

Cykeldjævlen



lee





Cykeldjævelen

Antal børn

1-12 børn.

Alder

Fra 3 år.

Antal voksne

Helst to eller flere voksne.

Rekvisitter

- Vandforstøver og djævehorn til den voksne.
- Kridt, kegler, aktivitetsringe eller lignende til at markere banen.

Fysiske rammer

En grus- eller asfaltbane.

Forberedelse

Brug kridt eller lignende til at markere en cykelbane, som børnene kan cykle rundt i. Inddrag gerne omgivelserns bakker, forhindringer osv. Lav en start- og målstreg.

Sådan

Den ene voksne stiller sig ved start-/målstregen og får børnene til at holde klar i kø bag ved stregen. Den anden voksne tager djævehorn på og stiller sig klar med vandforstøver et sted langs cykelbanen. Den voksne ved startstregen sender børnene af sted en ad gangen for at sikre god afstand imellem cyklisterne.

Legen går ud på at cykle en masse runder på cykelbanen og undgå at blive overrasket af cykeldjævelen, som kan springe frem hvor som helst på banen og sprøjte djævestøv på en. Hvis man bliver ramt af djævestøvet, skal man køre ud af banen og stå af cyklen og stille sig ved banekanten, så de andre cyklister tydeligt kan se en. Man bliver befriet ved, at en af de andre børn

cykler forbi og giver en "high five". Legen kan fortsætte, så længe børnene synes, det er sjovt.

Idéer til legeudvikling

- **Forenkling:** Der sker ikke noget, hvis man bliver ramt af djævestøv. Man cykler bare videre.
- **Udvikling:** Lad børnene skiftes til at være cykeldjævel. Indsæt flere djævele.
- **Variation:** Find på nye befrielsesmåder: fx hilse med forskellige kropsdele, ringe med ringeklokken osv.

Det over børnene

- At følge en markeret bane på cyklen.
- At undvige uforudsete forhindringer og manøvrere under pres (ligesom i trafikken).
- Start og stop og stå af og på cyklen.

Idéer til leg og læring

- **Social udvikling:** Turde deltage i en leg med et faremoment og kunne klare at blive fanget.
- **Personlig udvikling:** Samarbejde og kommunikation i forbindelse med at befri.

Tip

Indled legen med en tydelig demonstration, hvor den ene voksne løber/cykler igennem banen og bliver "fanget" af cykeldjævelen.

