

SPRING UD i naturen

KIMS LEG

EN VOKSEN INDSAMLER 5-10 NATURTING, SOM LÆGGES UNDER ET TÆPPE. SAMMEN MED BØRNE LØFTES TÆPPE, OG BØRNE FÅR NU TID TIL AT KIGGE PÅ TINGENE, TALE OM DEM OG NÆVNE DERES NAVNE. INDEEN DE DÆKES TIL MED TÆPPE, INDEN BØRNE SKAL NU LØBE UD I NÆROMRÅDET OG FINDE SÅ MANGE AF TINGENE SOM MULIGT. TINGENE BRINGES TILBAGE TIL BASEN, HVOR DE TIL SIDST SAMMENLIGNES MED DE TING, SOM LIGGER UNDER TÆPPE. I KAN VÆLGE ET TEMA, FX TI FØRSKILLIGE BLADE, BLOMSTER ELLER STENARTER.

KRAM ET TRÆ

BØRNE ER SAMMEN TO OG TO, HVOR EN ER BLIND (MED ØJENBIND ELLER BLOT LUKKEDE ØJNE), OG EN LEDSAGER. FØREREN HJÆLPER DEN BLINDE OVER TIL ET TRÆ, OG BARNET MED BIND FOR ØJNE KRAMMER OG FØLER PÅ TRÆET. HVOR TYKT ER STAMMEN? ER DEN RUMMELIG? HØRER DU EN STAMMEN? ER DER MOS PÅ STAMMEN? HØRER DU HJÆLPE DEN BLINDE VÆK FRA TRÆET IGEN, NU MÅ DEN BLINDE ÅBNE ØJNE OG SE, FØLE, LUFTTE OG SANSSE SIG FREM TIL, HVILKET TRÆ HAN LIGE HAR KRAMMET.

NATURPARKOUR

I PARKOUR GÆLDER DET OM AT LAVETRICKS MED UDGANGSPUNKT I DE FORHINDRINGER, MAN MØDER PÅ SIN VEJ. START MED AT ØVE VED EN ENKELT FORHINDRING: FINN ET VÆLTET TRÆ, EN STEN, EN GRØFT ELLER EN BAKKE. TRÆN OG LEG MED FØRSKILLIGE MÅDER AT SPRINGE OVER FORHINDRINGEN PÅ. DEN SEJE MÅDE, DEN HURTIGE MÅDE ELLER DEN SKØR MÅDE. TIL SIDST KAN I TAGE EN PARKOUR-TUR UDEN FOR DEN NORMALE STI I SKOVEN. ANERKEND HINANDENS TRICKS MED EN HIGH-FIVE. HER ER ALLE VINDERE!

INSEKTVÆDELØB

GÅ PÅ JAGT EFTER INSEKTER, EDDERKOPPER, SNEGLE OG ORME. DE KAN INDFÅS PÅ MANGE FØRSKILLIGE MÅDER. PRØV F.ÆKS. AT LAVETRICKS MED INSEKTSUGERE OG FALDFÆLDER. DE INDSAMLER DE DYR I ET GLAS, DER FØRSIGTIGT VÆNDES PÅ HOVEDET OG PLACERES I MIDTEN AF EN CIRKEL, FX EN RUND, HVID VOKSDUG. PÅ NU LØFTES GLASSET, OG I KAN NU IAGTTAGE, HVILKET DYR DER ER HURTIGST UDE AF CIRKLEN.

TUSINDBENSTUR

TUSINDBENET ER HVERKEN ET INSEKT ELLER EN ORM. DET HAR FLERE BEN END NOGET ANDET DYR, DOG IKKE TUSINDE! I KAN OGSÅ PRØVE AT VÆRE TUSINDBEN. STIL JER PÅ RÆKKE EFTER HINANDEN, OG HOLD HINANDEN PÅ SKULDERNE. DET FØRRESTE BARN ER TUSINDBENETS HOVED OG BESTEMMER RETNINGEN. DE ANDRE SKAL LUKKE ØJNE. DET ER JO KUN HOVEDET, DER KAN SE. MED ET TOV LAVES EN BANE, SOM TUSINDBENET SKAL FØLGE GJENNEM GRÆS, RUNDT OM TRÆER OG OVER BAKKER. I SKAL SKIFTES TIL AT VÆRE HOVEDET. NOGLE TUSINDBEN HAR ET KEMISK FØRSVAR. NÅR DE BLIVER BANGE, UDSENDER DE EN STÆRK LUFT. LAD EN VOKSEN VÆRE SOLSDØRT. NÅR SOLSDØRTEN NÆRMER SIG TUSINDBENET PÅ HØJRE ELLER VENSTRE SIDE, LØFTER ALLE BØRNE HØJRE ELLER VENSTRE BEN OG TISSER.

