

FDF



National Legedag

Leg - mere end skæg og ballade



**Lørdag d. 4. september
kl. 14.00 – 16.00**

Vær med til at lave en spændende National legedag i din kreds og vær med til at give børn i Danmark en spændende gave og FDF en helt speciel gave.

FDF inviterer til National legedag.



National Legedag



Legedagen og hele fokuseringen på leg er en gave til alle børn i Danmark. FDF er førende på legeområdet med database og en række fantasifulde lege. Der er både små og enkle lege og den helt store legeøvelse.

Leg har en masse ingredienser, som lige passer ind i FDF .

- Leg er for alle
- Leg giver fællesskab og glæde
- Leg har det element, at den enkelte kan tage det til sig på sin egen måde og lade fantasien blomstre.
- Leg inkluderer alle og ekskluderer ingen
- Leg har været et kendetegn i FDF siden 1902.

Lad legen blomstre i FDF til glæde for alle børn, både når det gælder det enkelte tumlingemøde, sæsonstart og National legedag, den lille weekendtur og den store landslejr 2011.

Sæsonstart 2010.

1. Start op, som I plejer med et spændende arrangement og få de enkelte klasser i gang. (her er ikke lavet særligt materiale)
2. National legedag lørdag d. 4. september 2010 - denne dag kan være to-delt; men det er punkt b, som er det vildt vigtige.

Eksempelvis.

- a) Den enkelte kreds tager lørdag formiddag med en gruppe medlemmer rundt på forskellige pladser eller store boligområder og laver en masse sjove lege. Opfordrer alle tilskuere til at være med i legene og deler sedler ud om eftermiddagens store arrangement ved kredshuset.
- b) National Legedag, som kører i en tidsramme fra f.eks. 14.00 – 16.00.

Særlig bonus i slutningen af materialet.

3. "Sæsonstart II" med særligt åbent kredsarrangement i slutningen af oktober eller november. Udnyt muligheden for at opsamle de mange, der ikke kom med fra sæsonstarten i august, hvor så meget starter op og opsamle de mange, der nu slutter en udendørs sæson - f.eks. i fodbold.

PR om arrangementet.

Før arrangementet og lidt uden for FDF. Alle skoler modtager ca. 1. august materiale med nye lege + henvisning til legedatabase + lidt pædagogik.

I materialet er der opfordring til at bruge legene som morgensamling, leg i frikvarteret, nye lege til legepatruljer eller i bestemte klasser.

"Før PR"

1. Pressemeddelelse .
2. Legeseddel til ophængning og uddeling. - gavekort til at prøve FDF 3 gange gratis.
3. Viral-kampagne, hvor sms og facebook bruges - evt. konkurrence blandt medlemmerne om at nå flest mulige. Prøv det og få gode erfaringer med at prøve nye veje for kommunikation.

Sms – besked, som medlemmer sender ud på sidste møde inden National Legedag eller på andet bedre tidspunkt.

Besked : Der er store legedag i FDF på lørdag kl. 14 – 16. Det bliver vildt godt, og det er både for FDFere og ikke FDFere. Kom og vær med. Vi får det sjovt.

Facebook – alle ledere, seniorer og andre fortæller i ugen før National Legedag, at de glæder sig til at lege en masse skørt og sjovt. Det vil give stor effekt, hvis alle ledere på egen face book skriver f.eks :

På lørdag har vi stor National Legedag i FDF. Jeg glæder mig bare vildt meget til at se, hvor mange børn, der kommer og leger. Det er bare sjovt at lege banke bøf, ambulance-tagfat og nogle helt nye lege. Der bliver også en sjov storleg : Jagten på det utrolige.

"Efter PR".

Seddel til forældre om FDF
- I kan bruge FDFs særlige folder eller kombinere det med kredsens egen udgave, hvor der også er lokale oplysninger.
Kaffehold ved kredshuset.
Foto fra "Jagten på det utrolige"

Modtagelse af nye.

Velkomstgruppe til både børn og forældre, der fortæller den enkelte om, hvad der skal ske i løbet af eftermiddagen, så de føler sig trygge og velkomne. Sørg for at de nye børn kommer i en gruppe, hvor de kan passe ind. Forældrene skal føle sig velkomne. Sørg for, at der er nogle voksne f.eks. bestyrelsen, der ikke står for en masse aktiviteter, men sørger for kaffe og snak.



FDF

National Legedag

Jagten på det utrolige.

"Jagten på det utrolige" skal give deltagerne en oplevelse af det utrolige, nemlig FDF, som rummer så mange ting i sig. Jagten skal vise FDF som et sted med både nye og gamle ting. Vi står på skuldrene af 108 års arbejde; men vi skal ikke have alt med i rygsækken fra de mange år, der skal både tænkes nyt og stort.

