



Aktiviteten eller legen med terningen skal være så selvkørende som muligt. Børn kan selv gå i gang med bevægelseslegene, når de har lyst til det. Når det er sagt, må det første initiativ gerne komme fra en voksen. Børnene orienterer sig gerne efter en karavanefører eller en dirigent. På den måde indhenter børnene både inspiration og social orientering i bevægelse og som aktive deltagere fra start.

Sådan kommer du/I i gang om det er i centrum af børnehaven, på gangene, på stuen eller ude på legepladsen. Er børnene ældre er det tilsvarende i skolen, på gangen eller i klasselokalet. På disse steder møder børnene og kan anvende terninger med tegninger af bevægelseslege, når det er tilsigtet fra pædagogisk side. Er det ikke tilsigtet at bruge terningerne, skal de væk. De mister deres betydning, hvis de ligger som uudnyttede pyntegenstande, der fylder for andre eller nye aktiviteter. Til gengæld er terningerne inspirerende nok til at få renæssance ved igen at komme frem fra en hyld og blive brugt hensigtsmæssigt.

Det er en stor styrke, at børn selv eksperimenterer med bevægelserne. På terningen er der idéer til inspiration for børn. De vil sikkert videreudvikle legene eller bevægelserne. Hvis de voksne er heldige, får de måske lov til at deltage i børnenes leg og på den måde indgå i en dialogisk aktivitet med et initiativ fra børnenes side.

Rigtig mange børn vil gerne have kroppen i spil dagen lang. Bevægelser er som en naturlig hverdagsaktivitet både derhjemme og i de respektive institutioner. Terningerne kan inspirere til, at alle får mulighed for den daglige dosis leg og bevægelse.

- Spred/kast de tre terninger ud på legeområdet.
- Kast en terning, og I prøver at lave den viste bevægelse.
- Hvis I er flere sammen, kan I skiftes til at kaste terningen.
- Kast gerne de tre terninger på skift.



## VARIATIONER

- Alle deltagere laver den viste bevægelsesleg samtidig.
- Ved joker-hatten vælger den, der har kastet terningen, bevægelsen. De andre imiterer eller kopierer bevægelsen så godt som muligt.
- Lav tre hold  
Det ene hold kaster alle terninger. Holdet bestemmer, hvilken af de viste bevægelser, holdet vil lave. De to andre hold laver de andre bevægelser. Herefter er det så hold 2, der kaster terningerne.
- Prøv at tage en almindelig skumterning med 6 sider med øjne med i legen eller en 12-sidet terning med tal. En kaster terningen med tal eller øjne, som derved bestemmer, hvor mange gange bevægelsen udføres. Eller den kan vise, hvor mange gange deltagerne skal rundt om terningen med bevægelseslegen. Der tælles højt. En anden kaster terningen med bevægelseslege, der viser hvilken bevægelse, der skal udføres.
- Find gerne på andre måder at lege med terningerne.