

## Afslutningslege

”Hurtige” lege der kan være med til at skabe bevægelse og energi. Husk at du altid kan tilpasse legene efter dit og børnenes temperament.

### Kendte lege (kan googles)

| Gemmeleg | Kronegemme | Fange | Kluddermor | Tampen brænder | Bankebøf | Morderleg | Trække gulerødder |

### Gå, stå, klap, hop

Alle børnene skal stå mellem hinanden i et afgrænset område. Legen går ud på at børnene skal gøre det som facilitatoren ”befaler” (*gå, stå, hop, klap*). Hvis facilitatoren siger *Gå*, så skal børnene gå rundt mellem hinanden på det afgrænsede område uden at røre hinanden. Hvis facilitatoren siger *Stå*, skal børnene stå stille. Hvis facilitatoren siger *Hop*, så skal børnene hoppe én gang. Hvis facilitatoren siger *Klap*, så skal børnene klappe én gang. Facilitatoren kan evt. selv finde på flere aktiviteter. For at gøre legen sværere kan facilitatoren bytte om på ordene og aktiviteten undervejs, så når facilitatoren fx siger *Klap*, så skal børnene hoppe, og når facilitatoren fx siger *Hop*, så skal børnene klappe. Det er selvfølgelig vigtigt at børnene bliver instrueret, hvis der bliver byttet om på ord og aktivitet.

### Kommando forholdsord op, ned, ud, ind

Børnene er placeret i en cirkel på gulvet. Facilitatoren giver forskellige kommandoer parret med tilsvarende bevægelser, fx *KOMMANDO OP!* (rækker hænderne op). Tag udgangspunkt ordene *op* (*hænderne op i vejret*), *ned* (hænderne ned langs kroppen), *ud* (hænderne ud til siden) og *ind* (hænderne ind foran kroppen). Når børnene er blevet rigtig gode til dette, må facilitatoren begynde at ”snyde” børnene, ved at udføre en kommando som ikke stemmer overens med det sagte, fx at strække armene op når der bliver sagt *KOMMANDO NED*. Således bliver børnene opmærksomme på sprogets brug og øvet i at vurdere rigtigt/forkert sprogbrug samt at korrigere facilitatoren.

### Pif-paf-puf

Alle børnene står foran deres plads i rundkredsen. Facilitatoren står i midten parat til at sige og pege. Legen går ud på at facilitatoren peger på et barn i rundkredsen og siger enten: (1) *Pif-paf-puf* (barnet skal nå at sige *Puf* før facilitatoren har sagt sætningen færdig); (2) *Puf* (barnet skal være stille); og (3) *Hvad laver du?* (barnet skal sige og vise hvad hun/han gør, fx *Jeg hopper*, *Jeg tænker* eller *Jeg trækker vejret*). Hvis barnet som facilitatoren peger på, ikke når at gøre det der er reglen, er vedkommende ude, og hun/han skal sætte sig ned. Når facilitatoren siger *Hvad laver du?* må børnene ikke sige det samme som den der sidst fik *Hvad laver du?* – det skal være en ny aktivitet. Husk at du kan gøre legen lettere ved fx kun at tage regel nr. 1 og 2 med i starten.

### Simon siger

En person står for at give ordrer som deltagerne skal adlyde (fx hoppe, klappe, råbe hurra), men de må kun gøre de ting der bliver beordret, hvis der bliver sagt ”Simon siger” før ordren. Hvis der bliver sagt fx ”Simon siger: løb omkring”, skal deltagerne løbe indtil der bliver sagt ”Simon siger: Stop!”. Men hvis der bare bliver sagt ”Løb omkring” eller ”Stop”, skal man ikke adlyde. Man ryger med ud hvis man fx løber eller stopper når man ikke skal. Børn og voksne kan skiftes til at komme med instruktioner.

Denne leg er god til at øve bl.a. forholdsord, sprogforståelse og sprogproduktion, samtidig er den nem at ”hoppe ind i”, og derfor fungerer den særligt godt som startleg.

### Splat

Alle børnene skal stå foran deres plads i rundkredsen. Facilitatoren står i midten parat til at "splatte" børnene. Legen går ud på at alle børnene (og facilitatoren) former en pistol med deres hænder så de kan splatte hinanden. Facilitatoren står i midten og peger på et barn med sin "splatterpistol" og siger "splat". Det barn som facilitatoren splatter, skal hurtigt dukke sig ned, OG barnets to sidemænd skal ved sig mod hinanden og splatte hinanden hen over det barn som facilitatoren splattede. Hvis det barn som facilitatoren splattede, ikke når at dukke sig, så er vedkommende ude og skal sætte sig ned. Og hvis én af de to sidemænd er for langsomme og ikke når at vende sig og splatte den anden, så er vedkommende også ude og skal sætte sig ned. Når der kun er to børn tilbage, skal de i en duel. De to børn skal stille sig med ryggen til hinanden. Facilitatoren begynder nu at tælle (1, 2, 3, ...) mens de to børn går et skridt væk fra hinanden for hvert tal. Når facilitatoren vælger at sige *Splat*, vender de to børn sig mod hinanden og splatter hinanden.

### Stopdans

En person står for at spille musik (fx på telefon eller musikanlæg) som alle deltagerne skal danse/bevæge sig til. På et vilkårligt tidspunkt bliver musikken stoppet, og så skal alle "fryse" i den stilling de stod i, og blive stående helt stille. Hvis nogen bevæger sig, ryger de ud. Dem der er røget ud, hjælper med at holde øje med de resterende deltagere. Musikken forsætter efter en lille pause, og legen fortsættes. Denne leg er god når børnene har brug for at "krudte af" når de ankommer i SprogKlubben, så de er klar til at indgå i dagens aktiviteter, samtidig er den nem at "hoppe ind i" uanset hvor stærk man er sprogligt, og derfor fungerer den særligt godt som startleg.