"Jagten på det utrolige" i dette materiale er udgangspunkt for eftermiddagen; men FDF-ledere kan ikke lade være med selv at lægge til og trække fra. Det er bare helt fint at lade sig inspirere og selv videreudvikle.

FDF er fællesskab, glæde, opfindsomhed, oplevelser, udfordringer og et ord om Gud. Alle disse ting skal være med i "Jagten på det utrolige".

1. Optakt.

En skør og vildtudseende videnskabsmand (lad jer bare inspirere af landslejr-idealet) står og laver en masse forsøg. Masser af glas, slanger, trugte og forskellige farver. Han fortæller om alle mulige ingredienser såsom fællesskab, glæde.... og mere børnevenlige ord som leg, mad på bål, fotos på mobil, MGP, detektiver.....

Han kunne fortælle, at der lige skal koges et par lege sammen, inden jagten går rigtig i gang.

2. Nogle sjove lege for mange.

- brug lege her fra materialet eller endnu bedre lege.

3. Selve Jagten på det utrolige.

Jagten har ramme som et traditionelt løb rundt til forskellige steder. Posterne behøver ikke være i særlig rækkefølge, så alle kan efter jeres system sendes ud på samme tid, så der ikke bliver ventetid ved udsendelse af hold.

Holdstørrelse : 5 - 8, hvor mindst én skal have mobil med fotofunktion.

A) Bål.

Bål - hvis det ikke er muligt med traditionel bålplads, så er andre muligheder bål på glasuld eller store griller. Maden skal hurtigt laves, så bedste forslag vil være popcorn, pølser eller skumfiduser. Posten kunne være "et bål-landskab" med 3- 4 bålsteder/griller, hvor holdene eller de enkelte vælger deres favorit og laver det.

B) Sommerlejr-landslejr - posten kunne mange steder fint være i en lederhave.

Her er opsat et par telte med forskellige sove-muligheder. Dyne på bar jord - liggeunderlag og sovepose - rigtig seng med madras, dyne, sovedyr m.v. En leder kan så fortælle på munter måde om overnatning på lejre. Munterheden kommer nok også, når teltdøren åbnes og den store seng troner frem.

En leder fortæller ganske kort om landslejr
En anden leder fortæller om "de små's sommerlejr" eller anden lejr.

C) Besøg spændende sted eller få besøg af spændende person.

Eksempler : Kirketårn, udsigt fra...., spændende køretøj, særligt erhverv....

D) Opdagere-detektiver.

Forskellige opgaver :

Følge spor i et overskueligt område. Forbryderen er flygtet, mens hans bukser er gået i stykker - følg sporet

Stor Kims leg. Forbryderen har glemt en masse ting. Tingene er tildækket som i klassisk Kims leg. Holdene skal så kunne sige noget om personen - eksempelvis køn, erhverv, interesser....

E) Samarbejde

Hurtigst lave legeresultatet med den velkendte leg : 7 fødder, 5 hænder, 2 hoveder...

F) MGP

I har lavet lille scene og har passende musikanlæg. I har udvalgt numrene, som de skal mime til. En stak udklædningstøj, et sted, hvor de stille hører 1 minut af et nummer, lidt øvelse, og så er de på scenen.

G) Zambia

Her fortælles lidt om, at FDF forsøger at hjælpe u-lande. I øjeblikket er det Zambia, som vi hjælper med mad, vand....

Medbring kort, der viser, hvor Zambia er....(søg efter yderligere ting i Zambia-materialet)

H) Mobil - eller foto.

Holdet skal her have taget billeder. Postfolkene tager fotos i nogle forskellige situationer, som de selv vælger. Tag billederne med holdets mobil, så de selv kommer til mål med billederne. Poststedet skal gerne være valgt, så det indbyder til sjove billeder.



I) Spil Den barmhjertige Samaritaner.

"Et ord om Gud" på legedagen er, at en gruppe spiller Den barmhjertige Samaritaner. Nogle seniorer eller ledere laver et lille skuespil med lignelsen i klassisk udgave eller omsætter til nutiden. Hvis kirken er med i anden post, kunne det jo fint kombineres med spil på plads ved kirken.

Ved mål(kredshuset/mødelokalet)

Hav nogle bål/grill i gang, så der er mulighed for endnu en lækkerbisken.

Mens holdene er ved bålet (evt. sammen med forældre) laves særlig seddel færdig.

I stedet for bål, kunne legen komme på banen igen. Det betyder, at vi skal være klar til nye lege. Først lege med få (For de første, der kommer tilbage fra jagten), så flere og til sidst alle, som har været med.

Sedlen indeholder på forhånd :

Jagten på det utrolige (overskrift).

Brug alle elementer nedenfor eller udvælg, hvad der netop passer til jer.

