



Skoletjenestens LEGEKATALOG

Leg videre før og efter jeres besøg på Vendsyssel Historiske Museum. I hæftet finder du en række lege fra gamle dage, som fx kan inspirere til aktiviteter i idrætstimen eller frikvarteret. Fælles for alle lege er, at de kun kræver en portion gåpåmod, en plads at lege på og simpelt udstyr, som alle kan finde i deres nærområde. God fornøjelse!

Redaktør og forsidefoto: Lone Venderby

Illustrationer: Elliot Lyng Togsverd

Kilder: legedatabasen.dk, idespejd.dk, legekasse.dk, lex.dk

Skoletjenesten ved Vendsyssel Historiske Museum 2025



Tændstikæske med næsen

Deltagere: 2-10

Udstyr: En tændstikæske pr. deltager. To stykker snor el. lign. der markerer start og målstreg.

Regler: Deltagerne lægger sig ned på en linje med hver sin tændstikæske foran sig. Et par meter foran deltagerne lægges en målstreg. Nu handler det om at flytte tændstikæsken med næsen. Den, der først får flyttet tændstikæsken over målstregen, har vundet.

Husk at instruere børnene i, at det er forbudt at tænde tændstikkerne.

Andre lege med tændstikker: Gå sammen to og to og se, hvem der kan bygge det højeste tårn eller skriv dit navn med tændstikker.



Blindebuk

Deltagere: 10-25

Udstyr: Et tørklæde.

Regler: Vælg et afgrænset område, hvor legen skal foregå. Deltagerne må ikke løbe uden for området. Vælg en deltager, som skal være blindebuk. Deltageren får bind for øjnene, og en af de øvrige deltagere drejer hende rundt et par gange. Nu skal blindebukken fange en af de andre deltagere. Når en deltager er fanget, får blindebukken tre forsøg til at gætte, hvem hun har fanget. Hun må gerne mærke på den fangede, men det er vigtigt, at deltagerne ikke siger noget under legen og dermed afslører, hvem de er. Gættes navnet, er den fangede ny blindebuk. Gættes navnet ikke, fortsætter den samme blindebuk i endnu en runde.

Legen kan også foregå ved, at alle deltagere står i en cirkel rundt om blindebukken uden at måtte flytte sig.

Oprindelse: Blindebuk har sin oprindelse i antikkens Grækenland. I Danmark er blindebuk i særlig grad, noget man har leget til jul.



