

KONG GRØNS EFTERFØLGER

DET SKAL DU BRUGE:

- God plads til bevægelse
- Evt. bevægelseskort



INTRO MARIE

Når Kong Grøn holder fest, leger vi altid Kong Grøns efterfølger. Nu skal I prøve at lege den. Stil op på en række. Den, der er forrest, bestemmer, hvordan hele rækken skal bevæge sig.

BESKRIVELSE

Legen er inspireret af den gamle leg "Kongens efterfølger". Den forreste i rækken bestemmer, hvordan man skal bevæge sig rundt. Efter et stykke tid bytter man, så den forreste går ned bagerst i rækken, og den næste i rækken bestemmer. I denne leg er det godt at lade sig inspirere af dyr, så man får forskellige kvaliteter ind i bevægelserne. En løve og en hund kravler forskelligt, og en kænguru og en frø hopper forskelligt (pingvin, kanin, slange, krabbe, hest, søløve, tiger, elefant, giraf osv.) Brug også bevægelseskortene som inspiration.

GØR DEN MERE ENKEL

- Den voksne er forrest hele tiden

GØR DEN MERE UDFORDRENDE

- Legen udvides ved afslutningen til en fangeleg. Rækken af børn gøres til en "slange" (børnene holder fast om livet på hinanden). Slangen skal forsøge at bide sig selv i halen. De, der er bagerst i rækken, er halen, som skal beskytte sig mod at blive bidt af hovedet.
- Udvid til to rækker (slanger), hvor begge slangehoveder skal forsøge at bide den anden slanges hale.