

# Skjul-aktiviteter

AktivtFrikvarter 0.-3. klasse



**EKSEMPEL**

**IDEKASSEN**

[www.idekassen.dk](http://www.idekassen.dk)

# Makkerskjul

**Antal deltagere:** 12+ personer

**Passer til årgang:** 0. - 3.

**Rekvisitter:** Ingen

I makkerskjul finder alle eleverne en makker. Der skal skiftes makker, når aktiviteten starter forfra.

Der udnævnes en "finder", og der vælges et "ståsted". Eleverne deles op i par to og to. Finderen starter med at tælle, mens de andre deltagere gemmer sig. Makkerparret behøver ikke gemme sig samme sted. Faktisk er det en fordel, at de gemmer sig hver for sig, da de så begge har mulighed for at befri hinanden.

Når en elev er blevet fundet, bliver eleven sat i fængsel tæt på ståstedet. Hvis ens makker kan nå op til ståstedet før finderens og råbe: - "en, to, tre krone for os" - er parret sikker.

Hvis alle makkerparrene hele tiden hjælper hinanden, kan finderens dog risikere at skulle stå igen og igen, og der skal så ind imellem skiftes finder. Makkerskjul er dog en god leg, hvis deltagerne er uens, fordi de svage og stærke kan sættes sammen i par.

