ænder</b> – børnene bruger hænderne som næb og siger "rap, rap"
Ø	<b>Ørn</b> - børnene bruger armene som vinger, de svinger dem op og ned med tyngde
Å	<b>Ål</b> - børnene samler armene over hovedet og laver s-bevægelser

# ZOOLOGISK HAVE

## BOGSTAVBANEN

### Pædagogiske muligheder

- Barnet er opmærksom på at skulle hjælpe andre børn
- Barnet kan bruge sin fantasi
- Barnet bliver introduceret til forskellige dyr og deres karakteristika



### Antal børn:

- 5-15

### Materialer

- 2 x markeringsbånd til *dyrepasserne*
- Se inspirationsark s. 28-29 med idéer til dyr børnene kan bevæge sig som

### Organisering

- Inden legen begynder, vælger pædagogen to børn, som skal være *dyrepassere*. *Dyrepasserne* får et markeringsbånd på.
- De resterende børn vælger et tilfældigt dyr, som de har lyst til at være, f.eks. ko, gris, hest, abe etc. Bogstavbanen er Zoologisk Have.
- Børnene stiller sig i hver sit bogstavfelt og opfører sig som det valgte dyr, f.eks. galoperer som en hest (se inspirationsark s. 28-29 for flere eksempler på dyr og deres måde at bevæge sig på).
- Afhængig af legepladsens udformning kan afgrænsning være nødvendig.

### Legens gang

1. Legen begynder med, at *dyrepasserne* tæller til ti, mens *dyrene* løber ud af deres bure og forsøger at komme så langt væk fra *dyrepasserne* som muligt.
2. *Dyrepasseren* indfanger et *dyr* ved at røre det og sige "*fanget*". Herefter følger *dyrepasseren* *dyret* tilbage til Zoologisk Have.
3. I Zoologisk Have vælger *dyrepasseren* et vilkårligt "bur" (bogstavfelt) at placere *dyret* i. Når *dyret* står på dets plads, opfører det sig som det valgte dyr.
4. For at blive befriet skal et af de andre dyr bevæge sig ind i Zoologisk Have og i fællesskab hjælpe hinanden med at finde ud af, hvad det er for bogstaver, som findes i "buret" (feltet). Pædagogen sikrer, at børnene har identificeret det rigtige bogstav. Er børnene ikke selv i stand til at identificere bogstavet, fortæller pædagogen, hvilke bogstaver de står ved.
5. Der kan skiftes roller undervejs.

# ZOOLOGISK HAVE

---

## BOGSTAVBANEN

### Variationsmuligheder

- Pædagogen kan variere legen ved at introducere forskellige kategorier, som børnene skal vælge et dyr inden for, eksempelvis:
  - Dyr, der lever i vandet
  - Dyr, der kan flyve
  - Dyr, som kan leve, hvor det er koldt (evt. Sydpolen eller Nordpolen)
  - Dyr, som lever på savannen
  - Dyr, som bor på bondegården
  - Dyr, kæledyr

# BOGSTAVTROLD

## BOGSTAVBANEN

### Pædagogiske muligheder

- Barnet er opmærksom på at skulle hjælpe andre børn
- Barnet har kendskab til bogstaver og kan gengive dem



### Antal børn:

- 5-15

### Materialer

- 2 x markeringsbånd til fangerne
- 1 x sæt markeringsbrikker m/bogstaver

### Organisering

- Pædagogen udvælger to børn, der skal være fangere. Begge fangere får et markeringsbånd på.
- Markeringsbrikkerne m/bogstaver placeres på jorden rundt omkring på legepladsen med bogstavssiden opad. Det kan være en fordel at justere banens størrelse i forhold til antallet af børn.

### Legens gang

1. Legen er en fangeleg. Når et barn bliver fanget, stiller han/hun sig ved nærmeste markeringsbrik. Barnet markerer, at det er blevet fanget ved at stille sig med armene i vejret.
2. For at blive befriet skal et andet barn stille sig bagved det fangede barn. Befrieren skal tegne bogstavet, som er på markeringsbrikken, med fingeren på det fangede barns ryg.
3. Herefter indgår det befriede barn igen i legen. Der er helle under befrielsen.
4. Der kan skiftes fangere undervejs.

### Variationsmuligheder

- Det fangede barn skal samle markeringsbrikken op og parre den med det pågældende bogstav på bogstavbanen, når det er blevet befriet. Legen er slut, når alle 29 markeringsbrikker er placeret på bogstavbanen.
- Børnene bevæger sig rundt på forskellige måder– f.eks. hopper, hinker etc.

# LØBEBANEN

---

## INDHOLD

Gakkede gangarter	34
Hvor langt kan jeg...?	36
Javel hr. kaptajn	38
Færdselsbetjent	40
Linjefange	41
Frøhop	42
Få fat i ærteposen	44
Robotter og mekanikere	45
Frys og smelt	46
Foran – bagved	47
Tre på stribe	48



# GAKKEDE GANGARTER

## Løbebanen

### Pædagogiske muligheder

- Barnet kan bruge sin fantasi
- Barnet kan give udtryk for sit ønske inden for en given ramme og er medbestemmende
- Barnet gør brug af forskellige motoriske færdigheder

### Antal børn:

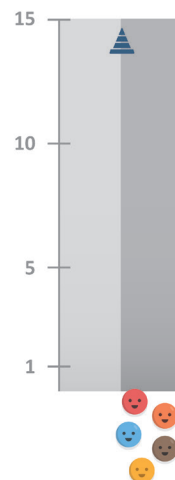
- 1-15

### Organisering

- Børnene stiller sig i en række for enden af løbebanen.

### Materialer

- 1 x kegle



### Legens gang

1. Legen er en stafet. Den kan enten leges med eller uden konkurrenceelement. Hvis legen leges som en konkurrence, leges den som en klassisk stafet, hvor det gælder om at komme først. Hvis den leges uden konkurrenceelement, er der fokus på at udføre bevægelserne så korrekt som muligt.

#### Uden konkurrenceelement:

Legen går ud på, at børnene bevæger sig fra den ene ende af løbebanen til den anden på forskellige måder. Pædagogen udvælger en gangart, som børnene udfører. Børnene kan bevæge sig enkeltvis eller i samlet flok. Pædagogen kan f.eks. bede børnene om at:

- Gå baglæns
- Gå på tæerne
- Gå på hælene
- Gå på ydersiden af foden
- Gå med laaaange skridt
- Gå, hvor de løfter knæene så højt som muligt

#### Med konkurrenceelement:

Legen går ud på at bevæge sig hurtigst muligt ned i den anden ende af banen, runde keglen og løbe tilbage igen.

1. Pædagogen tæller højt: "3, 2, 1, Løb". På kommandoen "Løb" må børnene sætte i gang.
2. Børnene løber ned i den anden ende af banen, runder keglen og løber herefter tilbage og giver det næste barn i køen en high five. Legen er slut, når alle børn har løbet.
3. Legen kan forlænges ved at indføre flere runder med forskellige bevægelsesformer f.eks. hinke, hoppe, løbe, krydsløb, baglænsløb, kravle, krabbegang, løbe sidelæns, trille, hælspark m.m.

# GAKKEDE GANGARTER

## Løbebanen

### Variationsmuligheder

- Der kan anvendes en ærtepose som depeche. ærteposen skal afleveres til det næste barn i rækken, inden dette barn må løbe. Her handler det om at aflevere og modtage en genstand i fart.
- Det forreste barn i rækken løber ned i den anden ende af banen, runder keglen og løber tilbage for at hente det næste barn i køen. De to børn løber nu hånd i hånd ned i den anden ende og runder keglen. Når de kommer tilbage, tager de endnu et barn i hånden således, at de nu er tre. Når alle på holdet er hentet, og holdet er løbet tilbage til start, forlader den første løber gruppen. Næste gang gruppen når tilbage til start, forlader anden løber gruppen. Legen fortsættes, indtil alle børn er blevet hentet og bragt tilbage.
- Legen kan udføres i stilhed, som en stilleleg eller nonverbalt, hvor børnene kun må bruge kroppen som talerør.