- Bål – Lejr – Leg -
- Opdagelse – Samarbejde – Hjælpe u-land
- Glæde – Fællesskab – Udfordringer
- Næste møde i FDF, hvor der er leg med.....
- Nederst på sedlen indsættes foto, som er taget på jagten under h.
Sørg for at have nogle folk klar, der hurtigt kan indlæse et foto fra mobil og få skrevet side ud med tekst og foto af det enkelte hold.
- Enhver deltager kan nu tage sedlen med hjem, hænge op og glæde sig til næste gang i FDF og glæde sig over at have været med til en skøn legedag med lidt af hvert.

Ekstra bonus ud over National Legedag

Sæsonstart II

Arrangementet kan laves som blot et åbent tumblingemøde eller et helt kredsarrangement. Hensigten er at samle de mange børn op, som i oktober stadig ikke er kommet med i noget og måske har overskud nu, og de, der nu stopper indendørs sæsonen.

I FDF har vi vi ikke tradition for tale om indendørs eller udendørs sæson; men det er fint i PR-sammenhæng at sige, at nu starter FDF indendørs-sæsonen.

Sæsonen kan så starte med overskriften : Mørke og lidt gys.

Hvis I mest forventer jer mindre børn til møderne, kan I for at skabe tryghed første gang starte med et helt almindeligt refleksløb, og at der er væbner/senior/leder med på holdet. Leder/senior kan også være med til at skabe tryghed ved de forskellige møder. Det betyder meget for de små, at der er en stor at være sammen med.

November er en måned, der egner sig til GYS & GRU.

Udnyt positivt, at nu er det minsandten mørkt til møderne, og der er mulighed for en række spændende aktiviteter, som kræver mørket til at pirre nysgerrigheden og spændingen. Lav en måned med gys og gru - kombiner det med klippekort og pressemeddelelse.(se under disse emner)

I dette materiale er der en række ideer til et forløb på tre møder, der udelukkende handler om gys og gru, og så er der noget med gys og gru, som kun skal være en del af mødet. Der er total og aldeles fri kombination – der er ikke sat en bestemt rækkefølge.

Klippekort.

Brug klippekortet som lokkemiddel. Tre gang kan man uden betaling bruge klippekortet. Uddel klippekortet til et møde. FDFerne kan så få lov at få klippekort med til særlige venner. Lad det bare være lidt eksklusivt, selvom alle selvfølgelig må komme med. Lad klippekortet gælde tre møder, hvor der er gys og gru på programmet og lad os så få en række nye medlemmer.

Pressemeddelelse

Send en pressemeddelelse til Avisen(lokallredaktion) eller lokalavisen. Send bare din pressemeddelelse på mail, så har journalisten det bare utrolig nemt, og det fremmer din mulighed for at få dit budskab i avisen.

Eksempel :

Jydske Vestkysten
Redaktion Gyserby



Pressemeddelelse

Gru og gys til FDFs møder i november.

FDF i Gyserby lader fantasien få frit spil i november måned, hvor FDF-lederne udnytter mørket til at lave nogle spændende møder, hvor der pirres til både fantasi, nysgerrighed, spænding og lidt gru. FDF Gyserby har haft en god sæsonstart med masser af spændende møder i august og september. Næsten alle møder har foregået udendørs – (her giver I et par lokale eksempler med f.eks. bål, løb og mærker). Disse udendørs møder har været møder, som børnene i Gyserby har sat stor pris på. I den kommende måned skal børnene prøve en række "spændende og mørke" møder. (I giver eksempler på nogle af de ideer, som I vil bruge). FDF Gyserby har nu xx medlemmer, men har plads til flere medlemmer. Derfor er der i november måned et særligt klippekort med 3 gratis møder. Klippekortet (Gys og gru") giver adgang til 3 spændende møder, hvor fantasien og spændingen kører i højeste gear.

Underskrift
Kredsleder
Grulige Pedersen

1. Rædselslabyrint

- alle aldersgrupper - væbnerne kan lave bane for de andre

Først skal I have fat i en masse store papkasser (supermarkederne vil gerne af med dem). Derefter laver I en tegning over labyrinten, hvor lang, høj, smal den skal være, og hvor mange forgreninger den skal have. Nu kan I så begynde at sætte kasserne sammen. Det kan gøres ved at skære nogle tapper i "flapperne" af den ene kasse, og nogle "slidser" i den kasse, der skal samles. Husk at samlingerne skal være helt tætte, så det bliver mørkt i labyrinten. På turen gennem labyrinten og underverdenens dystre gange skal der selvfølgelig være gode overraskelser.

Forslag.

