

Lege hvor strudsene kan være med

Sokkestrudsene kan være med i alle slags lege.

Her er forslag til nogle kendte lege, hvor strudsene nemt kan være med.

Alle mine strudse kom hjem

Leges udenfor eller i en stor sal.

Til legen vælges en strudsemor og en løve. Resten af børnene er strudse med deres sokkestrudse på hænderne. Strudsemor står i den ene ende af pladsen, og strudsene er i den modsatte ende. Mellem dem står løven parat til at hapse strudse.

Strudsemor råber: "Alle mine strudse kom hjem".

Strudsene svarer: "Vi tør ikke".

Strudsemor spørger: "Hvorfor ikke?".

Strudsene svarer: "Fordi løven vil spise os".

Strudsemor svarer: "Kom alligevel".

Og så løber strudsene alt, hvad de kan fra deres ende op mod strudsemor, mens de forsøger at undgå at blive fanget af løven.

De strudse, som bliver fanget, bliver til løveunger og skal hjælpe løven med at fange strudsene i næste omgang.

Når alle er fanget eller kommet frem, løber strudsemor ned i modsatte ende og råber på ny til sine strudseunger: "Alle mine strudse kom hjem". Legen bliver ved, indtil sidste struds er fanget.

Spise og spytte med næbbet

Kan leges ude og inde og kræver ikke meget plads. Sid i en rundkreds og læg en ting foran ét af børnene, som deres sokkestruds skal samle op med "næbbet" og fodre sin nabostruds med, ligesom en fuglemor fodrer sine unger. Tingene kan være byggeklodser, biler, små legoklodser, bolde etc. Når tingen er nået en hel runde, vælges en ny ting. Når I er færdige, kan I tale om, hvilke ting der var nemmest/sværest at samle op og hvorfor.

Fangeleg

Leges udenfor eller i en stor sal.

Almindelig fangeleg, hvor man ikke skal prikke på hinandens ryg, men derimod skal stjæle hinandens orme.

Alle børnenes sokkestrudse (undtagen én) holder en orm i næbbet. Ormen kan være et tørklæde, en strømpe eller lignende. Den "der er den" skal med sit næb forsøge at snuppe ormen fra en af de andre strudse. Når en struds mister sin orm, bliver den den nye ormefanger. Der tælles til ti, og så skal strudsene igen prøve at redde deres orme fra ormefangeren.

Strudsens efterfølger

Leges udenfor eller i en stor sal.

Leg legen ligesom kongens efterfølger, men læg fokus på, hvordan strudsens bevæger sig. Den forreste i rækken går med resten af børnene i en kæde efter sig, og alle efterligner den forreste sokkestruds. Strudsens kan danse vildt, svinge med hovedet, trække trist afsted, hoppe op og ned, synge eller sige sjove lyde osv.

Når børnene har gået en runde, er det den næste i rækkens tur til at finde på en strudsestil, som de andre skal efterligne med deres kroppe og deres sokkestrudse.

Efter hver runde kan I snakke om, hvilket humør førerstrudsens mon er i baseret på kropsholdning og bevægelser, fx en dansende struds er nok glad og i godt humør, mens en struds, der hænger lidt med næbbet, nok er ked af det og i dårligt humør osv.

Afsluttende leg - puttetid for strudsene

Hvis I har lavet senge til sokkestrudene, kan I som afslutning på legene lege denne leg, som børnene måske kender fra legepladsen. Forbered sengene i en vindueskarm med plads til, at sokkerne kan puttes på en lang række eller en anden hyggelig måde.

Nu skal strudsene puttes. Den voksne siger fx "Alle strudse med GULT på sig, skal puttes for i dag!" Og børnene med sokkestrudse med de nævnte kendetegn, tager deres sok af hånden og putter den i deres kasse. På den måde afrundes legen på en tydelig måde, og der er styr på strudsene, hvis de skal bruges til aktiviteter igen.