# HVOR LANGT KAN JEG...?

## Løbebanen

### Pædagogiske muligheder

- Barnet har kendskab til afstande
- Barnet gør brug af forskellige motoriske færdigheder
- Barnet kan vente på tur
- Barnet har færdigheder i at kaste og ramme et bestemt mål

### Antal børn:

- 1-7

### Organisering

- Børnene stiller sig i en række for enden af løbebanen.

### Materialer

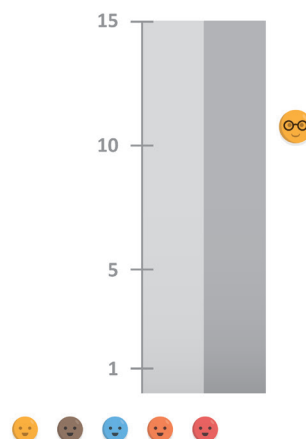
- Se variationsmuligheder

### Legens gang

1. Legen går ud på, at børnene på skift f.eks. kaster/løber/springer ind på løbebanen (se variationsmuligheder).
2. Pædagogen hjælper barnet med at vurdere, hvor langt barnet har kastet/løbet/sprunget etc. ved at bruge målene på løbebanen.

### Variationsmuligheder

- Hvor langt kan jeg kaste?  
Barnet kaster på forskellige måder (der kan evt. anvendes forskellige kastegenstande af forskellig tyngde og form f.eks. ærteposer, sko eller andet):
  - Mellem benene
  - Over skulderen (med ryggen til banen)
  - Med overhåndskast
  - Med underhåndskast
  - Med modsatte hånd af den foretrukne
- Hvor langt kan jeg springe?  
Barnet springer/hopper på forskellige måder:
  - Med samlede ben
  - Med tilløb/uden tilløb
  - Med tre hop



# HVOR LANGT KAN JEG...?

## Løbebanen

- Hvor langt kan jeg gå på line?  
Barnet balancerer på forskellige måder på løbebanens midterlinje:
  - Med armene ud til siden
  - Med det ene øje lukket
  - Med en ærtepose på hovedet
- Hvor langt kan jeg strække/nå?  
Barnet måler, hvor langt det kan strække/nå på forskellige måder:
  - Strække sig, når det ligger fladt på maven med armene strakt over hovedet.
  - Når alle børnene ligger i forlængelse af hinanden på maven med armene strakt over hovedet.
- Hvor lang tid tager det at...?  
Barnet undersøger, hvor lang tid det tager at (til dette kan der anvendes et stopur, men børnene kan også hjælpe hinanden med at tælle antallet af sekunder):
  - Løbe ned i den anden ende
  - Løbe frem og tilbage på løbebanen
  - Hinke frem og tilbage på løbebanen

# JAVEL HR. KAPTJN

## Løbebanen

### Pædagogiske muligheder

- Barnet har kendskab til afstande
- Barnet kan give udtryk for sit ønske inden for en given ramme og er medbestemmende
- Barnet kan gøre opmærksom på sig selv
- Barnet kan modtage en instruktion og reagere herpå

### Antal børn:

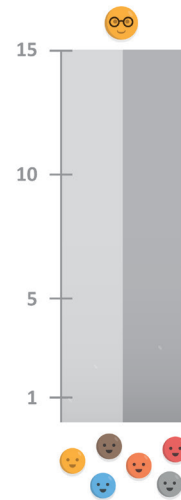
- 1-15

### Organisering

- Pædagogen er *kaptajn* og børnene er *matroser*.
- *Kaptajnen* stiller sig i den ene ende af løbebanen med fronten mod *matroserne*.
- *Matroserne* stiller sig i modsatte ende med fronten mod *kaptajnen*. Det er underordnet, om *matroserne* står på række.

### Materialer

- Ingen



### Legens gang

1. Legen går ud på, at alle *matroserne* skal løbe ned til *kaptajnen* på *kaptajnens* anvisning f.eks.: (find gerne selv på flere)
  - "Alle dem med blå på tøjet skal gå én meter"
  - "Alle dem, som er fire år, skal gå én meter"
  - "Alle dem med nederdel skal gå én meter"
  - "Alle dem, som har ti fingre, skal gå én meter"
  - "Alle dem, som har en storebror, skal gå én meter"
  - "Alle dem, som har et kæledyr, skal gå én meter"
  - "Alle dem, som kan nå deres næse med tungen, skal gå én meter"
  - "Alle dem, som kender deres skostørrelse, skal gå én meter"
  - "Alle dem, som kender forbogstavet på deres navn, skal gå én meter"
2. De *matroser*, som er omfattet af kommandoen, udfører handlingen. Længdeangivelserne på løbebanen bruges som en guide til, hvor langt de må gå.
3. Legen slutter, når alle *matroserne* er nået ned til *kaptajnen*.

# JAVEL HR. KAPTJN

## Løbebanen

### Variationsmuligheder

- *Kaptajnen* kan variere både afstand og retning fra kommando til kommando. *Kaptajnen* kan f.eks. sige "alle dem med hve på, skal gå to meter frem", eller "alle dem, som har en lillesøster, skal gå tre meter tilbage".
- Der kan skiftes roller, så et barn i stedet er *kaptajn*. I dette tilfælde kan kommandoerne begrænses f.eks. til farver. *Kaptajnen* kan f.eks. sige "alle dem med rødt på tøjet skal gå én meter".
- Børnene kan bevæge sig i forskellige tempi og forestille sig at være et dyr. En løve der sniger sig af sted, en mus der piler væk og en elefant som går langsomt frem.
- Har børnene svært ved at bruge længdeangivelserne på løbebanen, kan afstanden, som børnene skal bevæge sig, angives i skridt, f.eks. "alle dem som har en storebror skal gå ét skridt".

# FÆRDELSBETJENT

## Løbebanen

### Pædagogiske muligheder

- Barnet kan modtage en instruktion og reagere derpå
- Barnet kan begreberne højre og venstre
- Barnet stoler på sin egen fornemmelse og beslutning
- Barnet kan koncentrere sig



### Antal børn:

- 1-15

### Organisering

- Børnene stiller sig på en række på løbebanens midterlinje (denne placering har de kun til at begynde med).
- Pædagogen er *færdselsbetjent* og står med fronten mod børnene.
- Inden legen begynder, kan det være en idé at øve, hvilken side der er hhv. højre og venstre.

### Materialer

- Ingen

### Legens gang

1. Legen er en kommandoleg, hvor *færdselsbetjenten* enten angiver kommandoen højre eller venstre. Hvis *færdselsbetjenten* siger "*højre*", skal børnene hoppe over på højre side og omvendt skal de hoppe over på venstre side, hvis pædagogen siger "*venstre*". Børnene skal således reagere på det, som *færdselsbetjenten* siger.
2. Formår børnene ikke at udføre kommandoen korrekt, må de løbe en tur ned ad løbebanen og tilbage for at være med igen.
3. Samme kommando må gerne siges flere gange i træk. I disse tilfælde skal børnene blot blive stående.
4. En ny runde kan påbegyndes, når der er ét barn tilbage.

### Variationsmuligheder

- For at udfordre børnene kan pædagogen pege på den venstre side og i stedet sige "*højre*". Der er vigtigt at understrege, at børnene skal reagere på det, der bliver sagt. De skal dermed ikke gå til den side, der bliver peget på.
- Kommandoerne højre og venstre kan erstattes af frem og tilbage.

