

Aktivitetsguiden

Til udvikling af inspirationsmaterialer på legedatabasen

FDFs Legeudvalg - Juni 2026



Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Indledning

Velkommen til denne aktivitetsguide, der er skabt for at inspirere og understøtte udviklingen af inspirationsmaterialer på legedatabasen.

Denne guide omfatter alt fra kategorisering til specifikke skriveråd og visualiseringsteknikker. Den er essentiel for alle, der ønsker at bidrage til legedatabasen med klare, engagerende og målgruppeorienterede aktivitetsbeskrivelser.

Guiden indeholder:



Kategorisering:

Forståelse af hvordan aktiviteter er organiseret i legedatabasen.

Materialetyper:

Vores overordnede inddeling af aktiviteter baseret på blandt andet tid og intensitet.

Aktivitetskategorier:

Visuel og legende inddeling af aktiviteterne

Tags:

Specifik inddeling i særlige søgeord.



Beskriv din aktivitet:

Vejledning til at skrive klare og forståelige beskrivelser af aktiviteter.

Målgruppe:

Identifikation og forståelse af målgruppen for aktiviteterne.

Skrivedogmer:

Regler og retningslinjer for at skrive aktivitetsbeskrivelser.

De Tre Trin:

En struktureret tilgang til at beskrive en aktivitet, herunder forberedelse, udførelse og afslutning.



Visualiser din aktivitet:

Brug af billeder, tegninger og videoer for at forbedre forståelsen og engagementet i aktiviteterne.



Legelederen

Guide til udvikling af Lagedatabasens pædagogiske materiale

Inddeling

Beskrivelse af de tre måder vi inddeler vores materiale i legelederen

Artikler

Sådan skriver samler du de vigtigste pointer

Grebsvideoer

Guide til et nemt videoformat til legeledere

Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Kategorisering

Legedatabasens aktiviteter indeles i et hieraki bestående af Materialetyper -> Kategorier -> Tags.

Materialetyper

En overordnet inddeling af aktiviteterne ud fra tid og intensitet.

En aktivitet ligger altid i kun én af disse tre.



Aktivitetskategorier

En visuel og legende inddeling der sporer dig hurtigt ind på hvad du leder efter.

En aktivitet kan sagtens have flere kategorier.



Tags

En mere specifik inddeling i særlige søgeord der ofte bruges.

En aktivitet kan sagtens have flere tags.



Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Materialetyper

På legedatabasen opdeler vi vores materialer i tre forskellige materialetyper.

Aktiviteter under disse tre materialetyper skal ses som modulære, der sagtens kan stå alene, men også kan ses ind i en større sammenhæng, fx. møde, løb eller lignende.

Fordybelse

Denne materialetype er en samling af alt fra håndværk til eksperimenter.

Vores fordybelsesaktiviteter giver mulighed for at udforske, opfinde og skabe noget sammen, som fx. lave et kunstværk, bygge en kuglebane fra bunden eller lære om videnskab gennem sjove eksperimenter.

Vores fordybelsesaktiviteter baserer sig på kreativ tænkning, problemløsning og nysgerrighed og lægger op til udforskning og at tage sig god tid.

Leg

Denne materialetype er en samling af de klassiske, regelstyrede lege, der både underholder og skaber fællesskab.

Fra de klassiske fællesskabslege som "bankebøf" og "alle mine kyllinger kom hjem", til nye favoritter som "Helix-Felix" og "Westmallah", der styrker sammenholdet og grinelysten. Vores lege er udvalgt til at være materialette og korte.

De er perfekte til at sætte gang i et møde, bryde isen eller bare til at nyde en god tid sammen.

Udfordring

Denne materialetype er et bredt udvalg af strukturerede, målbare aktiviteter.

Udfordringerne spænder over en bred vifte af færdigheder og evner, hvilket giver mulighed for at lære, mens vi konkurrerer for sjov. Med disse udfordringer kan man sammensætte sit eget løb ved at kombinere forskellige udfordringer.

Hvad enten det er fysiske udfordringer, gåder, håndværk eller problemløsning, har vores udfordringer noget for enhver smag.



Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Aktivitetskategorier

Under hver af legedatabasens tre materialetyper, har vi et antal aktivitetskategorier, som er en visuel og legende måde at inddele aktiviteterne på. De er tiltænkt som en hurtig måde at spore sig ind på, hvad man leder efter.