VANDPYTTEGOLF

I FINDER HVER EN STEN ELLER PIND. FRA ET STARTSTED SKAL I NU SE, HVOR MANGE KAST I SKAL BRUGE PÅ AT RAMME EN BESTEMT VANDPYTT. NÅR DEN ER RAMT, UDDRAGES EN NY VANDPYTT, OG SÅDAN KAN I FORTSÆTTE GJENNEM EN GOLFbane AF VANDPYTTER. SJØVEST ER DET, HVIS MAN, NÅR MAN HAR RAMT PYTTEN, FÅR LOV AT TAGE FEM ENGLEHOP I VANDET. TAL OM, HVOR VANDET KOMMER FRA, OG HVOR DET FØRSVINDER HEN.

MOTORIKSKATTEJAGT

FØRDEL NOGLE POSTER (LAMINERED ELLER I ET VARIERT OMRADE (SKOV, BAKKER, STIER, HØJT GRÆS ELLER KRAT)). EN POST BESTÅR DELS AF ET FOTO AF DET STED, HVOR NÆSTE POST FINDES, OG DELS EN BEVÆGELSESOPLAG, SOM SKAL UDFØRES. INDEEN MAN MÅ GÅ VIDERE. BEVÆGELSESOPLAGENE KAN MED FØRDEL TAGE UDGANGSPUNKT I DE MOTORISKE GRUNDBEVÆGELSER: AT KRYBE, RULLE, KRAVLE, LØBE, GÅ, HOPPE, HINKE, SPRINGE, SNURRE, TRILLE, SVINGE, GYNGE, VIPPE, KLATRE, TRÆKKE, SKUBBE, KASTE, GRIBE OG BALANCERE. BILLEDERNE KAN OGSÅ ILLUSTRERE NOGET. BØRNE SKAL FINDE, INDEEN DE FORLADER POSTEN, FX EN MYRE, EN GRÅNKØGLE, EN STEN ELLER EN FUGLEREDE.

DEN FLITTEGE BI

START MED AT FINDE ET ÅBENT OMRADE, OG MARKER EN CIRKEL MED REB. JO STØRRE EN RING, DESTO MERE UDFORDRING. INDE I RINGEN LÆGGER ALLE EN GRÅNKØGLE ELLER EN LILLE PIND. EN ER BI OG STILLER SIG IND I RINGEN. BIEN SKAL FØRSØGE AT SMIDE ALLE TINGENE UD OG RYDDE OP I BIKUBEN. DET LYDER NEMT, MEN ALLE DE ANDRE DELTAGERES OPGAVER ER AT SMIDE TINGENE IND I RINGEN IGEN. TAL OM DE SOCIALE INSEKTER, BIER OG MYRE, OG IAGTTAG, HVORDAN DE LEVER SAMMEN. FÅ BESØG AF EN BIAVLER, OG SMAG PÅ FRISKLAVET HONNING.

LABRE LARVER

I DANNER EN LARVE VED AT STÅ TÆT SAMMEN PÅ EN LANG RÆKKE OG HOLDE FAST I HINANDEN. BEVÆG JER FREMAD SOM EN BUCHTENDE LARVE. NÅR LARVEN SKAL FØRUPPE SIG, LÆGGER I JER ALLE NED, IND TIL EN VOKSEN Siger KOM UD AF DIN PUPPE, SMUKKE SOMMERFUGL. MANGE SOMMERFUGLE FLYVER NU RUNDT OM OMRADET. EN KAN VÆRE ANFØRER OG BESTEMMER, HVOR DE ANDRE SOMMERFUGLENE SKAL FLYVE HEN. UDEN FOR STIEN, GJENNEM SKOVEN OG I SKIFTENDE RETNINGER. ALLE ANDRE SKAL GØRE DET SAMME. LEGEN SLUTTES MED, AT DET BLIVER VINTER. TRE AF VORES ALMINDELIGSTE SOMMERFUGLE GÅR I DVALE OM VINTEREN, MENS ANDRE DØR.

