



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Leg og bevægelse

ALDERSGRUPPE:

Fra 8 år

REKVISITTER:

To hulahopring pr. rundkreds.

ANTAL:

4 el. flere

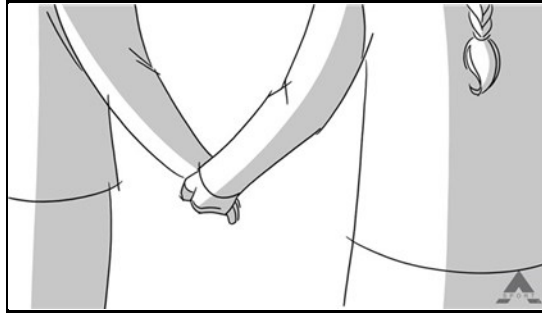
VARIGHED:

Ca. 15 minutter

Ringen vandrer:

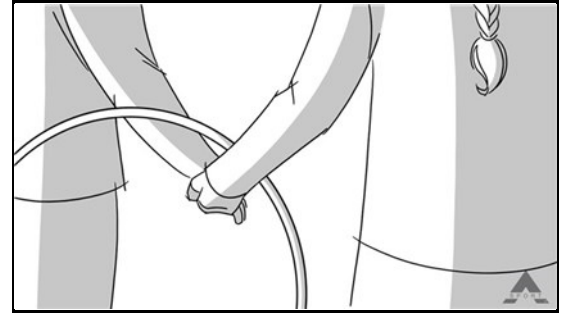
Deltagerne stiller sig i en rundkreds med hinanden i hænderne. To steder brydes kredsen, og en hulahopring hænges over en arm, hvorefter kredsen lukkes igen. Hulahopringene transporteres rundt mellem deltagerne uden at kredsen brydes. Der samarbejdes om at få hulahopringene til at flytte sig rundt i kredsen - uden at deltagerne slipper hinandens hænder. En for en kravler deltagerne igennem ringen, som derved vandrer videre til den næste i kredsen. Hvis kredsen brydes, skal man starte forfra. Det kan aftales på forhånd, hvor mange gange ringene skal rundt. Der kan også skabes konkurrence ved at sige, at den ene ring skal overhalde den anden eller en regel om, at ringene ikke må røre hinanden.

SÅDAN GØR DU:



Rundkreds

Deltagerne stiller sig i en rundkreds med hinanden i hænderne.



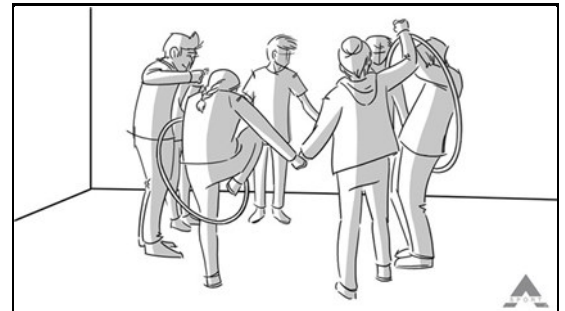
Hulahopring

I bryder kredsen to steder. Hvert sted hænger I en hulahopring over en arm, hvorefter I lukker kredsen igen.



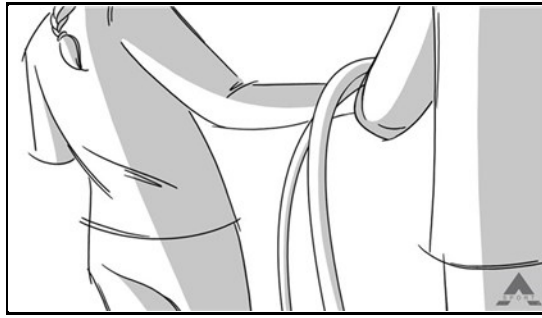
Samarbejde

I transporterer hulahopringene rundt imellem deltagerne uden at bryde kredsen. I samarbejder om at få ringene til at flytte sig rundt i kredsen - uden at deltagerne slipper hinandens hænder.



Transport af ring

En for en kravler I igennem hulahopringen, som derved vandrer videre til den næste i kredsen. Hvis I taber ringen på jorden eller bryder kredsen, samler I ringen op og lukker kredsen igen. Ringen vandrer videre fra der, hvor kredsen blev brudt. I kan aftale på forhånd, hvor mange gange ringene skal rundt i kredsen.



Konkurrence

I kan afvikle en lille konkurrence ved at sige, at den ene ring skal overhale den anden/røre den anden ring. Eller at de to ringe ikke må røre hinanden. God fornøjelse med at få ringen eller ringene til at vandre.