# LINJEFANGE

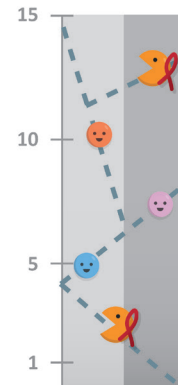
## Løbebanen

### Pædagogiske muligheder

- Barnet kan rumme nærhed til andre børn
- Barnet er opmærksom på at være hjælpsom
- Barnet kan balancere og bruge sine motoriske færdigheder
- Barnet har et taktisk overblik

### Antal børn:

- 5-15



### Materialer

- Asfaltkridt i én farve
- 1 x markeringsbånd pr. fanger

### Organisering

- Pædagogen tegner lige linjer op på løbebanen. Linjerne skal være forbundne, hvilket vil sige, at de på en eller anden måde skal røre ved hinanden, da børnene kun må bevæge sig på linjerne. Det anbefales, at hele banen streges op.
- Der udvælges fangere, som har til opgave at fange de andre børn. Hver fanger får udleveret et markeringsbånd.

### Legens gang

1. Legen er en fangeleg. Både fangere og ikke-fangere må kun bevæge sig på linjerne. Det gælder for fangerne om at fange de andre børn. Dette gør de ved at røre et andet barn og sige "fanget". Det fangede barn stiller sig med armene i vejret på det sted, hvor han/hun er blevet fanget.
2. For at et fanget barn kan blive befriet, skal et andet barn give det fangede barn et kram. Barnet er herefter med i legen igen.
3. Der kan skiftes fangere undervejs.

### Variationsmuligheder

- Legen kan varieres ved, at *fange-elementet* udelades. Børnene bevæger sig på linjerne. Når to børn skal krydse veje, skal de give hinanden et kram, en high five eller en dans m.v., før de må passere.
- Hvis børnene kommer uden for stregerne, må pædagogen give dem en øvelse, inden de kan være med i legen igen, f.eks. fem sprællemænd.

# FRØHOP

## Løbebanen

### Pædagogiske muligheder

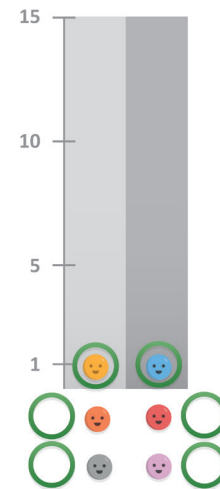
- Barnet kan samarbejde med andre børn om at løse en opgave
- Barnet oplever at være en del af et fællesskab
- Barnet kan vente på tur
- Barnet har kendskab til afstande og kan afstandsvurdere

### Antal børn:

- 6-10

### Materialer

- 1 x hulahopring pr. barn



### Organisering

- Børnene inddeles i to hold. Det anbefales, at der er 3-5 børn på hvert hold.
- Der udvælges én *frø* på hvert hold. De resterende børn er *frøens* hjælpere.
- Der placeres en hulahopring (åkande) ved løbebanens start. *Frøen* stiller sig heri.
- Hjælperne får hver udleveret en hulahopring.

### Legens gang

1. Legen går ud på, at børnene skal samarbejde om at få *frøen* ned i den anden ende af løbebanen hurtigst muligt.
2. *Frøen* må kun betræde åkanderne. Det er derfor hjælpernes opgave hele tiden at sørge for, at *frøen* har en åkande, den kan hoppe ud på.
3. Der må kun være én hjælper på banen ad gangen. Når en hjælper har lagt en åkande, løber hjælperen tilbage til gruppen og giver en high five til den næste hjælper i rækken. Denne hjælper løber herefter op og placerer en åkande foran *frøen*.
4. Åkanderne skal placeres med tilpas afstand, så det er muligt for *frøen* at hoppe fra åkande til åkande uden at røre vandet (jorden).
5. Når hjælperne ikke har flere åkander i rækken, flytter hjælperne den bagerste åkande og ligger denne om foran *frøen*, så *frøen* igen kan hoppe videre.
6. Holdet, som først får *frøen* i mål, har vundet.
7. Der kan roteres mellem børnene, så alle får lov til at være *frø*.

# FRØHOP

## Løbebanen

### Variationsmuligheder

- Legen kan gøres mere motorisk udfordrende ved at stille krav om, at *frøen* skal hoppe som en frø (barnet sidder i hug, mens hænderne rører jorden) fra åkande til åkande. Dette kan med fordel øves med alle børnene, inden legen påbegyndes.
- Legen kan også leges uden *frøens* hjælpere. I stedet er det *frøens* egen opgave at flytte den bagvedliggende hulapring om foran sig selv og på den måde transportere sig selv ned i den anden ende.
- Konkurrenceelementet kan fjernes, ved at alle børnene udgør ét hold.
- Legen kan også udføres nonverbalt.

# FÅ FAT I ÆRTEPOSEN

## Løbebanen

### Pædagogiske muligheder

- Barnet kan modtage en instruktion og handle herpå
- Barnet kan reagere hurtigt

### Antal børn:

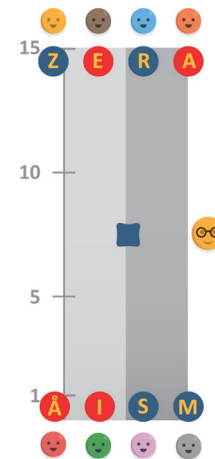
- 5-10

### Organisering

- Pædagogen placerer markeringsbrikkerne således, at der ligger lige mange i begge ender af banen.
- Børnene udvælger sig en markeringsbrik og stiller sig ved hver deres personlige markeringsbrik, f.eks. står Z, E, R og A i den ene ende, mens Å, I, S og M står i den anden ende. De to ender udgør hver især et hold.
- På midten af banen placeres en ærtepose.

### Materialer

- 1 x markeringsbrik m/bogstaver pr. barn
- 1 x ærtepose



### Legens gang

1. Legen går ud på at få først fat i ærteposen.
2. Pædagogen angiver forskellige bogstavkombinationer. Kombinationen skal indeholde et bogstav fra hvert hold. F.eks. kan pædagogen sige bogstaverne "E og M". Pædagogen peger på det ene hold, når han/hun siger bogstavet E og på det andet hold, når bogstavet M siges. De to børn, som står ved markeringsbrikkerne med bogstaverne E og M, skal løbe ind og få fat i ærteposen.
3. Barnet, som har fået først fat i ærteposen, henter ét point til sit hold.
4. Holdet, som først har fået f.eks. 10 point, har vundet. Børnene kan vælge et nyt bogstav og legen kan leges på ny.

### Variationsmuligheder

- Legen kan udvides således, at barnet, som ikke fik først fat i ærteposen, stadig kan få et point til sit hold, hvis barnet kan nå at fange barnet med ærteposen, inden det når tilbage til sin plads. Således kan begge hold opnå et point i hver runde.
- Børnene ligger på maven bagved markeringsbrikkerne. Således skal de først op og stå, inden de kan løbe ind på banen for at hente ærteposen.
- I stedet for at tage ærteposen skal børnene i stedet give hinanden en high five og løbe tilbage til deres plads. Herved fjernes konkurrenceelementet.

# ROBOTTER OG MEKANIKERE

## Løbebanen

### Pædagogiske muligheder

- Barnet er opmærksom på at hjælpe andre børn
- Barnet kan samarbejde med de andre børn med henblik på at løse en opgave
- Barnet kan balancere og bruge sine motoriske færdigheder

### Antal børn:

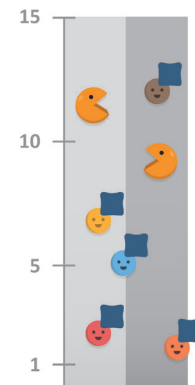
- 5-15

### Organisering

- Der udpeges to børn, der skal være *mekanikere*. Resten af børnene er *robotter*.
- Alle børnene får udleveret en ærtepose, der placeres på hovedet.
- Børnene placerer sig tilfældigt på løbebanen.

