

Lekolar | LEIKA

16334 – Fang mig!

Fra 2-7 børn fra 4 til 99 år.

Tidsforbrug: ca 15 minutter

Musene sidder tæt sammen og piver til hinanden. Men katten lister sig stille bagom dem....

Indhold

6 træmus med snor

1 træbæger

1 farve-terning

1 terning med øjne

1 papir med spilleregler

Spil 1: musenes picnic

Spillets formål: katten skal forsøge at fange så mange mus som muligt og musene skal forsøge at undgå at blive fangede.

Forberedelse

Den ældste spiller er kat i den første runde. Hun eller han tager træbægeret og farveterningen.

- Hver spiller vælger en mus
- Hvis I er 7 spillere, vælger den, der er kat, ikke nogen mus.

Musene sidder i midten

Signalfarven bestemmes

Katten kaster terningen

Terningsfarven = signalfarven? Katten forsøger at fange musene

Fangede katten ingen mus? Katten kaster terningen igen

Fangede katten en mus? Så vælges der ny kat og ny signalfarve

Terningsfarven = ikke signalfarven? Katten kaster igen

Slap musene fri? Ny kat.

Alle spillere undtagen katten sætter deres mus på bordet, så næsespidserne rører ved hinanden. Spillerne holder musene i haletippen. Terningen med øjne og resten af musene forbliver i kassen.

Nu skal man vælge signalfarven som viser, hvornår katten må angribe.

- Hvis I er højst 6 spillere, bliver signalfarven den som kattespillerens mus har
- Hvis I er 7 spillere bestemmer kattespilleren farven ved at slå terningen.

Spillets gang

Kattespilleren lægger terningen i bægeret og ryster det, vender bægeret om på bordet og løfter det, så alle kan se, hvilken farve terningen har.

Hvis terningefarven er den samme som signalfarven:

...forsøger kattespilleren at fange nogen af musene på bordet ved at vende bægeret om og

...musespillerne trækker musene væk så hurtigt som muligt.

- Lykkes det ikke katten at fange nogen mus? Kattespilleren tager bægeret og slår igen. Musespillerne sætter musene tilbage på bordet som før.
- Fangede katten en mus? Den musespiller, som blev fanget, får bægeret og farveterningen og bliver kattespiller i næste runde. Alle musespilere sætter musene tilbage på bordet – som tidligere.

OBS: Signalfarven ændres automatisk! Hvis I er 7 spillere giver den nye kattespiller sin mus til den foregående kattespiller. Derefter slår den nye kattespiller farveterningen for at bestemme signalfarven.

Fangede katten mere end en mus? Så må kattespilleren bestemme hvilken af de fangede mus, der skal være den nye kattespiller.

Hvis terningefarven ikke er den samme som signalfarven, skal musene side stille i midten. Kattespilleren kaster terningen igen.

OBS: hvis en spiller nu alligevel trækker i sin mus, bliver denne spiller straks ny kattespiller!

Sidste runde: spillet er slut, når katten og musene er for trætte til at jage hinanden. Det vigtigste er, at alle har det sjovt!

Variationer for de lidt ældre børn

Spil i omgange, med uret, og bestem, hvor mange runder hver person skal spille. Hver spiller kan være katten 5 runder i træk. For hver fanget mus, får katten et point. Hvem har så flest points til sidst?

Spil 2: Mus, pas på!

Katten fanger den mus, som har terningens farve.

Lykkes det ikke? Katten slår igen. Fanger katten den forkerte mus? Ny kat!

Spillets formål

Samme som for spil 1. Der behøves ingen signalfarve.

Spillets gang

Dette spil begynder på samme måde som spil 1. Men opgaverne (og resultatet) er anderledes.

Hvis terningen viser samme farve som en af musene i midten? Fangede kattespilleren den mus, som har samme farve som terningen? Så tager kattespilleren bægeret, lægger terningen i og slår igen. Trak en af musespillerne musen væk, selvom den ikke havde samme farve som terningen? Så bliver

denne spiller straks den nye kattespiller. Hvis der er flere spillere, som trak musen fejlagtigt væk, vælger kattespilleren hvem af dem, der skal være den nye kattespiller.

Gik det godt? Ny kat!

Signalfarve = farven på en mus, som ikke er med i spillet? Musene sidder stille.

Trak musene sig væk? Ny kat.

- Fangede kattespilleren den mus, som har samme farve som terningen viser? Den musespiller, som bliver fanget, får bægeret og farveterningen. Han eller hun bliver den nye kattespiller.
- Lykkedes det kattespilleren at fange flere mus? Så sker der ikke andet, end at de må sidde i midten i næste runde. Og selvom nogen af musespillerne trak musene fejlagtigt væk, så er musen heldig – der sker ikke noget!

Viser terningen en farve, som ingen af musene i midten har? Så skal alle mus sidde helt stille. Hvis en spiller trækker i musen, bliver denne spiller straks den nye kattespiller. Hvis flere spillere trak i musene, får kattespilleren lov at vælge den nye kattespiller.

Sidste runde: spillet er slut, når katten og musene er for trætte til at jage hinanden.

Variationer for de lidt ældre børn

Anvend terningen med øjne. Signaltallet for hver runde bestemmes af at kaste terningen. Hver mus får et tal. Kast terningen. Hvis den viser signaltallet, skal kattespilleren forsøge at fange musen med det rigtige tal på bordet ved hjælp af bægeret. Musespilleren undviger ved at trække hurtigt i halen.