



KAN DU LI' AT LEGE? SÅ KOM OG VÆR MED PÅ LEGENS DAG

Leg er en af FDFs kerneværdier, og den meste naturlige måde for at os møde børn og unge lige dér hvor de er. Legens Dag, afholdes landet rundt, og er den dag i FDF hvor netop denne kerneværdi, den frie leg, og det sociale samvær kommer i fokus.

Denne folder indeholder 4 eksempler på hvordan I kan afholde Legens Dag i år. Samt en masse god inspiration, til både planlægning, agitation og samarbejde. Sidst men ikke mindst, præsenteres årets leg, som kan tilpasses i lige nøjagtigt jeres dag.

*Til sidst er der bare at spørge;
Kan du li' at lege?
Så kom og vær med på Legens Dag*



1. Legens dag Classic, den førstelørdag i september

Til kredsen, der ønsker synlighed i lokalsamfundet generelt, har lyst til at lege med nye børn og deres forældre, og som kan sætte den første lørdag i september af til arrangementet.

KONCEPTBESKRIVELSE:

Legens Dag afholdes som et eksternt rettet arrangement, hvor hele lokalområdet kan opleve FDFs aktiviteter og formål.

Legens Dag Classic kan afholdes som et halv- eller heldagsarrangement ved kredshuset eller et sted, hvor forbipasserende kan inviteres til at være med.

Dette arrangement indbyder også til at familier til medlemmer i kredsen kan involveres både i legen og i opsætningen.

Dette arrangement lægger op til at I selv finder på hvordan jeres Legens Dag skal se ud. Afstem jeres ressourcer og behov for at finde ud af hvordan Legens Dag skal se ud hos jer.

EKSEMPLER PÅ AKTIVITETER

En måde at tilrettelægge Legens dag på, er som et legeland med en blanding af fælleslege og poster, hvor børn og forældre selv kan prøve forskellige aktiviteter.

Denne model lægger op til at man har nogle fastsatte, instruerede aktiviteter hvor man samler alle, der er tilstede. Men der lægges især op til fri leg og aktiviteter man kan gå til og fra.

AKTIVITETER KUNNE VÆRE:

- En stor fællesleg hvor I bruger materialer, der inspirerer fx Prinsesse-sokke-kamp, eller toiletbørstelege.
- Aktiviteter man kan gå til og fra fx snobrød, perleplader eller en hoppeborg.
- Årets leg, der på forhånd er fastsat af en leder.

FORSLAG TIL DAGSPROGRAM

11.55	Lederne står klar til at byde hvert enkelt barn velkommen
12.00	Legens Dag åbner
12.05	Fri leg i legelandet
12.30	Fællesleg
13.00	Fri leg i legelandet
13.30	Årets leg
14.00	Legeland lukker – tak for i dag

PR STRATEGI

- Tænk PR allerede fra start ved at have fokus på hvordan i kommunikerer før arrangementet. Husk at italesætte at dette er et eksternt FDF-arrangement, også overfor børn og forældre i FDF.
- Benyt PR materiale I får tilsendt eller det I kan printe fra: www.Legensdag.dk
- Sørg for at have klargjort informationsmateriale om kredsen og FDF, med henblik på nye medlemmer. Hav altid minimum en leder sat af til at kunne snakke med eksterne forældre og børn.
- Søg og samarbejde med lokalområdet, enten ved hjælp af kommune eller jeres netværk.
- I de efterfølgende uger, følg op på besøgende, der har vist særlig interesse for FDF. (Det kunne være jeres nye medlem)

Læs mere om PR og synlighed i "synlighedsguiden" på: fdf.dk

2. Legens dag: Der hvor det sner

Til kredsen, der øjner en oplagt begivenhed i byen, og som har lyst til at møde børn, forældre og resten af byen. Til jer, der vil afholde et sjovt arrangement uden at skulle bruge kræfter på at få folk til at møde op.

KONCEPTBESKRIVELSE:

Er der byfest, loppemarked eller foreningsdag i jeres by? Det er allertidens chance for at skabe opmærksomhed gennem leg.

Ved at være til stede ved en af byens store begivenheder med informationsmateriale, lege og andre aktiviteter kan I støtte op om begivenheden og møde børn og forældre, når de har god tid til at hygge sig og lege.

Samtidig kan I vise jer som en stor del af lokalområdet, opfordre til samarbejde foreninger imellem og drage nytte af et allerede eksisterende arrangement.