### Materialer

- 1 x ærtepose pr. barn



### Legens gang

1. Legen går ud på, at *robotterne* bevæger sig rundt på løbebanen mellem hinanden.
2. Hvis en *robot* taber sin ærtepose, skal *robotten* stille sig med armene i vejret for at indikere, at den har brug for hjælp.
3. *Robotten* kan først bevæge sig igen, når der kommer en *mekaniker* og reparerer robotten ved at placere den tabte ærtepose på hovedet af *robotten*. Herefter indgår *robotten* igen i legen.
4. Der kan skiftes roller undervejs.

### Variationsmuligheder

- Legen kan leges som en stafet. *Robotterne* og *mekanikerne* arbejder sammen om at transportere ærteposerne fra den ene ende til den anden hurtigst muligt. *Robotterne* står ved løbebanens start og *mekanikeren* står strategisk placeret langs løbebanen.

Barnet forrest i køen balancerer med ærteposen på hovedet ned til den anden ende af løbebanen. Her tages ærteposen af hovedet og placeres på jorden. Nu må det næste barn i rækken påbegynde sin tur. Når ærteposen er afleveret, løber barnet tilbage i rækken. Hvis ærteposen tabes undervejs, må robotten ikke bevæge sig, før *mekanikeren* har placeret den tabte ærtepose på hovedet af robotten igen.

Børnene kan eventuelt udfordres ved, at pædagogen introducer forskellige bevægelsesformer. Børnene kan f.eks. bevæge sig med store skridt, løb eller som en robot.

# FRYS OG SMELT

## Løbebanen

### Pædagogiske muligheder

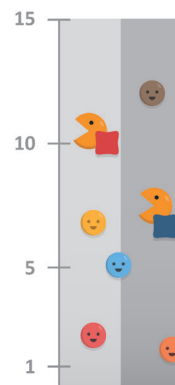
- Barnet kan udvise overblik og kender sin rolle
- Barnet kan vise nærvær

### Antal børn:

- 5-15

### Materialer

- 1 x blå ærtepose
- 1 x rød ærtepose



### Organisering

- Pædagogen udvælger et barn, der skal være *iskonge/isdronning*. Dette barn får den blå pingvin. Der udvælges også et barn, som skal være *smeltekonge/smelte dronning*. Dette barn får den røde ærtepose.

### Legens gang

1. Legen er en fangeleg. Det er *iskongens/isdronningens* opgave at fange de andre børn. Dette gør barnet ved at røre et andet barn med pingvinen og sige "*frys*". Barnet markerer, at det er frosset til is ved at stille sig med armene i vejret.
2. For at blive befriet skal *smeltekongen/smelte dronningen* røre ved det frosne barn og sige "*smelt*". Herefter indgår det befriede barn igen i legen. Der er helle under befrielsen.
3. Der kan skiftes roller undervejs.

### Variationsmuligheder

- Børnene kan udfordres motorisk, ved at de skal bevæge sig rundt på banen på forskellige måder, f.eks. ved at kravle, hoppe, hinke, lave høje knæløft, gå i hug etc.
- *Iskongen/isdronningen* kan "puste" frost på de børn de fanger og *smeltekongen/smelte dronningen* skal give et kram for at *smelte* de fangede børn fri igen.

# FORAN – BAGVED

## Løbebanen

### Pædagogiske muligheder

- Barnet har en forståelse for begreber
- Barnet kan koncentrere sig om at huske en besked

### Antal børn:

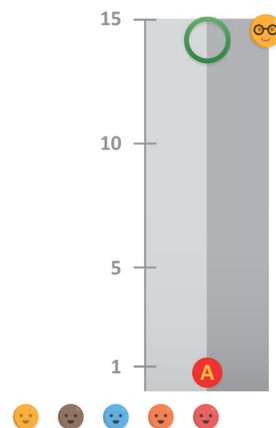
- 1-10

### Organisering

- For enden af løbebanen placeres markeringsbrikkerne i en bunke.
- Børnene stiller sig på en række ved markeringsbrikkerne.
- Pædagogen placerer en hulahopring for enden af løbebanen og stiller sig tæt ved den.

### Materialer

- 1 x hulahopring
- 1 x sæt markeringsbrikker m/ bogstaver



### Legens gang

1. Legen er en kommandoleg. Det forreste barn i rækken trækker en markeringsbrik fra bunken og løber hen til hulahopringen.
2. Herefter fortæller pædagogen barnet, hvor bogstavet skal placeres i forhold til hulahopringen. Det kunne eksempelvis være:
  - Inde i hulahopringen
  - Ved siden af hulahopringen
  - Til højre for hulahopringen
  - Til venstre for hulahopringen
3. Når markeringsbrikken er placeret, løber barnet tilbage og giver det næste barn i køen en high five. Det næste barn trækker nu en markeringsbrik fra bunken, løber hen til hulahopringen, og pædagogen angiver en placering.
4. Således fortsættes legen, indtil alle bogstaverne er placeret ved hulahopringen.
5. Når alle markeringsbrikkerne er placeret rundt omkring hulahopringen, skal de bringes tilbage til deres startposition. Pædagogen kan f.eks. bede barnet om at hente en markeringsbrik, til venstre for firkanten, inde i firkanten etc. og bringe denne tilbage til start.

### Variationsmuligheder

- Legen kan også leges, ved at børnene skal fortælle, hvilket bogstav der er på markeringsbrikken, de har trukket. Yderligere kan barnet selv prøve at tegne bogstaver med kridt.

# TRE PÅ STRIBE

## Løbebanen

### Pædagogiske muligheder

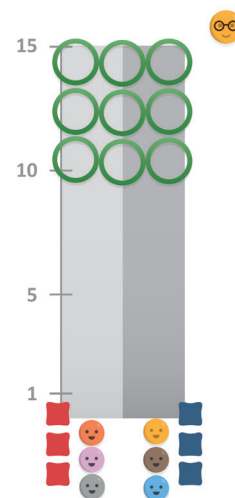
- Barnet kan vente på tur
- Barnet har et taktisk overblik

### Antal børn:

- 6-10

### Materialer

- 9 x hulahopringe
- 6 x ærteposer (3 røde og 3 blå)



### Organisering

- Inden legen går i gang, placerer pædagogen ni hulahopringe ved løbebanens ende, så de danner et kvadrat (3 x 3).
- Børnene inddeles i to hold. De stiller sig på rækker for enden af løbebanen. De tre første børn på hvert hold får en ærtepose.

### Legens gang

1. Legen går ud på først at få tre på stribe. Det forreste barn fra hvert hold løber ned til hulahopringene. Barnet der kom først må starte med at placere sin ærtepose i hulahopringen. Herefter må barnet fra det andet hold placere sin ærtepose.
2. Når et barn har placeret sin ærtepose, skal det straks løbe tilbage til sit hold og give det næste barn i rækken en high five. Dette barn må nu løbe ned til hulahopringene og placere sin ærtepose.
3. Når alle ærteposer er placeret, skal børnene flytte rundt på deres holds ærteposer.
4. Legen startes forfra, når et hold har fået tre på stribe.

### Variationsmuligheder

- Når børnene har leget legen flere gange, kan pædagogen introducere forskellige begreber f.eks. på linje, på række, på tværs, diagonalt, vandret og lodret, som sætter ord på de træk, børnene laver.

# TAL- OG FIGURBANEN

---

## INDHOLD

Talmaraton	50
Plets kud	51
Inspirationsark til bevægelse	53
Opgave-Olga	54
Tallabyrint	55
Vendespil	57
Talskattejagt	58
Ulvefælden	59
Talsamler	60
Pas på fangerne	62
Talslugeren	63
Figurhop	64

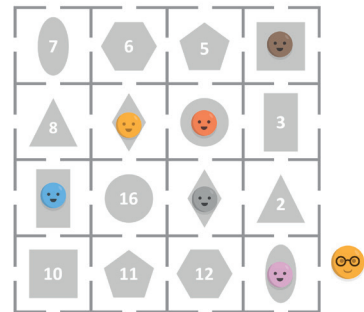


# TALMARATON

## Tal- og figurbanen

### Pædagogiske muligheder

- Barnet kan gøre opmærksom på sig selv
- Barnet kan give udtryk for sit ønske inden for en given ramme og er medbestemmende
- Barnet kan identificere tal
- Barnet kan vente på tur



### Antal børn:

- 1-16

### Organisering

- Pædagogen beder børnene om at stille sig på et vilkårligt tal på banen. Der må ikke stå to børn på det samme tal.