Grænsekamp

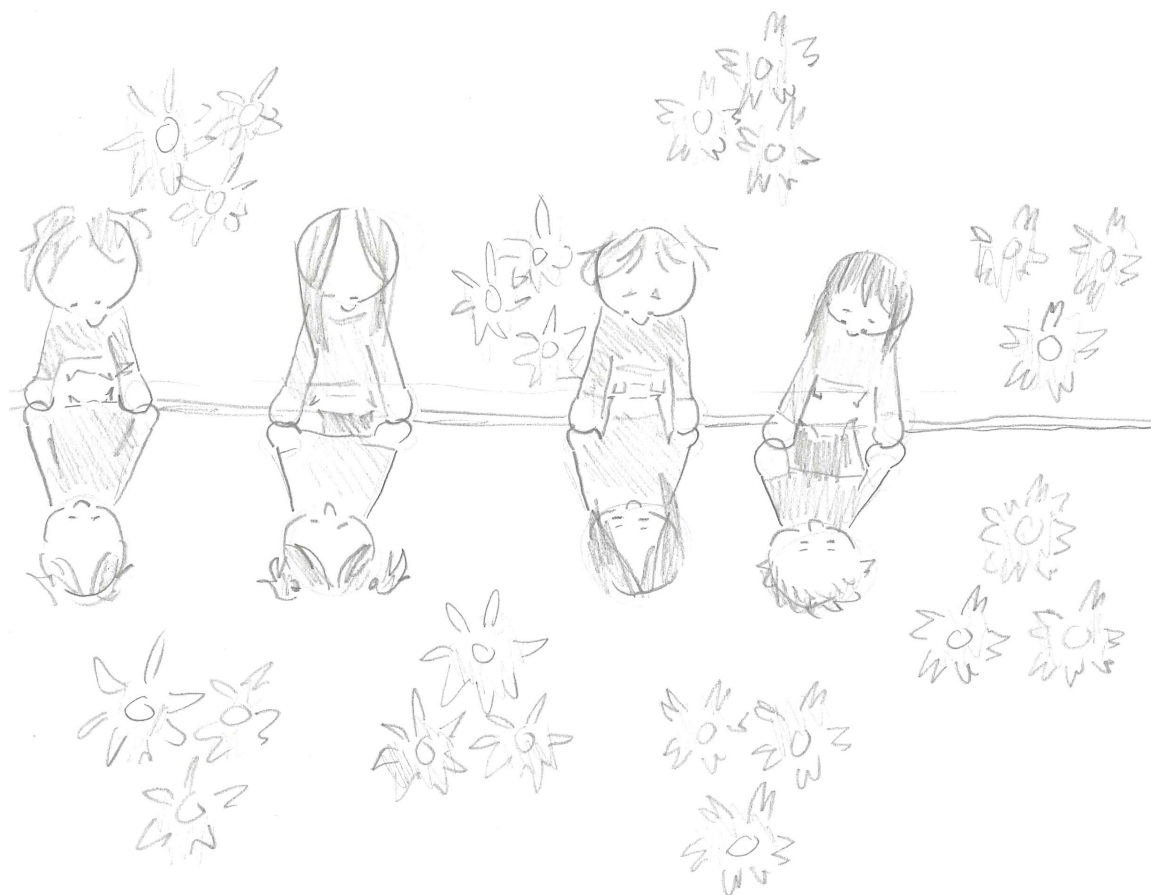
Deltagere: 16-28

Udstyr: Reb eller anden afmærkning til at lave en bane med.

Sted: Lav en bane på en græsplæne på. Banen skal være ca. 6 X 3 meter. Del den på midten, så midterlinjen er 6 meter lang.

Regler: Del børnene i to hold, der stiller sig på hver side af midterlinjen. Nu skal hvert hold forsøge at trække modstanderne over midterlinjen. Når en deltager fra det andet hold er blevet trukket over midterlinjen, skifter deltageren hold.

De enkelte deltagere må ikke overtræde midterlinjen i forsøget på at fange én fra det andet hold, men det er tilladt at lave en kæde, hvor kun nogle eller en enkelt af deltagere behøver at blive ovre på deres egen banehælvdel. Brydes kæden, går de deltagere, der har overtrådt midterlinjen til det modsatte hold. Legen er slut, når alle deltagere er blevet hevet over på samme banehælvdel.



Flaskehalsen peger på

Deltagere: 5-25

Udstyr: Flaske fx i pløst.

Regler: Deltagerne sætter sig i en rundkreds med flasken i midten. Nu skal de på skift finde på udfordringer til hinanden. Deltagerne skiftes til at dreje flasken og siger: "Den, som flaskehalsen peger på, skal....".

Der kan fastsættes forskellige regler for udfordringerne. De kan fx være fysiske: "Den som flaskehalsen peger på skal hinke ned til træet" eller tage afsæt i fx dansk eller matematik: "Den som flaskehalsen peger på, skal finde noget, der starter med A".



Aberne i træerne

Deltagere: 10-20

Sted: En stor græsplæne.

Regler: Udvælg én eller flere børn, der skal være fangere. Når fangeren rører en af deltagerne, bliver denne deltager den nye fanger.

Deltagerne er i helle, hvis de går sammen to og to. Nu skal den ene være træ, og den anden skal være abe. Apen skal klatre op i træet, så dens ben ikke rører jorden.

Det er kun tilladt at være træ og abe, så længe der er fare på færde. Deltagerne skal altså hele tiden være i bevægelse og ikke blot stå stille som træ og abe.



Spille pind

Deltagere: 3-7

Udstyr: Tre spænde, en kort og en lang pind.

Regler: To spænde, mursten el.lign. placeres overfor hinanden. Den korte pind lægges ovenpå spændene. Den tredje spænd stilles et par meter foran de andre. Nu skal deltagerne på skift se, om de kan vippe pinden, der ligger på tværs af spændene, over i den tredje spænd ved hjælp af den lange pind.

Legen kan varieres ved at vippe pinden fra forskellige afstande. Den, der kan vippe pinden fra den længste afstand, får flest point.



Terre

Deltagere: 1-25

Udstyr: Små sten, knapper, terninger, lerkugler, I selv har fremstillet, el.lign.

Regler: Hver deltager får en bunke med 3 sten, terninger, knapper el.lign. Deltagerne skal kaste en ting op i luften og nå at samle en anden ting op fra jorden, inden de griber den kastede ting.

Når det lykkes, kan legen gøres sværere ved at børnene skal kaste, samle op og gribe med samme hånd, eller at de skal nå at samle to ting op, før de griber.

Legen kan enten leges alene eller ved, at deltagerne skiftes til at kaste og tæller point for hver grebet sten.

Oprindelse: Spillet stammer fra oldtiden, hvor der ofte blev benyttet fodrodsknogler fra får til at spille med.