1. Igennem et hul i toppen af en af kasserne trækker I en snor med en knude i den ende, der er udenfor, og kredshusets klammeste karklud i den anden ende. Når I så hører en stakkel komme kravlende, lader I karkluden danse et par gange.
2. Skær et hul i siden af en kasse, og stik et paprør ind. Herigennem kan I lave uhyggelige lyde, når nogen kravler forbi.
3. Klip et skelet ud i hvidt papir og sæt det op på

en væg inde i labyrinten. I samme nu en person famler sig forbi, belyser I med en lommelampe. Lav en lille lem i loftet.

4. Da det ikke skal være lutter grusomheder det hele, kan I også sænke velduftende småkager ned for næsen af deltagerne.
5. Et sted lægger I en masse tæpper og puder, så det er svært at komme igennem.
6. Lav et par huller i kasserne et sted. Stik hænderne ind og hiv i benene/kildretur.....
7. Sæt en uhyggelig person i en blindgyde. Tag en uhyggelig maske på eller hav en lille lommelygte i munden.
8. Læg nogle våde stykker gulvtæppe, som deltageren skal passere.

Der er uanede muligheder for "forhindringer". De enkelte FDF-klasser vil elske at lave sådanne rædselslabyrinter for hinanden. I stedet for papkasser kan banen også laves af borde, der ligger ned + tæpper og underlag.

2. Detektivøvelse

- for puslinge, tumlinge og pilte
Krimier - detektiver - opklaring er noget, der sætter gang i børnene, så lad os bruge det til at skabe nogle spændende møder.

1. Detektiven kommer ind og fortæller børnene, at kredsens pengeskab er blevet sprængt i luften af professionelle eksperter. Kredsen har bedt om hjælp fra detektiven; men han kan ikke løse opgaven alene. Han har brug for for hjælp til at finde spor. Børnene opfordres til at være med. Detektiven har 4 forbrydere i søgelyset :
Martin - 180 cm - tynd
Max - 150 cm høj - tyk
Susanne - 170 cm høj, meget tyk
Signe 150 cm høj - meget tynd
Disse 4 kan være lavet i karton i rigtig størrelse, eller være på store tegninger. Det kan også arrangeres sådan, at detektiven har de 4 eventuelle forbrydere.

2. Efter præsentationen kan børnene se rummet, hvor pengeskabet står i. Dernæst får børnene nogle adresser, de skal finde for at få nærmere oplysninger og finde spor.....

Postforslag

a) Et kemisk laboratorium har undersøgt nogle tøjstykker, der er fundet ved det sprængte pengeskab. En stump udleveres til gruppen. Lad laboratoriet se ud af noget : mikroskop, lup, forskellige væsker og stoffer



- b) En øjenvidne til eksplosionen har set en person løbe bort fra gerningsstedet.
- c) I en lejlighed/et hus er der fundet nogle af kredsens penge. Tydelige fodspor. Kan tegnes, eller der tages aftryk.
- d) En person er set i området med støv på tøjet og vedkommende lugtede af røg. Kendetegn var.....
- e) Noget plastisk sprængstof(modellervoks med mandelessens) er fundet i en lejlighed/hus/skur. På sprængstoffet er tydelige fingeraftryk...
- f) Fra ret hus i området er der stjålet tøj fra en tørresnor. Tyven har kun taget en bestemt størrelse...-
- g) En person har brugt utrolig mange penge på kroen/butik. Personens kendetegn var.....
- Når børnene kommer tilbage fra løbet, henvender de sig til detektiven og udpeger den, de tror er forbryderen.
- Børnene takkes for indsatsen.....

3. Kom hjem eller bliv væk for væbnere.

Væbnerne inddeles i hold på et par stykker. De får papirspose over hovedet og køres ud til ukendt sted i passende afstand fra kredshuset. Deltagerne får på køreturen en fantastisk historie om, hvor langt I kører væk, og hvor skummelt/øde og forladt det ser ud. Erfaringerne siger, at lidt cirklen rundt i starten gør, at væbnerne er helt desorienterede. Væbnerholdene kan passende på hjemturen forberede spøgelseshistorie til afslutningen på mødet.

4. Find flødeboller i mørke

For alle aldersgrupper

*** Kan bruges som del af et møde

Mørkt og skummelt lokale er klar til FDFerne. Der kan være opsat forhindringer a la et spøgelseshus. FDFerene skal så ind og finde x antal flødeboller. I forskellige forklædninger og steder kan denne opgave nemt bruges til 3 møder. Børnene nyder at gå på jagt efter slik i mørket, så tager de gerne et par gys med.

5. Den gyselige leder.

- for tumlinge og pilte

*** Kan bruges som del af et møde

Ved 3 møder i træk sidder en leder(hver gang ny forklædning og nyt skummelt sted) og fortæller en spøgelseshistorie. Han kan enten benyttes som optakt til mødet(hvad der skal ske) eller som afslutning på mødet.

6. Optagelse i Gys & Gru

Uhyggelig person byder velkommen til Gys & Gru. Vedkommende er en smule oplyst af stearinlys eller fakler. Vedkommende forklarer, at nu skal de alle gennem optagelsesprøven.