### Materialer

- Ingen

### Legens gang

1. Legen er en kombination af talgenkendelse og bevægelse.
2. Pædagogen kan vælge, om der startes ved tallet 1 eller 16 afhængig af, om han/hun ønsker at tælle forfra eller bagfra med børnegruppen.
3. Hvis der tælles baglæns, stiller pædagogen sig ved tallet 16. Står der et barn på tallet 16, spørger pædagogen barnet, hvilket tal barnet står på. Er barnet ikke selv i stand til at identificere tallet, kan pædagogen hjælpe.
4. Tallet 16 danner grundlag for, hvor mange gange hele børnegruppen skal udføre en bevægelse (f.eks. hoppe, dreje rundt, vrikke med numsen, løbe rundt om banen, svinge med armen, kaste en bold rundt i en cirkel etc.). Barnet, som står på figuren med tallet 16 bestemmer, hvilken bevægelse alle børnene skal udføre. Vælger barnet øvelsen hoppe, så skal alle børnene hoppe 16 gange.
5. Når børnene har udført bevægelsen, går pædagogen videre til det næste tal, i dette eksempel tallet 15, og beder barnet, som står på tallet 15, fortælle, hvilket tal det står på. Herefter må barnet vælge en øvelse, som hele børnegruppen skal udføre 15 gange. Således fortsætter legen, indtil der er talt ned til tallet 1.
6. Såfremt der ikke er 16 børn med i legen, vil op til flere figurer med tal stå tomme. Når pædagogen kommer til en tom figur, fortæller han/hun (eventuelt børnegruppen), hvilket tal det er og bevæger sig videre til det næste tal i rækken. Børnene udfører altså ingen bevægelse her.
7. Legen er slut, når børnene har været alle tal igennem.

### Variationsmuligheder

- Pædagogen kan variere legen ved at tage tallene i forskellig rækkefølge. Således udfordres børnenes evne til at genkende tallene.
- Legen kan varieres, ved at børnene i fællesskab finder på aktiviteter til de figurer, der er tomme.

# PLETSKUD

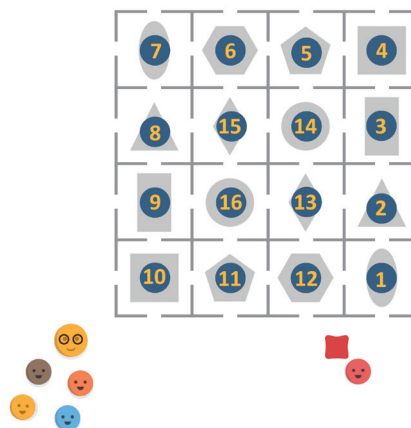
## Tal- og figurbanen

### Pædagogiske muligheder

- Barnet har færdigheder inden for at kaste og ramme et bestemt mål
- Barnet kan give udtryk for sit ønske inden for en given ramme og er medbestemmende
- Barnet kan identificere tal

### Antal børn:

- 1-10



### Materialer

- 1 x ærtepose
- 1 x markeringsbrikker m/tal
- Se inspirationsark s. 53 med idéer til bevægelser børnene kan lave

### Organisering

- Pædagogen placerer én ærtepose ved banen. Afstanden fra banen til ærteposens placering afhænger af, hvor langt børnene skal/kan kaste.
- Børnene tager opstilling et stykke væk fra banen. Afstanden afhænger af, hvor langt pædagogen ønsker, at børnene skal løbe.
- Markeringsbrikker m/ tal placeres på hvert tal således at 1 ligger på 1, 2 ligger på 2 osv.

### Legens gang

1. Legen begynder med, at det første barn i rækken løber op til tal- og figurbanen. Barnet tager ærteposen og kaster den ud på banen.
2. Ærteposen lander f.eks. tættest på tallet 5. Barnet tager markeringsbrikken, lægger ærteposen tilbage på sin plads og løber herefter tilbage til pædagogen og fortæller, hvilket tal ærteposen landede tættest på. Hvis barnet ikke er i stand til at identificere tallet, vises markeringsbrikken og pædagogen hjælper med at identificere tallet.
3. Alle børnene udfører nu den aktivitet, der knytter sig til det pågældende tal (se inspirationsark s. 53).
4. Legen er slut, når alle markeringsbrikkerne er fjernet fra bogstavbanen.

# PLETSKUD

## Tal- og figurbanen

### Variationsmuligheder

- Barnet kan vælge bevægelsen, som hele børnegruppen skal lave. Det kan f.eks. være at svinge armen rundt, lave sprællemænd, skihop, løbe hen til gyngen, hoppe hen til et træ etc. Det tal ærteposen landede tættest på indikerer, hvor mange gentagelser af øvelsen børnene skal lave. Pædagogen kan evt. udfordre børnene ved at sætte en ramme for børnenes valg af bevægelse. F.eks. kan pædagogen vælge en krogsdel, som bevægelsen skal relatere sig til. Pædagogen vælger f.eks. armen. Det er nu barnets opgave at finde på en bevægelse, som involverer armen. Dette kunne f.eks. være at vinke, svinge med armen, give et kram etc.
- Legen kan varieres ved, at barnet, foruden at identificere det tal, som ærteposen landede tættest på, også skal identificere figuren og farven.
- Inden barnet kaster ærteposen, skal barnet tilkendegive, hvilket tal han/hun sigter efter.

# INSPIRATIONSARK TIL BEVÆGELSE

## Tal- og figurbanen

Tal	Aktiviteter
1	Løb 1 gang rundt om bogstavbanen
2	Buk dig ned til dine tæer 2 gange
3	Buk dig ned til dine tæer, sæt hænderne i jorden og brug dine arme til at bevæge dig frem, så du kommer til at ligge i håndliggende – stillingen man ligger i, lige inden man skal lave en armbøjning. Gør dette 3 gange
4	Snur 4 gange rundt om dig selv som en snurretop
5	Hop fra samlede ben til spredte ben og fra spredte ben til samlede ben. Gentag dette 5 gange
6	Hop i hug 6 gange som en frø
7	Stå på tæer, stå på flad fod, stå på tæer, stå på flad fod osv., gør det 10 gange
8	Hop så højt du kan 8 gange
9	Spark dig selv i numsen 9 gange
10	Lav 10 høje knæløft
11	Lav 11 sprællemænd
12	Hink 12 gange på stedet
13	Spurt på stedet mens du tæller til 13
14	Boks ud i luften 14 gange som en professionel bokser
15	Hop fra side til side 15 gange
16	Klap foran og bagved skiftevis 16 gange

# OPGAVE-OLGA

## Tal- og figurbanen

### Pædagogiske muligheder

- Barnet kan identificere tal, figurer og farver
- Barnet kan bruge sin fantasi

### Antal børn:

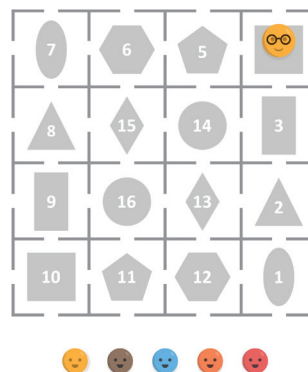
- 1-15

### Organisering

- Børnene stiller sig ved banen.