Fordele er her især at I ikke skal bruge ligeså mange ressourcer på reklame, men fokusere fuldt ud på selve arrangementet.

Desuden behøver den ikke foregå d. første lørdag i september men vi opfordrer dog til at afholde det i ugerne omkring denne dato, såfremt det er muligt.

EKSEMPLER PÅ AKTIVITETER

En måde at tilrettelægge denne dag på er ved at tænke FDF-aktiviteter ind blandt arrangementets andre tilbud. Det kan ofte være svært at konkurrerer med livemusik, rutsjebaner og tombolaer og derfor skal I trække på den skøre FDF-side som udfordrer og overrasker.

AKTIVITETER KUNNE VÆRE.

- En stor fællesleg hvor I bruger materialer der er stærkt visuelle og skiller sig ud fx Ta-Ta-Fat, madkamp eller toiletbørstelege.
- Aktiviteter man kan gå til og fra fx ansigtsmaling, pandekagebagning, lagkagekast, kasseklatrung, det muntre køkken,
- En konkurrence som fx et løb med døde poster omkring på pladsen, evt. i samarbejde med andre foreninger.
- Årets leg, der på forhånd er fastsat af en leder

FORSLAG TIL DAGSPROGRAM

12.00	Pladsen åbner
12.05	Aktivitetstilbud åbner
13.00	FDF inviterer til en stor fællesleg med materialer
13.30	Aktivitetstilbud fortsætter
15.00	FDF inviterer til årets leg
15.30	Aktivitetstilbud fortsætter
15.45	Evt. Præmieoverrækkelser
16.00	Pladsen lukker

NB. Husk at lave en vagtplan så der konstant er friske FDFere til at byde velkommen, og I selv får mulighed for at nyde arrangementet.

PR STRATEGI

- Husk tidligt at inddrage det lokale arrangement og foreninger i evt. samarbejder med til arrangementet. Dette kunne fx være løb med døde poster, uddeling af flyers eller sponsorering af præmier.
- Benyt PR materiale I får tilsendt eller det I kan printe fra.
- Sørg for at have klargjort informationsmateriale om kredsen og FDF, med henblik på nye medlemmer. Hav altid minimum en leder sat af til at kunne snakke med eksterne forældre og børn.
- Husk bred synlighed både i form af skjorter, plakater og visuelle aktiviteter.
- Følg i de efterfølgende uger, op på besøgende, der har vist særlig interesse for FDF. (Det kunne være jeres nye medlem)

Læs mere om PR og synlighed i "synlighedsguiden" på: fdf.dk





3. Legens dag: Tag-en-ven-med mødet

Til kredsen, der ikke kan finde tid eller ressourcer til at afholde et eksternt arrangement, men alligevel har lyst til at sætte legen i fokus og synliggøre FDF over for nye børn og deres forældre.

KONCEPTBESKRIVELSE

Hvis kredsen ikke har mod på at arrangere et eksternt arrangement kan I alligevel holde Legens Dag. Det kan I gøre ved at lade legen være i fokus på jeres børnemøde i ugen op til eller efter den første lørdag i september.

Lad kredsens børn og ledere invitere en ven eller to til at komme og lege sammen med jer, så legene kan blive endnu sjovere og andre kan lære FDF at kende.

En ven kan i denne sammenhæng både være børnenes interesserede klassekammerater, men også forældre, borgmesteren og potentielle nye ledere.

EKSEMPLER PÅ AKTIVITETER

En måde at tilrettelægge denne dag på er som et opstartsmøde. Hermed anses børnene som nye og ledernes tilgang skal derfor være åben og imødekommende.

Dette indbyder til lege hvor ledere og børn først og fremmest lærer hinanden at kende. Dernæst handler det meget om at lave anderledes og spændende aktiviteter, altså aktiviteter som børnene ikke oplever i skolen eller andre steder.

Her kan årets leg virkelig komme til sin ret, da den både yder medbestemmelse og fantasi. Samtidigt er legen ny for alle.

AKTIVITETER KUNNE VÆRE

- Forskellige navnelege fx Bytte navn, Grib stokken eller avisleg.
- En god fællesleg hvor børnene arbejder sammen på kryds og tværs. Dette kunne fx være en stafet, kluddermor eller smuglerleg.

- Pauser i programmet med plads til fri leg.
- Stærkt visuelle lege som fx Haps (fange haler), Toiletbørstelege eller en glidebane i brun sæbe.
- Årets leg, der på forhånd er fastsat af en leder, men med rig mulighed for udvikling!