Deltagerne får bind for øjnene og skal nu med bare tæer gå gennem cornflakes, mel, vand, havregryn, kogte spagettier og andre ting, der kan få en til at gyse. De skal kravle gennem en tunnel og følge en snor. På snoren hænger der ting, de skal gætte og huske....

Sluttelig kommer de gennem og bliver optaget i Gys & Gru-ligaen. Eventuelt medlemskort med fingeraftryk, fotos, facts med højde, vægt, øjenfarve.....

7. Slim

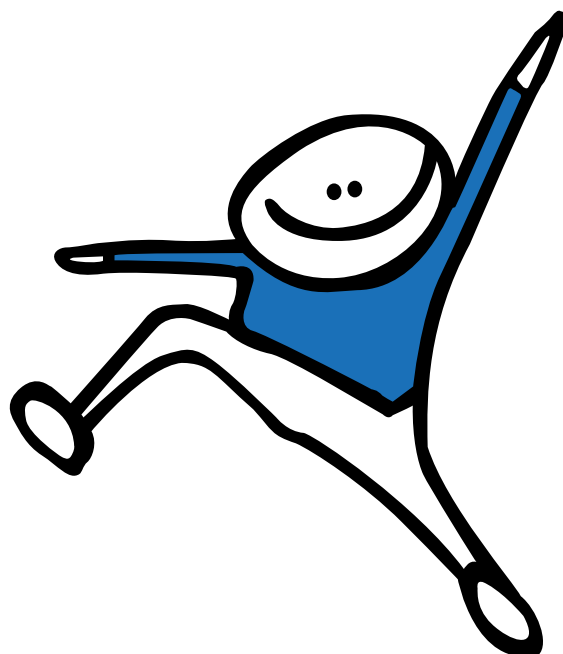
- for alle aldersgrupper

*** Kan bruges som en del af et møde

Hver hvert møde skal børnene stikke hænderne i en spand slim og mærke sig frem til, hvad der i den slimede spand. Muligheder : Slimen kan være farvet eller stå i mørke, så det bliver lidt mere uhyggeligt. Opskrift på slim : Kog vand og kartoffelmel – tilsæt evt. frugtfarve.

8. Og mange flere.

Når I er i gang med planlægningen af sæsonstart II vil der på FDF-portalen være en stor mødedatabase med en masse muligheder. I skal bare gå ind under kategorien Mørkemøder, så er der masser af gode muligheder for jer.





Lege.

1. Jagtsæsonen går ind.

Der skal være et jagtområde i midten; mens jægerne(deltagerne) står udenfor. På et bestemt signal begynder jagtsæsonen og på bestemt signal stopper jagtsæsonen. Det gælder om i jagttiden at fange så mange som muligt efter særlige regler.

Eksempel med dyr.

En masse forskellige dyr løber rundt i området. Skildpadde – meget langsom. Elefant – almindelig. Hund – hurtig. Gazelle – hurtig. Gris – langsom. Løve – hurtig. Alle dyr er udstyret med særlige sedler – eksempelvis post it. Jægeren fanger dyret ved at løbe det op. Dyret har så et liv(post it – eller anden seddel). Skildpadde giver f.eks 1 point; mens løve giver 5 point. Det gælder så om i jagtsæsonen at skaffe så mange point som muligt. Dyrene kunne også have farvede sedler, som var henholdsvis 1, 3 og points værd. Det vil være allerbedst, hvis dyrene er udklædte.

Variationer :

Mennesker – gammel bedstemor 1 point, landmand med træsko 1 point, forretningsmand med mappe 3 points, sportsmand 5 points..... Lad de forskellige være udklædte.

Kendte personer, forskellige aldre.....

Der kan også laves regler med, at jagtsæsonen kun i nogle tilfælde gælder bestemte kategorier.

- Deltagere: 10 – 100
- Materialer: Udklædning til de forskellige dyr, mennesker, aldre....



FDF
National Legedag

Lege.



2. Kæmpe bordfodbold

Legen er som bordfodbold, bare i kæmpestørrelse. Deltagerne skal være i kæder som i bordfodbold – normalt er kæderne 1, 3 og 5; men kan sagtens være større. Banen har bestemt størrelse og bestemt målstørrelse, og de enkelte kæder har bestemt område at være på – lille område, som i almindelig bordfodbold. Kæderne hænger sammen med rundstok, der f.eks. går gennem ærme, krop, ærme i forbundsskjorte i den ene person og så videre til den næste, og igen videre. Lidt enklere kan kædes laves med tykt tov, som løber gennem, krop, ærme.....

- Deltagere: 18 og flere.
- Materialer: bold, rundstokke eller tov.



FDF

National Legedag

Lege.