### Materialer

- Ingen



### Legens gang

1. Legen går ud på, at børnene skal finde forskellige ting, som relaterer sig til den opgave, pædagogen stiller. Dette kunne være ting på legepladsen, der relaterer sig til figurbanens form, farver og tal.
2. Pædagogen stiller sig på et felt på banen, f.eks. den blå firkant med tallet 4. Det kan være en idé at lade børnene fortælle, hvad der karakteriserer figuren (form, farve og tal).
3. Pædagogen stiller børnene en opgave, der relaterer sig til det pågældende felt. En opgave kunne f.eks. være, at børnene til sammen skal finde:
  - Fire blå ting
  - Fire firkantede ting
  - Noget blå og firkantet
4. Det er børnenes opgave hver især at finde ting, som bidrager til at løse opgaven.
5. Når et barn har fundet en ting, skal barnet bringe tingen tilbage. Pædagogen hjælper børnene med at holde overblik samt kalde gruppen tilbage, når opgaven er løst.
6. Når børnene har løst opgaven, kan pædagogen spørge ind til, hvordan børnene mener, at de(n) ting, de har fundet, opfylder opgaven.

### Variationsmuligheder

- Legen kan laves mere simpel, hvis man udelukkende vælger at fokusere på ét af de tre elementer, f.eks. farve. Således skal børnene kun finde noget, der har den samme farve som det felt, pædagogen har udvalgt.
- Pædagogen kan udfordre børnene ved selv at lade dem fortolke, hvordan opgaven skal løses. I stedet for at fortælle børnene, hvad de skal finde, kan pædagogerne stille sig på et felt og bede børnene om at finde ting, som passer til feltet. Dette betyder, at der til hvert felt er tre forskellige måder at løse opgaven på. Børnene kan enten finde noget, der relaterer sig til farven, formen eller tallet. Børnene må løse opgaven, som de har lyst til.
- Opgaven kan også løses i par eller grupper.

# TALLABYRINT

## Tal- og figurbanen

### Pædagogiske muligheder

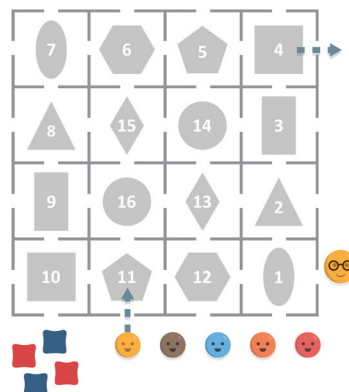
- Barnet har overblik
- Barnet kan vente på tur
- Barnet kan samarbejde med andre børn om at løse en opgave

### Antal børn:

- 1-5

### Organisering

- Pædagogen tegner to pile i to forskellige figurer i banens yderste omkreds. Den ene pil skal indikere, hvor børnene skal bevæge sig ind på banen, og den anden pil skal indikere, hvor børnene skal bevæge sig ud af banen.
- Børnene placeres på en række ved pilen, som angiver indgangen til banen.



### Materialer

- 16 x ærteposer
- Kridt
- Se inspirationsark s. 53 med idéer til bevægelser børnene kan lave

### Legens gang

1. Legen går ud på, at hele børnegruppen skal bevæge sig fra den ene pil til den anden. For at kunne få lov til at betræde en figur, skal der ligge en ærtepose. Børnene kan ikke springe over en figur, hvilket betyder, at ærteposerne skal ligge i forlængelse af hinanden. Børnene kan ikke bevæge sig diagonalt.
2. Det første barn lægger sin ærtepose på feltet foran pilen. Dette barn får altså ikke lov til at bestemme, hvor ærteposen skal placeres. For at ærteposen kan blive liggende, skal hele børnegruppen lave en aktivitet svarende til det tal, som ærteposen lægges på. Pædagogen bestemmer den aktivitet, som skal laves (se inspirationsark s. 53). I dette eksempel (se illustrationen) lægger barnet ærteposen på tallet 11. Så kan pædagogen f.eks. bestemme, at alle børnene skal lave 11 sprællemænd. Ærteposen må nu blive liggende på tallet 11.
3. Det næste barn må gå ud på feltet 11 og lægge en ærtepose på et felt i forlængelse af feltet med tallet 11, dvs. 10, 12 eller 16 (se illustration). Her skal hele børnegruppen igen lave en aktivitet svarende til det tal, som ærteposen er blevet lagt på.
4. På skift vælger et barn et felt, hvor det ønsker at lægge en ærtepose, indtil børnene har fået dannet en rute fra den ene pil til den anden. Når ruten er dannet, skal alle børnene bevæge sig fra den ene pil til den anden igennem figuren.
5. Legen kan laves flere gange ved at ændre pilenes placering.

# TALLABYRINT

## Tal- og figurbanen

### Variationsmuligheder

- Legen kan varieres ved, at pædagogen undervejs opsætter nogle udfordringer. Udfordringerne kan f.eks. være, at børnene ikke må lægge ærteposer på en bestemt farve, en bestemt figur etc. De skal dermed tilrettelægge en rute, som går uden om nogle bestemte felter. De felter, der ikke bruges, kan dækkes til med en kegle eller andet lignende.
- Pædagogen kan også på forhånd lægge nogle ærteposer ud på banen. Pædagogen kan fortælle børnene, at det er et krav, at de skal inddrage ærteposerne i deres rute.

# VENDESPIL

## Tal- og figurbanen

### Pædagogiske muligheder

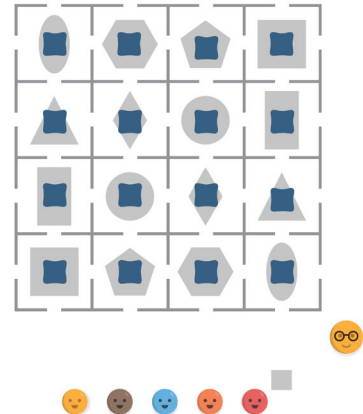
- Barnet kan identificere mængder og koble dem til tal
- Barnet kan vente på tur

### Antal børn:

- 1-6

### Materialer

- 1 x sæt billedkort (findes på [www.legpaastreg.dk](http://www.legpaastreg.dk))
- 16 x ærteposer (til at lægge på billedkortene, så de ikke blæser væk)



### Organisering

- Pædagogen placerer billedkortene ca. 15 meter fra banen. Kortene placeres i en bunke med billedsiden nedad.
- Pædagogen placerer en ærtepose på hvert felt.
- Børnene placeres samme sted, som kortene er placeret.

### Legens gang

1. Legen begynder med, at det forreste barn i rækken tager det øverste kort i bunken og identificerer antallet af figurer på kortet, f.eks. otte sommerfugle.
2. Barnet løber herefter ned til tal- og figurbanen, hvor barnets opgave er at parre kortet med det korrekte tal på banen. I dette eksempel skal kortet placeres på tallet 8.
3. Når kortet er placeret på banen, løber barnet tilbage og stiller sig bag i rækken.
4. For at minimere ventetiden, skal børnene instrueres i, at det næste barn i rækken må trække et kort, så snart det første barn er løbet hen mod banen.
5. Når alle kortene er placeret på banen, beder pædagogen børnene om at hente de placerede billedkort igen. Pædagogen beder f.eks. et barn om at hente det billedkort, som har tre figurer på. Børnene henter på skift et billedkort, indtil banen igen er tom for billedkort.
6. Legen er slut, når alle kort er fjernet fra tal- og figurbanen.

### Variationsmuligheder

- Legen kan gøres nemmere ved at udelade billederne med det største antal figurer på. Således kan man nøjes med at arbejde med tallene fra 1-9.