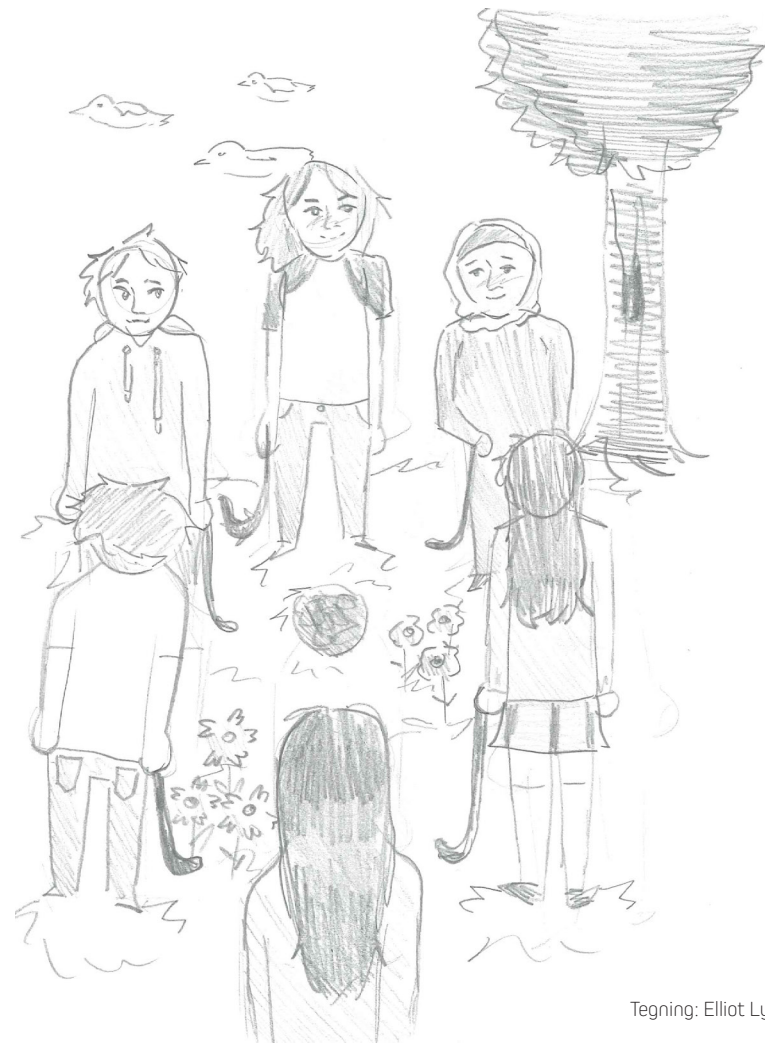
So i hul

Deltagere: 6-15

Udstyr: En lang stok fx en lang krum pind eller en hockeystav til hver deltager, en bold.

Sted: Græsplæne el.lign. hvor der må graves små huller. På midten graves et 9-10 cm stort hul, som er "gryden". Udenom i et par meters afstand fra gryden, graves en cirkel af små huller. Der skal være ét hul mindre end deltagerantallet.

Regler: En deltager vælges som "sodriver". De andre stiller sig ved hvert sit hul og sætter enden af stokken ned i hullet. Sodriveren står udenfor cirklen, og skal forsøge at føre bolden ind i gryden. De andre skal forhindre dette ved at slå bolden væk med deres stokke. Hvis en af spillerne tager stokken op af sit hul, har sodriveren eller en anden spiller lov til at stjæle hullet ved at sætte sin stok ned i det. Den, der derved mister sin gård, bliver sodriver. Får sodriveren at bolden i sohullet, råber han "heks over soen" og lægger sin stok over hullet. Sodriveren vælger nu en gård, og de andre lægger deres stokke på tværs ovenpå sodriverens stok. Sodriveren kaster med sin stok alle de andre stokke til vejrs. Det gælder nu om at få fat i sin egen stok og tage et hul, for den, der intet hul får,



Tegning: Elliot Lyng Togsverd

bliver den næste sodriver. Hvis sodriveren er ved at give op, kan han forlade soen, idet han råber "byen brænder", hvorefter alle skal finde sig en ny gård.

Oprindelse: Legen er en gammel middelalderleg.

Munk

Deltagere: 5-10

Udstyr: Et langt reb. En stor træklods som er munk. Klodsen skal være ca. 5 cm. i diameter. Den skal kunne stå selv og let kunne rejses op igen, når den væltes. En kæstestok på ca. 15-20 cm pr. deltager. Hver pind skal have et kendetegn. Lav eventuelt jeres egne munkepinde, så børnene kan genkende deres pind.

Regler: Læg rebet på en græsplæne el.lign. rebet er startlinje. Stil munken 5-7 meter fra startlinjen. Vælg én deltager, som er munkevogter. De øvrige deltagere stiller sig på en række langs startlinjen og skal nu på skift kaste deres munkepinde ud mod munken og forsøge at vælte den. Når munken væltes, skal alle dem, der har kastet en pind, løbe ud og hente den, hvorefter de hurtigst muligt skal løbe om bag startlinjen igen. Munkevogterens opgave er at rejse munken op og derefter forsøge at fange én af de andre deltagere, inden han når om bag startlinjen. Når en deltager bliver fanget, er han den nye munkevogter.

Oprindelse: Munk er en gammel middelalderleg.

