



# FUGLE

---

## LEGE & AKTIVITETER

### **Vågn op!** [www.traestubben.com](http://www.traestubben.com)

Der laves en cirkel på gulvet/jorden.

Den voksne er ugle og står i cirkelen. Alle børnene er insekter, mus eller småfugle.

Uglen siger: "Det er morgen - vågn op!", hvorpå den lukker øjnene. Nu bevæger alle børnene sig rundt som deres dyr.

Når uglen åbner øjnene og siger: "Det er nat – vær stille!", skal alle straks stå helt musestille. Nu går uglen på jagt og fanger alle de børn, som griner eller bevæger sig, og tager dem med hjem til reden. Disse børn er nu ugleunger, som hjælper med at gå på jagt næste gang.

Uglen og ugleungerne skal være helt stille under jagten.

### **Fuglebutikken** - en løbeleg, der træner fuglenavne [www.traestubben.com](http://www.traestubben.com)

En voksen er fuglesælger og en anden er køber. Resten er fugle.

Børnene vælger en fugl, som de gerne vil være. Er det små børn, er det en god ide, at de kun kan vælge mellem f.eks. tre fugle.

Nu kommer køberen hen til fuglesælgeren og fortæller hvilken fugl han vil købe. Hvis der ikke er sådan en fugl, siger han "Det kan jeg ikke skaffe!".

Køberen bliver ved at bede om fugle, til han gætter en af fuglene, f.eks. en gråspurv. Så snart han har sagt "gråspurv" løber alle gråspurve. Køberen skal først give fuglesælgeren 10 slag i hånden, før sælgeren kan spæne efter, for at fange fuglene.

Efterhånden som de fanges, gives de til køber og går ud af legen (eller får et nyt navn og fortsætter med legen).

### **Spurvehøg** [www.traestubben.com](http://www.traestubben.com)

Der udpeges et område til start og til mål, med en afstand på 50-100 meter.

En deltager udpeges til spurvehøg og resten er små mus.

Det gælder nu for deltagerne om at snige sig hen til mål uden at blive set af spurvehøgen. Spurvehøgen flyver rundt med armene ude og kigger skiftevis væk og hen mod deltagerne. Når spurvehøgen kigger, skal deltagerne "fryse", hvis spurvehøgen ser de bevæger sig, sendes de tilbage til start eller går ud af legen. Der kan evt. være flere spurvehøge.

### **Fugleskræmsel-leg** [www.traestubben.com](http://www.traestubben.com)

Banen: I den ene ende har fuglene helle i den anden sår en voksen græs foran sit hus.

- Den voksne sår græs og går ind og tager en kaffepause.
- Alle børnene (fuglene) kommer og spiser af græsfrøene.
- Den voksne skræmmer dem væk og når at fange nogen, inden de når helle.
- De tilfangetagne fugle går med ind og holder kaffepause. De er nu blevet den voksnes medhjælpere.
- Resten af fuglene spiser af fuglefrøene.
- Den voksne og de fangne børn skræmmer dem væk og fanger nogle flere
- Etc.

### **Blinkeleg - fugl i træ** <http://traenerguiden.dgi.dk/>

Alder: fra 6 år

Varighed: 10-15 min.

Deltagere: et ulige antal, min. 9

Deltagerne står to og to i en rundkreds, og en i midten.

I rundkredsen er den ene træ og den anden fugl. Fuglen sidder i træet - enten på ryggen af et stående træ eller på ryggen af på et "firbenet" træ.  
Fuglen skal nu have kontakt og give blinketegn til en anden fugl, hvorefter fuglene bytter plads. I midten står en fugl uden træ, som skal stjæle en plads fra de fugle der bytter plads. Under legen må deltagerne ikke tale sammen.  
Efter et stykke tid bytter fugle og træer plads og legen fortsætter.

**Fugle -kæmper – dværge** <http://fdf.dk/aktivitetsideer/legedatabasen/>

Alder: fra 6 år

Varighed: 10-15 min.

Deltagere: 8-20

Deltagerne stiller sig i en rundkreds, en af deltagerne vælges til at stå i midten.

Deltagerne i rundkredsen går langsomt rundt om den der står i midten.

Den der står i midten kan nu give følgende ordrer: Fugle. Kæmper. Dværge eller HEKS. Når der bliver sagt fugle, flyver deltagerne (Basker med vingerne), bliver der sagt Kæmper strækker de armene i vejret og går på tæer, bliver der sagt Dværge krummer de sig sammen.

Bliver der sagt Heks skal de løbe hen til et aftalt sted uden at blive fanget af heksen (den der står i midten). Når dette er sket starter legen forfra og den der blev fanget står i midten ☐ hvis ikke der blev fanget nogen fortsætter den der var heks.

**Fuglene flyver** <http://fdf.dk/aktivitetsideer/legedatabasen/>

Alder: fra 6 år

Varighed: 5-10 min.

Deltagere: 6-15

Alle forestiller fugle, og hver tildeles et fuglenavn, hvorefter man lægger pegefingeren på bordet.

Når lederen siger: Alle fugle flyver! Og løfter sin finger i vejret, må alle de andre gøre det samme, nævner han kun en fugl, F.eks.: Svalen flyver! da må denne alene hæve fingeren.

Nævnes derimod et ikke flyvende dyr F.eks.: en ko, en bjørn eller en rotte, da må ingen røre sig.

**Spurve og spurvehøg** [www.groennespirer.dk](http://www.groennespirer.dk)

Småfugle beskytter sig ved at skjule sig i buskene. Uden for krattet sidder rovfuglene højt i et træ med overblik over det område, hvor de søger føde.

Sådan leger I: Småfuglene sidder i skjul i buskene (rebcirkler) og rovfuglen flyver rundt i mellem og alt er fredeligt. Nu bliver både småfugle og rovfugl sultne. Selv om småfuglene helst vil blive i sit skjul, må de flyve ud og søge føde for ikke at dø af sult. For at søge føde skal småfuglene flyve fra en "busk" til en anden "busk". Og rovfuglen skal fange sit bytte.

**Rødhals og skovspurve** [www.groennespirer.dk](http://www.groennespirer.dk)

Legens første del: Spurvehøgen er igen på jagt. En rødhals sidder på foderbrættet (rebcirkel). Spurvehøgen nærmer sig og rødhalsen må flygte til en af de nærmeste buske (rebcirkler). Klarer den det?

Legens anden del: En flok skovspurve sidder også ved foderbrættet. Spurvehøgen nærmer sig, og skovspurvene må flygte til en af buskene. Spurvehøgen må fange de fugle den kan nå. Legen kan leges videre til spurvehøgen er mæt eller træt. Hvordan gik det fuglene med territorium og fuglene i flok?