# TALSKATTEJAGT

## Tal- og figurbanen

### Pædagogiske muligheder

- Barnet kan genkende tal
- Barnet kan samarbejde med de andre børn om at løse en opgave
- Barnet kan være med i et fællesskab

### Antal børn:

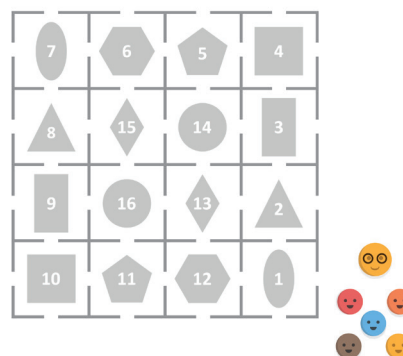
- 5-10

### Organisering

- Pædagogen gemmer markeringsbrikkerne med tal rundt omkring på legepladsen.

### Materialer

- 1 x sæt markeringsbrikker m/tal



### Legens gang

1. Legen begynder med, at pædagogen fortæller børnene en historie om markeringsbrikkerens forsvinden (se evt. eksempel nedenfor).

*"Der er en dame. Hun hedder Bolette - Tal-Bolette. Det er hendes opgave at holde styr på alle tal i hele verden. Hun har en kæmpe maskine, der sørger for, at alle tallene havner de steder, hvor der er brug for dem. Men ved I hvad? Der har været indbrud i hendes hemmelige laboratorium, hvor talmaskinen står, og alle hendes tal er blevet stjålet.*

*Det er ikke godt, for hvis ikke tallene dukker op igen, så forsvinder tallene fra ALTID. Det betyder:*

- *at det er slut med slik, fordi I ikke kan tælle, hvor mange stykker, I må få.*
- *at I vil komme for sent til alle de sjove ting, fordi tallene på uret forsvinder.*
- *at I ikke kan ringe til jeres bedste ven, fordi tallene på telefonen ikke er der mere.*

*Det er nu jeres opgave at finde alle tallene, og det skal gå stærkt, for tiden går. Snart er alle tallene væk."*

2. Herefter er det børnenes opgave i fællesskab at finde alle de gemte markeringsbrikker m/tal. Det gør de ved at løbe rundt på legepladsen og finde ét tal ad gangen. Børnene behøver ikke at løbe i samlet flok. Det er underordnet, hvilken rækkefølge børnene henter tallene i. Børnene må kun hente én brik ad gangen.
3. Når et barn har fundet et tal, tager han/hun det med tilbage til banen og parrer med det korrekte tal på banen. Pædagogen står ved banen og ser, at børnene parrer de rigtige tal.
4. Når børnene har fundet alle brikkerne og placeret dem på tal- og figurbanen, er aktiviteten slut. Afslutningsvis kan pædagogen snakke med børnene om de forskellige tal.

### Variationsmuligheder

- Pædagogen kan i løbet af legen vælge at fjerne markeringsbrikkerne og gemme dem på ny, og legen forlænges.

# ULVEFÆLDEN

## Tal- og figurbanen

### Pædagogiske muligheder

- Barnet har et taktisk overblik
- Barnet kan identificere tal

### Antal børn:

- 2 (evt. flere hvis legen leges i hold)

### Materialer

- Hvert barn skal have sin egen farve ærteposer (der kan højst blive behov for 16 ærteposer i legen)

### Organisering

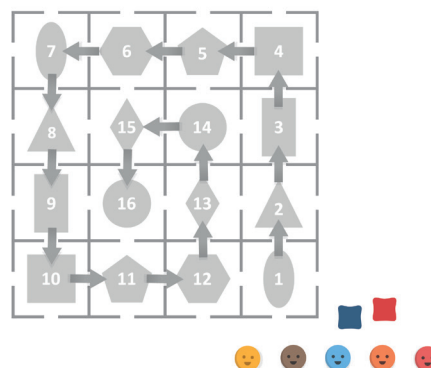
- Børnene placeres på en række ud for feltet med tallet 1.
- Pædagogen stiller sig, så han/hun har overblik over banen.

### Legens gang

1. Legen går ud på, at barnet hopper eller hinker sig gennem hele banen fra tallet 1 til tallet 16 og tilbage igen fra tallet 16 til tallet 1. Når barnet når feltet med tallet 16, må barnet holde en lille pause, inden turen går tilbage igen. Det er vigtigt, at barnet hopper på tallene i den rigtige rækkefølge, samt at barnet ikke rammer stregerne i mellem felterne. Såfremt en af disse to ting sker, må barnet forlade banen og stille sig bag ved rækken.
2. Kan barnet hoppe eller hinke hele banen uden fejl, må barnet vælge et tal og lægge en ærtepose i sin egen farve herpå. Barnet kan eventuelt fortælle, hvilket tal ærteposen er blevet lagt på. Lad os tage udgangspunkt i et eksempel, hvor barnet har hoppet banen fejlfrit og lægger en ærtepose på tallet 13.
3. Det næste barn skal nu hoppe eller hinke over tallet 13, hvor ærteposen ligger.
4. Barnet, som har lagt en ærtepose på et tal, må til gengæld holde pause på dette felt, inden barnet hopper videre.
5. Det er ikke muligt at lægge en ærtepose på feltet med tallet 16, da dette fungerer som pausefelt.

### Variationsmuligheder

- Legen kan gøres sværere ved, at børnene højt skal sige, hvilket tal de hopper på (pædagogen kan eventuelt hjælpe). Skal barnet springe ét eller flere tal over, fordi de andre børns ærteposer spærrer felterne, skal barnet ikke sige disse tal højt, men i stedet springe tallene over.
- Legen kan også leges i hold. Således skal børnene samarbejde om at gøre det svært for det modsatte hold at klare ulvefælden.
- Legen kan gøres lettere ved at fjerne nogle af forbeholdene.



# TALSAMLER

## Tal- og figurbanen

### Pædagogiske muligheder

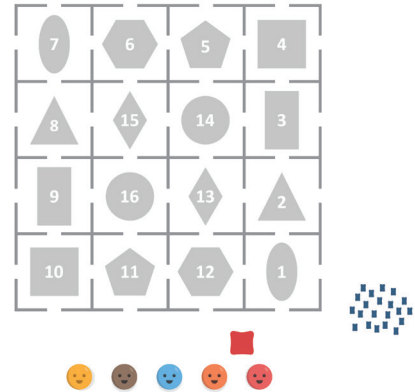
- Barnet kan identificere tal
- Barnet kan tælle
- Barnet har færdigheder inden for at kaste og ramme et bestemt mål

### Antal børn:

- 1-10

### Materialer

- 100 x centicubes
- 1 x ærtepose



### Organisering

- Centicubene placeres i en bunke ca. 15 meter fra banen.
- Hvert barn skal have en beholder (f.eks. en spand fra legepladsen), som de kan lægge deres centicubes i. Beholderen placeres i nærheden af bunken med centicubene.
- Børnene tager opstilling i en række ca. tre meter fra banen. Afstanden afhænger af, hvor langt børnene kan/skal kaste.
- Pædagogen giver det forreste barn i rækken en ærtepose.

### Legens gang

1. Legen går ud på, at hvert barn skal forsøge at samle så mange centicubes som muligt. Til dette får de hver f.eks. to kast.
2. Det forreste barn i rækken kaster en ærtepose ud på banen. Barnet skal nu identificere det tal, som ærteposen er kommet tættes på. Pædagogen kan hjælpe barnet.
3. Barnet løber nu ned til bunken med centicubes og tager et antal svarende til det tal, som ærteposen kom tættes på. Centicubene lægges i barnets beholder.
4. Herefter løber barnet tilbage og stiller sig i køen og venter på en ny tur.
5. Lige efter det første barn har kastet ærteposen, samler pædagogen ærteposen op og giver den videre til næste barn i køen. Således kan flere børn være i gang på samme tid.
6. Når alle børnene har kastet to gange, henter børnene deres beholdere og tæller deres centicubes sammen. Dette kan kræve hjælp fra pædagogen.