3. Flerdimensionelt tovtrækning

To eller flere tove bindes sammen i et kryds (eller stjerne), mindst fire hold tager nu fat i hver sin ende. Det gælder om at få trukket modstanderholdene over på egen banehalvdel.

- **Materiale:** 2 (eller flere) gode tov til tovtrækning.
- **Deltagere:** 4 til 40 deltagere

4. Slangen



Deltagerne deles op i 2 hold eller flere og hvert hold sætter sig ned på alle fire. Den første på hvert hold sætter sig ned, og den næste tager fat med hænderne om anklerne på den første og den tredje tager fat med hænderne om anklerne på den anden osv. De 2 hold eller flere skal nu se, hvem der først kan komme hen til målstregen, uden at de giver slip på anklerne på personen foran dem på holdet. Kommer en fra holdet til at give slip fra anklerne på personen foran, skal den forreste på holdet løbe om bagerst og tage fat om anklerne på den sidste, inden holdet må fortsætte

- **Deltager:** 10 eller flere deltagere



Lege.

5. Træstamme-væddeløb

Alle deltagerne deles op i 2 eller flere hold. Hvert hold får en rafte, hvor alle deltagerne på holdet skal have den mellem benene. Den ene halvdel af holdet skal have raften mellem benene og kikke fremad væddeløbsbanen, mens den anden halvdel af holdet skal have ryggen mod væddeløbsbanen. Der markeres en væddeløbsbane med en startlinje samt en linje eks. 20 meter væk. Holdene skal nu ned og have alle mand og raften over linjen og tilbage igen. Når der løbes tilbage igen, må dem, der før kunne kikke frem, nu løbe baglæns med ryggen fremad og dem der før løb baglæns løber nu forlæns. Vinderen er det hold, der først når tilbage til startsnoren.

Bemærk: Hvis man ønsker at gøre væddeløbet lidt sværere, kan man give den ene halvdel af holdet bind for øjnene.

- Materialer: 2 rafter eller flere afhængigt af antal hold.
- Deltagere: 10 eller flere deltagere



FDF

National Legedag

Lege.

6. Prinsessen og uhyret (og de andre beskyttere)

En af deltagerne vælges til Prinsesse og en anden (og eventuelt en tredje) til Uhyre. De får nu deres udklædning på, så ingen er i tvivl om hvem, der skal fanges (prinsessen), og hvem der er fangeren (uhyret). De tilbageværende deltagere holder hinanden i hånden 2 og 2 (eller flere). De skal nu forsøge at løbe ind mellem Prinsessen og Uhyret og forhindre Uhyret i at fange prinsessen ved at blokere uhyrets vej. Uhyret skal hele tiden forsøge at løbe udenom eller fange prinsessen inden beskytterne kommer imellem.

Bemærk: For at gøre legen levende, må prinsessen gerne skriges, når hun er ved at blive fanget, og uhyret må gerne råbe som et uhyre

- **Materialer:** Prinsessekrone og tylskørt og uhyremaske
- **Deltagere:** 10 eller flere 40 deltagere



FDF

National Legedag

Lege.

7. Bille Bille Bob

Det er en af de traditionelle lege, hvor man står i en rundkreds (med ca. 1 meters mellemrum) med en person i midten. Det gælder for ham/hende der står i midten om at blive skiftet ud med en af dem fra kredsen. Det kan han blive på en lang række forskellige måder, og her er det vigtigt, at man kun lærer en måde af gangen (ellers bliver det hurtigt uoverskueligt)

Regel nummer 1: Manden (m/k) i midten peger på en tilfældig af dem fra kredsen og siger højt: "Bille Bille Bob". Nu skal han så bytte med personen, han pegede på... med mindre vedkommende når at sige "Bob" inden han er færdig med at sige: "Bille Bille Bob"! (Det virker måske rimeligt nemt - og det er det også. "Bob" er selvfølgelig meget hurtigere at sige end "Bille Bille Bob".

Regel nummer 2: I stedet for at sige: "Bille Bille Bob" når man peger på én, kan personen i midten nu også sige: "Enlig mor fra Høje Tåstrup"! Og så sker der lidt mere. Den, man peger på, skal nu lave fagter som en enlig mor. (det er sådan én, der står og rører i en gryde. - så det gør man så)! Men man kan ikke være enlig mor uden børn, så de to der står lige ved siden af den der er blevet enlig mor skal nu sidde på hug med en tommelfinger i munden. Alt dette skal man nå inden personen i midten har talt til 10. Når man det ikke, skal den der ikke nåede det bytte plads med den i midten (altså kun én person).