FORSLAG TIL DAGSPROGRAM

18.00	Fælles velkomst med sang og navnelege
18.15	Årets leg
18.45	Evt. Pause
19.00	Større visuel fællesleg med materialer
19.45	Afslutning med sang og evt. andagt.
20.00	Tak for i dag (uddeling af tilmeldingsblanketter)

PR STRATEGI

- Vær tidligt ude med at italesætte "Tag-en-ven-med" mødet over for børnene. Medgiv evt. flyers de kan dele ud til klassekammerater og venner.
- Benyt PR materiale I får tilsendt eller det I kan printe fra: www.Legensdag.dk
- Sørg for at have klargjort informationsmateriale om kredsen og FDF, med henblik på nye medlemmer. Bestem på forhånd en leder, til at kunne snakke med eksterne forældre og børn omkring jeres kreds.
- Vær den gode leder og ha' selv en ven med.

Læs mere om PR og synlighed i "synlighedsguiden" på: fdf.dk

4. Legens dag: Tilbud til skoler

Til kredsen, der har mulighed for at afholde arrangementet i skoletiden og er interesseret i at få etableret et samarbejde med skoler i lokalområdet.

KONCEPTBESKRIVELSE:

Med skolereformen og "den åbne" skole er der mange steder åbnet op for, at I, sammen med skolen, kan gøre skoledagen sjovere og blive synlig for mange nye børn gennem leg.

I kan invitere lokale skoler på besøg til en legedag i kredsen, eller I kan tilbyde at komme hen på skolen og lave arrangementet.

Dette koncept kræver den gode sælger og et godt samarbejde med skolen. Orienter jer omkring skolens muligheder og mød selv op og kom i dialog.

EKSEMPLER PÅ AKTIVITETER

En måde at tilrettelægge denne dag på er som et par timers arrangement en for- eller eftermiddag, hvor I leger forskellige lege med børnene på skolen eller hjemme i kredsen.

Hvis I vælger at gøre det hjemme i kredsen så brug eventuelt koncept 3 "Legens Dag: Tag-en-ven-med mødet".

Vælger I at komme til skolen og bruge deres faciliteter er det en god idé at bidrage med noget som børnene ikke oplever til dagligt i skolen, eller optimere allerede kendte lege.

AKTIVITETER KUNNE VÆRE:

- At tage kendte lege og give dem et FDF-pift fx Gemmeleg til Westmallah.
- Aktiviteter man til dagligt "ikke må" fx vandkamp eller Prinsesse-sokke-kamp.
- Benyt skolens områder og rammer fx poster på skolebiblioteket
- Stærkt visuelle lege som fx TaTaFat, Skov-stratego eller Olé
- Årets leg der på forhånd er fastsat af en leder, men med rig mulighed for udvikling!

FORSLAG TIL DAGSPROGRAM

10.00	Fælles velkomst og præsentation af FDF og leg
10.10	Kendte lege med et pift
10.50	Pause
11.00	Visuelle lege
11.30	Årets leg
11.55	Afrunding og uddeling af flyers

PR STRATEGI

- Som det første etableres en god kontakt til skolen. Sørg for at have en specifik kontaktperson som I altid kan gå til.
- Husk at forklare hvilke fordele, der er for skolen, både økonomisk og praktisk, og hvilke fordele, der er for jer.
- Vær tidligt ude med at italesætte og spørge ind til uddeling af flyers og generel reklame for jeres FDF kreds.
- Benyt PR materiale I får tilsendt eller det I kan printe fra: www.Legensdag.dk
- Sørg for at have klargjort informationsmateriale om kredsen og FDF, med henblik på nye medlemmer.
- Husk at være velforberejet og samarbejdsvillig.

Læs mere om PR og synlighed i "synlighedsguiden" på: fdf.dk

NB. Hvis I gerne vil læse mere omkring FDF i samarbejde med skolen er der udarbejdet værktøjer på www.FDF.dk/samarbejde



LEGEN konceptet

Beskrivelse af LEGEN

Årets leg er LEGEN. LEGEN er alle de lege I gerne vil lege, enten samlet eller hver for sig. LEGEN er et redskab til at lave lige præcis den leg, der passer til jer. LEGEN afhænger ikke af, om I ejer sokkepaintballs eller hoppekøer, eller om I er 25 deltagere på en stor græsplæne.

