

**AKTIVITET**

Fire lege / icebreakers.

Nøgleord:

- Tyren i det røde hav
- Hurtigst efter genstand på jorden
- Tæl 1, 2, 3
- Find den største hjerne

Lokalitet: Udendørs / indendørs

Tid: 15-30 min. De enkelte lege / icebreakers kan typisk gennemføres på ca. 5-10 minutter.

Antal: En gruppe deltagere, fx en skoleklasse, et foreningshold osv.

LÆRINGSMÅL**Deltagerne:**

- forstår og overholder reglerne i de fire lege / icebreakers.

SIKKERHED

- Vær opmærksom på om deltagerne kan falde ned i hårde/spidse genstande, der hvor I laver rebcirklen.
- Ved legen *Tyren i det røde hav* er det vigtigt, at rebet bliver holdt nede og ikke bliver løftet op, så tyren risikerer at løbe ind i rebet med hals/hoved.

FORBEREDELSE

Udstyr og materialer

- Reb til rebcirkel (fx aflagte klatrereb). Et reb på ca. 12-14 meter passer fint til en gruppe på 15-20 deltagere.

FREM GANGSMÅDE

Tyren i det røde hav. Deltagerne står i cirkel og holder fast i et reb. Den deltager som er tyren, står i midten af cirklen. Tyren skal prøve at fange de andre deltagere, der står uden for cirklen. Deltagerne må gerne slippe rebet for at komme væk fra tyren, men falder rebet til jorden er tyren fri og kan fange deltagerne. Den som tyren fanger, bliver den nye tyr.

Hurtigst efter genstand på jorden. Deltagerne står i makkerpar over for hinanden med en genstand liggende imellem sig på jorden. Formidleren siger fire kommandoer: '1, 2, 3, ting' i tilfældig rækkefølge, så deltagerne ikke ved hvornår der siges 'ting'. Kommandoer / deltagerne skal: 1 / drej rundt om sig selv. 2 / lav et hop. 3 / bøj ned og rør fødderne. Ting / begge deltagere skal først have få fat i genstanden på jorden.

Tæl 1, 2, 3. Deltagerne står to og to overfor hinanden. Man skal sammen tælle til tre. Legen kører et par minutter, og så kan deltagerne bytte makker.

1. runde (kun verbal): 1 (tæl), 2 (tæl), 3 (tæl).
2. runde (mest verbalt, lidt kropslig): 1 (Klap), 2 (tæl), 3 (tæl)
3. runde (lidt verbal, mest kropslig): 1 (Klap), 2 (Hop), 3 (tæl)
4. runde (kun kropslig): 1 (Klap), 2 (Hop), 3 (squat)

Find den største hjerne. Deltagerne danser/går rundt mellem hinanden til musik. Når musikken stopper, finder man en anden deltager og slår 'sten, saks, papir'. Taberen stiller sig bagved vinderen og tager fat i skulderne på vinderen. Musikken starter igen. Når musikken stopper dystes igen og taberne hæfter sig bag på vinderen. Til sidste er der to lange slanger, som mødes i den afgørende duel.

EVALUERING

- Kan deltagerne samarbejde om lege og icebreakers?
- Er alle i gruppen deltagende i icebreakers?

TEGN PÅ LÆRING

Deltagerne:

- er deltagende og forstår reglerne i de fire lege / icebreakers.