Regel nummer 3: Personen i midten kan nu også sige: "Elefant". Så skal den, der bliver peget på lave en elefantsnabel (I véd - den fra: "En elefant kom marcherende"). De to naboer skal denne gang lave kæmpeører på elefanten. Det gør man ved at lave en stor cirkel med sine arme, række dem op i hovedhøjde og så stille sig tæt hen til (og med rykken mod) "elefanten". Alt dette skal man igen nå inden personen i midten har talt til 10. Og også her skal man bytte plads med den i midten, hvis man ikke når det.

Regel nummer 4: Ham der står i midten kan også pege på en person og sige "Kennedy", hvis han gør det skal de to naboer hver trække en "fingerpistol", og skyde den, der blev peget på (højt sige "BANG"). Vedkommende skal nu skifte plads med manden i midten - med mindre han når at dukke sig (gå ned på hug) inden de to andre skyder.

Bemærk: Start med den første regel og udvid legen i et roligt tempo, jo flere regler du introducerer, jo nemmere bliver det at vinde ved at sige "Bille Bille Bob".

Deltagere: 10 til 40 deltagere



FDF

National Legedag

Lege.

8. Mas din næste

Alle deltager sætter sig på en stol i rundkredsen undtagen kortholderen. Kortholderen uddeler et kort til hver deltager. Deltageren skal huske kuløren (ruder, spar, klør og hjerter) på det udleverede kort, hvorefter kortholderen indsamler kortene igen. Kortholderen blander kortene og begynder nu at vende kortene en efter en og siger kuløren på kortene højt. Personerne flytter en plads til højre hver gang deres kulør bliver sagt. Man vil opleve, at der sagtens kan komme til at sidde flere personer på samme stol. I det tilfælde hvor der sidder flere personer på samme stol er det kun den, der sidder yderst, der må flytte sig. De personer, der bliver mast under ham der sidder yderst, må pænt vente med at flytte sig til de sidder yderst. Legen slutter når en af deltagerne kommer tilbage til sin plads.

Materiale: Et spil kort, stole i en rundkreds
Deltagere: 12 eller flere deltagere



FDF

National Legedag

Lege.

9. Zambia bankebøf

To af deltagerne vælges som klapper. Alle de øvrige deltagere stiller sig op i en rundkreds (med et solidt mellemrum mellem deltagerne) omkring bolde/tørklædet. Klapperne løber nu rundt om rundkredsen og stiller sig (når det passer dem) ind imellem 2 af de øvrige deltagere. De skal nu hver tage personen, der står ved siden af dem i hånden og løbe hver sin vej rundt om rundkredsen og nå først ind imellem benene på klapperne og ind midt i rundkredsen, hvor det gælder op at få fat i bolden/tørklædet (hvert "hold" der løber rundt om rundkredsen bestemmer selv hvem af klapperne, de skal ind mellem benene på). Taberne bliver de nye klapper.

Bemærk Afhængigt af deltagernes størrelse og almene robusthedsgrad, kan man tillade skub og anden chikane.

Materiale: Bold eller tørklæde.

Deltagere: 14 eller flere deltagere



FDF

National Legedag

Lege.

10. Cirkeltagfat.

Standardmodel er 15 – 20 stykker i stor cirkel – alle holder hinanden i hænderne. Inde i denne store cirkel er der en lille cirkel med 5 stykker. Opgaven for lille cirkel er at nå ud til den større cirkel; mens den store cirkel har opgaven at undgå lille cirkel. Der skiftes af og til med deltagere i lille og stor cirkel. Legen kan varieres med, at lille cirkel skal nå stor cirkel 3 gange inden skifte.

Legen kan fint slutte med, at alle giver hinanden kæmpekrammer inde i cirklerne.

Et par fif.

De 10 lege her i materialet er udvalgt efter, at de passer til mange, og at de ser spændende ud også for tilskuere på torvet, forældre ved kredshuset og pressen.

Lege kan ofte piftes vældig op ved udklædning og særlige effekter. Et eksempel kunne være den ældgamle ambulance-tagfat, som får et vældig løft, hvis ambulancer bliver udstyret med blå blink, båthorn, samaritere.....

(En leder kan jo bare sørge for at være uddeler)





Legeby dato.

Avisnavn
Lokalredaktion.

Pressemeddelelse.

FDF – Legeby er med i National Legedag.

Den 7-årige Peter Tumling, den 9-årige Pia Pilt og den 12-årige Søren Væbner glæder sig helt vildt til lørdag d. 4. september, hvor FDF-Legeby har store legedag ligesom alle andre FDF- kredse. De glæder sig til både at prøve både spændende og nye storlege. Alle lege er udvalgte, så de er sjove for deltagere; men også tilskuere i form af forbipasserende og forældre vil også få en god oplevelse og et dejligt grin. Foruden en række storlege, som hver varer 5 – 10 minutter, vil der være en særlig fantasifuld leg : Jagten på det utrolige. Jagten vil foregå rundt i kvarteret Legestan, hvor der vil være opstillet særlige telte, utroligt MGP, bålåndskab og en masse mere. Jagten indeholder oplevelse, udfordring, fællesskab og glæde.