SKOVDOUBLE

MED EN PIND RIDSER I INDLEDDINGSVIS TO SPILERE. ADER MED HVER SEKS FELTER I SKOVINDEN SKAL DERES JER FREMAD. NU GÆLDER DET OM AT FINDE TRE TING I NATUREN, SOM ER LIDT SVÆRE FOR DET ANDET HOLD AT FINDE MAGEN TIL. NÅR HOLDENE HAR FUNDET TRE TING, LÆGGES DE PÅ TRE FELTER PÅ SPILLEPLADEN, OG SÅ BYTTER HOLDENE PLAD. FØRSØG SÅ AT FINDE DE SAMME TING, SOM DET ANDET HOLD HAR LAGT FREM. TAL OM, HVORDAN BLADE OG BLOMSTER ER FØRSKILLIGE UD, OG HVILKE TING, DER VÅR SVÆRE NEMME AT FINDE.

GRENSKYDNING

FINN JER HVER EN KASTEPIND. STIL JER 5-7 METER FRA ET TYKT TRÆ. I SKAL NU FØRSØGE AT RAMME TRÆET MED JERES PINDE. NÅR ALLE PINDE ER KASTET, LØBER I ET ANTAL PINDERUNDER OM KRING TRÆET OG SAMLER HVER EN PIND OP OG LØBER TILBAGE IGEN.

NATURBINGO

PÅ EN TUR I SKOVEN TAGER I BILLEDER AF FØRSKILLIGE NATURTING: EN BILLE EN KØGLE, ET ÅHORNBLAD, EN ANEMONE, ET EGETRE, EN MYRTUE OSV. LAMINER BILLEDERNE, OG TAG DEM MED UD PÅ NESTE TUR TIL SAMME OMRADE. I SKAL NU LØBE UD OG FINDE TING MAGEN TIL DEM PÅ KORTENE. I KAN LØBE SAMMEN ELLER HVER FOR SIG. HUSK AT SE NÆRMERE PÅ DET NATUR, I HAR FUNDET. HVAD ER DET? HVOR KOMMER DE FRA? ER DER NOGLE GENSTANDE, SOM IKKE KUNNE FINDES, OG HAR DET NOGET MED ÅRSTIDEN AT GØRE? HVOR ER DE I SÅ FALD BLEVET AF?

FØLG REBET

SPÆND ET 20 METER LANGT REB UD MELLEM TRÆERNE, RUNDT I TERRÆNET. GERN ELLER UNDER GRENE, GJENNEM KRAT OG OP OG NED AF BAKKER. MED GJELLEN UDEN BIND FOR ØJNE SKAL BØRNE NU FØLGE REBET. ER DET EN VANSKELIG BANE, KAN DET VÆRE EN IDE AT EN SENDE EN HJÆLPER TIL. I KAN HÆNDE POSER MED FX MOS, FUGLEFJER ELLER ANDET PÅ REBET, SOM BØRNE UNDERVEJS SKAL GÆTTE HVAD ER.

BILLEN PÅ RYGGEN

I DENNE UDGAVE AF FANGELEGEN STÅTROL, SKAL I I STEDET FOR AT I STILLER JER MED SPREDTE BEN, NÅR I BLIVER TAGET, LIGGE JER PÅ RYGGEN OG SPRÆLLE MED BØRNE. LIGESOM UHELIGE BILLE. EN ER FANGEN. ALLE ANDRE ER BIER. FÅNGEREN FØRSØGER AT FANGE BILLENE OG VENDE DEM OM PÅ RYGGEN. DER MÅ DE SÅ LIGGE OG SPRÆLLE, TIL EN ANDEN BILLE KAN NÅ HEN OG VENDE DEN OM IGEN. PRØV OGSÅ AT FINDE RIGTIGE MARIHØNS ELLER ANDRE BILER OG UNDERSGØ DEM, HVAD SKER DER, NÅR DE BLIVER VENDT OM PÅ RYGGEN?