Legen tager udgangspunkt i 4 brikker, der giver jer mulighed for at udvikle jeres egen leg på baggrund af de ressourcer, deltagere og temarammer I ønsker den skal passe ind i.

Skridt nummer 1:

I vælger en overordnet ramme for jeres leg.
Fx Fangeleg, Gemmeleg, boldleg, indeleg eller noget helt femte.

Skridt nummer 2:

I kaster de fire brikker op i luften og ser hvordan de lander.

Skridt nummer 3:

Ud fra hver enkelt brik opfinder I en regel der knytter sig til den overordnede ramme. Se eksempler på næste side.

Skridt nummer 4:

Hvis I ikke er tilfredse eller syntes legen fungerer dårligt, så prøv at vende en ny brik og se hvordan legen ændrer sig.

KATEGORIBESKRIVELSER Herunder ses en beskrivelse af de 8 kategorier, der findes på brikkerne og de tanker, der ligger bag dem.

Husk dette er kun til inspiration!

Lyd Flytte Skat Bagvendt

LYD

Når kategorien "lyd" vendes bør man overveje lydens rolle i jeres leg. Hvem må lave lyd? Skal man sige noget bestemt? Hvordan hænger legen sammen i forhold til lyd?

På brikken står der 3 forslag til fortolkning af "lyd":

- Ingen må tale
- Sige bestemt ord, signal eller lyd
- Bruge musik i legen

FLYTTE

Hvad sker der når man lige pludselig skal flytte noget fra A til B i legen? Hvordan bevæger man sig selv rundt i legen? Kan man skifte rolle?

På brikken står der 3 forslag til fortolkning af "flytte":

- Flytte noget fra A til B
- Konstant bevægelse eller stilstand
- Ændre rolle

SKAT

Skatten er et mål man går hen imod. Hvad stiler man efter? Hvad skal beskyttes?

På brikken står der 3 forslag til fortolkning af "skat":

- Nogen eller noget skal bevogtes
- Præmier til vinder
- Skaffe flest ting

BAGVENDT

Omvendt og anderledes kan man tænke sin leg modsat, hvor det handler om at tabe eller hvor man bevæger sig på en anden måde end normalt.

På brikken står der 3 forslag til fortolkning af "bagvendt":

- Man bevæger sig baglæns
- Det handler om at tabe
- Byt rundt på reglerne

Mørke Jordan Stafet Fantasi

MØRKE

Mørke kan komme i mange afskygninger. Det kan både være at lukke lys ude eller at man har en ond eller mørk side af en leg.

På brikken står der 3 forslag til fortolkning af "mørke":

- Bind for øjnene,
- Mørkt og lyst hold
- Mørklægning

JORDEN

Jorden kan være mange ting og man kan her overveje hvordan man selv og genstande skal have forbindelse til jorden.

På brikken står der 3 forslag til fortolkning af "jorden":

- Ingen må røre jorden
- Tingen må ikke røre jorden
- Numsen skal altid røre jorden

STAFET

En stafet er oftest ud og hjem igen, men kan også være en opgave, hvor to hold konkurrerer.

På brikken står der 3 forslag til fortolkning af "stafet":

- Hold der konkurrerer
- Videregive ting
- Forhindringsbane

FANTASI

Dette er kategorien hvor I selv må finde på hvordan jeres eventyr kan folde sig ud.

- Skal I være drager og prinsesser? Skal alle have en hat på? Må man kun gå på hænder? Hvad er det jeres leg mangler?



3 eksempler at bruge brikkerne på og nemmest udvikle jeres leg

Den nemme

For jer der har en yndlingsleg, eller som gerne vil udvikle på en leg I allerede kender godt. Egner sig særligt godt til den yngre målgruppe. Dette eksempel handler om, at lidt efter lidt sættes en ny regel på en gammel leg, og på den måde gradvis udvikler den.

- 1) Vælg en tilfældig leg som danner den overordnede ramme. fx fangeleg.

- 2) udvælg en tilfældig brik, fx "Bagvendt", og lav en regel ud fra den, som knyttes til fangeleg.
fx Alle skal løbe baglæns.

- 3) Synes I legen kan optimeres, så vælg endnu en brik, fx "Jorden", og lav endnu en regel,
fx alle der ikke er fanget skal bevæge sig rundt på numsen.

- 4) I kan altid finde på flere regler, eller udskifte regler ved at udskifte eller vende en ny brik.