# TALSAMLER

## Tal- og figurbanen

### Variationsmuligheder

- Legen kan leges omvendt. Dette gøres ved, at hvert barn får f.eks. 30 centicubes, før legen igangsættes. Barnet kaster en ærtepose ud på banen. Det tal, som ærteposen kommer tættest på, bestemmer antallet af centicubes, som barnet må fjerne fra sin bunke. De fjernede centicubes skal placeres på tallet, som ærteposen kom tættest på. Det gælder for barnet om at komme af med alle sine centicubes.

# PAS PÅ FANGERNE

## Tal- og figurbanen

### Pædagogiske muligheder

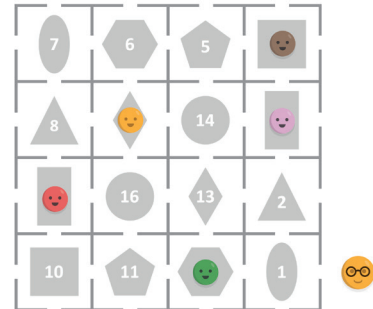
- Barnet kan identificere tal

### Antal børn:

- 5-16

### Materialer

- Kridt



### Organisering

- Børnene stiller sig på en vilkårlig figur på banen. Pædagogen kan evt. sikre sig, at alle børnene er bekendt med det tal, de står på.
- Pædagogen fortæller børnene, at de skal reagere på tallet, de står på, som var det deres navn.
- Pædagogen udpeger herefter et område et stykke væk fra banen, som bliver *helle-område*. Afstanden afhænger af, hvor langt børnene skal løbe, og af at fangerne skal have en chance for at kunne nå at fange de andre børn, f.eks. 20 meter.
- Helle-området markeres med kridt.

### Legens gang

1. Legen er en fangeleg. Pædagogen udvælger i hver runde én fanger ved at sige et tal højt. Pædagogen råber f.eks. tallet "fem". Det barn, der står på det nævnte tal, er fanger og skal forsøge at fange de andre børn, inden de når helle-området. Børnene må løbe, så snart tallene er blevet sagt højt.
2. Et barn er fanget, når det bliver berørt af fangeren. Når barnet bliver fanget, skal det gå tilbage til pædagogen.
3. Når alle børnene enten er blevet fanget eller er kommet ned i helle-området, løber børnene tilbage på deres plads, og pædagogen angiver et nyt tal.

### Variationsmuligheder

- Pædagogen kan vælge at angive mere end ét tal, således at der er mere end én fanger pr. runde.

# TALSLUGEREN

## Tal- og figurbanen

### Pædagogiske muligheder

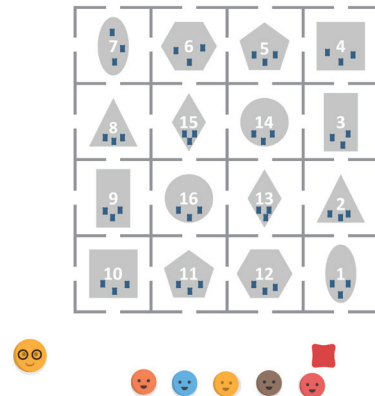
- Barnet har færdigheder inden for at kaste og ramme et bestemt mål
- Barnet kan identificere tal

### Antal børn:

- 1-10

### Materialer

- 48 x centicubes
- 1 x ærtepose



### Organisering

- På hvert felt placeres tre centicubes. Antallet kan varieres afhængig af, hvor lang tid man ønsker, legen skal vare.
- Børnene placeres på en række ca. tre meter fra banen. Afstanden afhænger af, hvor langt børnene kan/skal kaste.
- Pædagogen giver det forreste barn i rækken en ærtepose.

### Legens gang

1. Legen går ud på, at børnene i fællesskab skal fjerne alle centicubes fra tal- og figurbanen.
2. Børnene skiftes til at kaste ærteposen ud på banen. De skal forsøge at ramme et tal eller en figur, hvor der ligger centicubes.
3. Når et barn rammer et tal med centicubes, må barnet fjerne én centicube fra tallet.
4. Barnet skal nu løbe en sejrstrunde på legepladsen med centicuben i hånden. Pædagogen definerer på forhånd den rute, som børnene skal løbe.
5. Når barnet er kommet tilbage til banen, afleveres centicuben til pædagogen.
6. Børnene skiftes til at kaste, indtil alle centicubes er fjernet fra banen.

### Variationsmuligheder

- Legen kan gøres sværere ved, at barnet, før det kaster, skal sige, hvilket felt han/hun ønsker at ramme. Hvis barnet ikke er i stand til at ramme det ønskede felt, kan der ikke fjernes en centicube fra banen - også selvom barnet skulle ramme et andet felt med centicubes på.
- Børnene kan også deles i to hold. Det gælder om at være det hold, som får samlet flest centicubes.

# FIGURHOP

## Tal- og figurbanen

### Pædagogiske muligheder

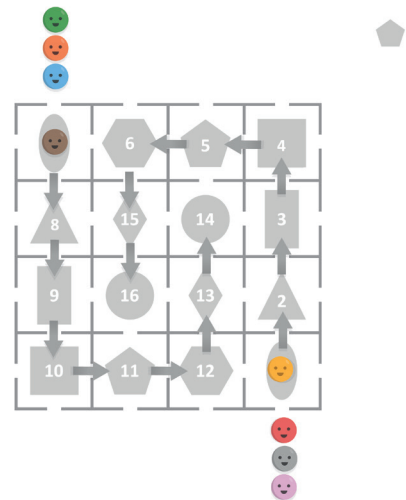
- Barnet kan genkende og matche figurer
- Barnet kan koble bevægelser til en remse
- Barnet kan sige en remse

### Antal børn:

- 2-10

### Materialer

- 1 x sæt figurbrikker (findes på [www.legpaastreg.dk](http://www.legpaastreg.dk))



### Organisering

- Pædagogen inddeler børnene i to hold, og børnene placeres i to rækker ved hver deres ovale felt.
- 20 meter fra banen placeres bunken med figurbrikker.

### Legens gang

1. Legen går ud på, at børnene skal genkende og matche figurer.
2. To børn stiller sig klar på hver sit ovale felt. Alle børnene siger i fællesskab remsen (se nedenfor), mens de to børn hopper på de figurer, som passer dertil.

*"Trekant, rektangel og kvadrat.  
Kom nu med og vær lidt smart  
Femkant, sekskant, rombe - STOP!  
Cirklen er det sidste HOP."*

3. Hopper de to børn remsen rigtig, vil de møde hinanden på midten af banen på felterne med tallene 14 og 16. Her skal de give hinanden en high five med begge hænder. Når de har gjort det, må de løbe ned til bunken med figurbrikker og hver tage en vilkårlig brik, som de tager med tilbage og matcher med den korrekte figur på banen.
4. Når børnene har matchet figurbrikken med figuren på banen, sættes de næste to børn i gang.
5. Legen er slut, når alle brikkerne er kommet tilbage på tal- og figurbanen.

### Variationsmuligheder

- Legen kan laves uden figurbrikkerne. I denne leg vil fokus blot være på at sige remsen og hoppe i takt hertil.

# LITTERATURLISTE

---

Cancer.dk 2017, 03/09-last update, Fysisk aktivitet [Homepage of Cancer.dk], [Online]. Available: <https://www.cancer.dk/fagfolk/forebyggelse/fysisk-aktivitet/> [2017, 04/08].

Nabe-Nielsen, S., Lahn, A., Brunsted, B., Indenrigs- og Sundhedsministeriet, Kræftens Bekæmpelse (eds) 2005, *Alle børn i bevægelse: idéer til initiativer*, Indenrigs- og Sundhedsministeriet.

Vandorpe, B., Vandendriessche, J., Vaeyens, R., Pion, J., Matthys, S., Lefevre, J., Philippaerts, R. & Lenoir, M. 2012, "Relationship between sports participation and the level of motor coordination in childhood: a longitudinal approach", *Journal of science and medicine in sport / Sports Medicine Australia*, vol. 15, no. 3, pp. 220-225.