- FDF har altid fokuseret meget på leg. Leg har nemlig en masse ingredienser, som passer ind i FDFs koncept.
- Leg er for alle
- Leg giver fællesskab og glæde
- Leg kan få fantasien til at blomstre
- Leg inkluderer og ekskluderer ingen

Legedagen foregår lørdag d. 4. september kl. 14.00 – 16.00 ved kredshuset, Legeborgen. Legedagen skal forstås som en gave til alle børn i Danmark – ikke kun for FDFere. Legedagen er åben for alle, og den er ganske gratis. I sammenhæng med denne legedag har alle skoler i Danmark som gave modtaget legemateriale til brug i frikvarter, til morgensamling eller afbræk fra undervisningen, når en pause er påkrævet. FDF har også en særlig legedatabase, som er frit tilgængelig for alle, FDF.dk/legedatabase.

FDF Legeby har en masse unge og voksne klar til at tage imod de mange til National Legedag. Det betyder, at der bliver masser af leg mellem børn, unge og voksne.

(Der kunne også være noget om, at FDF Legeby startede op for 14 dage siden med..... Mange børn, unge og ledere er med i FDF Legeby, og forventningerne er allerede store til årets absolutte højdepunkt, Landslejr 2011, som forventes at få 13.000 deltagere)

Med venlig hilsen
Kredsleder Lege Sjovesen, som kan træffes på.....

(Avisen vil sikkert omforme pressemeddelelsen, så kredslederen udtaler noget)

Skriv også til redaktionen. Kald det bare Praktiske ting.
Vedhæftede foto med de 3 FDFere(indledning) frit må benyttes.
Sørg for at tage et billede, hvor de 3 ses i leg.
Lav en opfordring om at komme og fortæl redaktionen, hvornår de gode fotos kan tages.

Gavekort Klippes el. skæres fra hinanden

FDF

National Legedag



Gavekort

FDF

National Legedag



Gavekort til 3 spændende møder hos FDF.

Udstedet til : _____

Første møde : _____

Underskrift : _____



Leg - mere end skæg og ballade

Gavekort

FDF

National Legedag



Gavekort til 3 spændende møder hos FDF.

Udstedet til : _____

Første møde : _____

Underskrift : _____



Leg - mere end skæg og ballade

KOPI KOPI KOPI KOPI KOPI KOPI KOPI



FDF

National Legedag

Klippekort Klippes el. skæres fra hinanden

National Legedag

Medbring klippekortet og få de første 3 gange GRATIS!

Klippekort til 3 spændende Gratis FDF møder

Leg - mere end skæg og ballade

1
2
3

FDF

National Legedag

Medbring klippekortet og få de første 3 gange GRATIS!

Klippekort til 3 spændende Gratis FDF møder

Leg - mere end skæg og ballade

1
2
3



National Legedag

Medbring klippekortet og få de første 3 gange GRATIS!

Klippekort til 3 spændende Gratis FDF møder

Leg - mere end skæg og ballade

1
2
3



National Legedag

Medbring klippekortet og få de første 3 gange GRATIS!

Klippekort til 3 spændende Gratis FDF møder

Leg - mere end skæg og ballade

1
2
3



National Legedag

Medbring klippekortet og få de første 3 gange GRATIS!

Klippekort til 3 spændende Gratis FDF møder

Leg - mere end skæg og ballade

1
2
3



National Legedag

Medbring klippekortet og få de første 3 gange GRATIS!

Klippekort til 3 spændende Gratis FDF møder

Leg - mere end skæg og ballade

1
2
3





National Legedag

Leg - mere end skæg og ballade

**Lørdag d. 4. september
kl. 14.00 - 16.00**

Vi mødes på / i:



FDF
National Legedag

Seddel til uddeling:

FDF



National Legedag

Leg - mere end skæg og ballade

Kom og være med til vildt sjove lege

Kom og vær med til

Jagten på det utrolige

- Du må rigtig gerne have mobil med!
- Kom og få en spændende lørdag eftermiddag!

**Lørdag d. 4. september
kl. 14.00 – 16.00**

Vi mødes på / i:

FDF



National Legedag

Leg - mere end skæg og ballade

Kom og være med til vildt sjove lege

Kom og vær med til

Jagten på det utrolige

- Du må rigtig gerne have mobil med!
- Kom og få en spændende lørdag eftermiddag!

**Lørdag d. 4. september
kl. 14.00 – 16.00**

Vi mødes på / i:

Klippes el. skæres fra hinanden

KOPI KOPI KOPI KOPI KOPI KOPI KOPI



**God fornøjelse med National Legedag
+ særlig bonus Sæsonstart II**