Den kombinerede

For jer der gerne vil opfinde jeres egen leg, inden for en ramme. God til lidt større børn (væbner +), der kan være med til at opfinde regler. En god måde at tænke kreativt på, samt involvere deltagerne.

- 1) Vælg en overordnet leg fx gemmeleg

- 2) kast nu de 4 brikker op i luften, og se hvad de lander på, dette kunne fx være **Mørke, Stafet, Flytte og Fantasi**

- 3) Vær sammen om at opfinde de regler der skal definere jeres gemmeleg. Reglerne kan være kombinerede ud fra det brikkerne er landet på. **Dette kunne fx være:**

Gemmeleg: En tæller ned fra 30, og de andre gemmer sig

Mørke/stafet: holdet der gemmer sig, har fået udleveret en sort og en hvid stafet. De skal undervejs videregive stafetterne til hinanden. Det gælder nu for finderens om at finde den hvide stafet.

Flytte/Fantasi: Hvis finderens råber FLYT JER! Skal alle folk flytte sig fra et gemmested til et nyt.

Bliver den hvide stafet fundet, har finderens vundet, og skal gemme sig. Finder han i stedet den sorte stafet, har han tabt, og skal prøve igen.

- 4) I kan altid finde på flere regler, eller udskifte regler ved at udskifte eller vende en ny brik.

Den grænseløse

For jer der gerne vil have helt frie rammer, til at opfinde jeres egen leg. Og har det kreative hoved, skruet rigtig på.

- 1) Kast de 4 brikker op i luften, og dan en leg ud fra hvad de lander på. Dette kunne fx være: Jorden, Lyd, Skat og Bagvendt.

- 2) Gå nu sammen om at opfinde nogle regler, der danner fundament for jeres leg. Husk at brikkerne kan kombineres, eller stå som enkelte regler. **Dette kunne fx være:**

Lyd: Der deles to hold, der defineres af en lyd, fx det ene hold brøler, det andet piper.

Skat/Bagvendt: Hvert hold har nogle skatte de skal bevogte, samtidig gælder det om at stjæle det andet holds skatte. Bliver man taget af modstanderen, bliver man selv forvandlet til en skat og skal bevogtes. Ens hold skal stjæle én tilbage, før man bliver levende igen.

Jorden: maven skal altid røre jorden.

Legen slutter når et hold ikke har flere skatte, eller holdmedlemmer.

Inspirationssiden

LEGE NÆVNT I DETTE KOMPENDIUM ER

Byttenavn
Grib stokken
Kluddermor
Smuglerleg
Haps (fange haler)
Prinsesse-sokke-kamp
Skovstratego
OLÉ + kildetunnel

Alle disse lege er fundet på
www.legedatabasen.dk

Under fanen Aktiviteter ses også post-, møde-, og løbsdatabasen, der indeholder god inspiration og færdige programmer.

VIL DU HELLERE SE DET PÅ FILM?

Så tjek FDFs Youtube-kanal, hvor legene som Westmallah, Afrikansk Bombe bold, Husk ting fra naturen, Cowboy-leg, Tre-Mod-En, Grupper af..., Fang dragens hale, Flip Flap Fange, Ta-Ta-Fat.

Find videoerne på Youtube, under FDFerne.

EKSPERTISE SØGES?

Mangler du en ekspert i klatring? Kanosejlads, leg, eller bare en med stort kørekort? Så har FDF også en **Kompetencedatabase**.

LEG MED LEG PÅ

Skal jeres arrangement være noget ud over det sædvanlige?

Så kan i evt. alliere jer med Gerlev Legepark.

www.gerlevlegepark.dk

Legefabrikken, der tilbyder udkørende legekursus.

www.legefabrikken.com

FDF I SAMARBEJDE

Hvis I behøver mere hjælp, til kommende arrangementer, eller støre netværk igennem det lokale byliv, har FDF netop lavet kompendiet FDF i samarbejde, som findes på hjemmesiden.

fdf.dk/samarbejde

Savner du mere inspiration så find det på

www.legensdag.dk



Kan du li' at lege? Så ses vi på Legens Dag

LEGE

Byttenavn
Grib stokken
Kluddermor
Smuglerleg
Haps (fange haler)
Prinsesse-sokke-kamp
Skovstratego
OLÉ + kildetunnel
Toiletbørstelegene

LEGEVIDEOER

Westmallah
Afrikansk bombebold
Husk ting fra naturen
Cowboy-leg
Tre-Mod-En
Grupper af...
Fang dragens hale
Flip Flap Fange
Ta-Ta-Fat