



## ”Dyrelege”

Lejrdeltagerne deles i 5 hold, som herefter roterer mellem 5 forskellige lege:

1. ”Det fortabte får”
2. ”Krokodillen”
3. ”Kålormene”
4. ”Haj-leg”
5. ”Sæt halen på grisen”

### Legebeskrivelser:

#### ”Det fortabte får”:

En vælges til hyrde, en anden til får, og en tredje er klapper.

De øvrige deltagere stiller sig op i fx 4 rækker med 4 personer i hver. Holder hinanden i hånden med strakte arme i skulderhøjde. Når klapperen klapper, drejer alle  $\frac{1}{4}$  omgang og holden den/de nye sidemand/mænd i hånden. Hyrden skal prøve at få fat i fåret, og de to skal hele tiden følge ”labyrinten”. De skal starte i hver sit hjørne.

#### ”Krokodillen”

Området deles op i 3 områder, så den midterste del bliver floden og de to andre bredderne. I floden markeres øer ved hjælp af en trøje eller andet. Der vælges en til at være krokodille. Krokodillen skal være i floden. De andre deltagere stiller sig på bredderne, og på et startsignal fra legelederen begynder deltagerne at ”svømme” over til den modsatte bred. Undervejs må deltagerne gerne gøre ophold på øerne, men der må kun være én deltager på hver ø. Kommer der en anden deltager til øen, fortsættes til den anden bred. Den deltager, der sidst bliver fanget, er krokodille i næste omgang.

Variation: i stedet for at svømme, kan man kravle, løbe, hoppe, hinke osv. til den anden bred.

#### ”Kålormene”

Deltagerne deles i 2 hold. De stiller sig i en lang række og lægger hænderne på skuldrene af den, der står foran. Nu er der 2 kålorme. Den forreste person i hver kålorm er hovedet. Kålormens hoved prøver at fange den anden kålorms hale (den bagerste person). Hvis det lykkes, skal den erobrede hale være hoved i kålormen. Legen kan forsætte, indtil der kun er én kålorm.

#### ”Haj-leg”

Deltagerne deles i 4 grupper – med hvert sit helle. De får navne som: sild, ål, torsk og rødspætter. Inde i midten af området ”svømmer” der en haj. Legelederen råber: ”Sildene svømmer”, ”ålene svømmer” osv. De svømmer rundt om hajens ”hule”. Lige pludselig råbes ”hajen kommer”. De fisk, der ikke når hjem, før de bliver fanget af hajen, skal med i hajens ”hule” og hjælpe hajen med at fange fisk i næste runde. Man går så fra at have været ål til at blive haj! Den fisk, der sidst bliver haj, har vundet.

#### ”Sæt halen på grisen”

Der tegnes en gris (eller udprintes på forhånd). Deltagerne får bind for øjnene, og nu skal halen tegnes på grisen. Det er til stor morskab at se, hvor halen med krøllen ender!! Den, der sætter halen rigtigt på (eller mest rigtigt), har vundet.