Udvælgelsen af aktivitetskategorierne er sket igennem mange iterationer og samtaler og ud fra bedste overbevisning i en større flok af frivillige. Der er blevet arbejdet ud fra, at der under hver materialetype ikke skulle være et begrænset antal aktivitetskategorier.

Når det er sagt, så anser vi ikke arbejdet med kategoriseringen som færdiggjort. Disse aktivitetskategorier kan sagtens stadig blive genbesøgt og revideret.



Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Fordybelse

Aktivitetskategorier



Gøgl

Øvelser indenfor teater, gøgl, underholdning og sceneshow. Handler om at være på og turde vise sig frem og grine

Det kan f.eks være "Smil hvis du elsker mig" hvor man skal få hinanden til at grine.



Musik

Aktiviteter der handler om at lege med sang, instrumenter, krop og rytmer.

Bygge instrumenter, at lege med rim og remser eller at lave forskellige rytmer.



Fjolleri

Aktiviteter der opmuntrer til kreativitet og rollespil gennem fx. kostumer og udklædning. Fejrer fantasi og selvudfoldelse.

Lav dine egne masker, hold en temadag hvor alle klæder sig ud, eller organiser et kostumeværksted.



Eksperimenter

Udforsk verden gennem forsøg og observationer. Eksperimenter med naturvidenskab, kunst eller noget helt andet.

Dette kunne f.eks være, trykluftsraket, hjemmelavet vulkanudbrud, kuglebaner, rødkåls indikator og ild.



Natur

Aktiviteter i det fri, med naturen og livet i naturen som fokus. Udforsk det frie liv, udfordre dig selv og lær om miljøet.

Vandring, bål, pionering eller overnatning i det fri.



Konstruktion

Byg noget ud fra en idé eller et formål. Udvikler rumlig forståelse, håndværk og design.

Byg med LEGO, træ, metal, genbrug og plastik, Upcycling eller rafter.



Krea

Skab noget smukt eller originalt gennem materialer og teknikker. Stimulerer æstetisk sans, fantasi og personligt udtryk.

Tegning, maling, papirklip, perler, collage, syning, strikning og hækling.



Medie

Aktiviteter som bruger digitale medier, med kreative udfoldelsesmuligheder.

Alle afarter af fotoløb. Skrive nyhedsartikler. Interviewe i nærområdet. Wikipedia-leg.

Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Leg Aktivitetskategorier



Boldlege

Lege der involverer en bold.

Høvdingebold, stikbold, petanque



Bordlege

Lege der foregår ved eller omkring et bord.

Bordklatring, Kommando Pingeling, blindebuk ved bord



Fangelege

Lege der handler om at fange andre.

Tagfat, Alle mine kyllinger kom hjem, kædefange



Gemmelege

Lege der handler om at gemme sig.

Gemmeleg, spark til dåsen, westmallah



Tonselege

Lege der handler om at tumle rundt.

Kluddermor, tovtrækning, britisk bulldog,



Hjernelege

Lege der handler om det der foregår i hovedet.

Sproglege, Navnelege, hviskelege



Rundkredslege

Lege der skal foregå i en rundkreds.

Bankebøf, cowboy-leg, afrikansk bombebold



Sanglege

Lege der involvere sang og musik.

Olele, stopdans, stoleleg



Sanselege

Lege der sætter sanserne er i spil.

Kimsleg, blindebuk, lyttelege



Banelege

Lege der kræver en specifik bane.

Stafet, linjeleg, alle mine kyllinger



Leg på afstand

Lege der kan leges med afstand til hinanden eller online over videochat
(Er indført i 2020 som støtte under corona)

Mimeleg, nej leg bongo, rød gul grøn stop



Cykellege

Lege der foregår på cykel
(lavet i 2026 i samarbejde med cyklistforbundet)

Cykelstopdans, ringridning, kanonkongen

Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Udfordring

Aktivitetskategorier



Hjernevrider

Logiske problemer der skal løses, det er her man skal bruge hovedet.

Det kan f.eks. være koder der skal knækkes, at løse sudoku, eller at prøve kræfter med en jeopardy



Styrke

Fysiske opgaver, som kræver at man bruger kroppen og lægger kræfter i for at løse udfordringen.

Det kan være stafetter, tonseaktiviteter eller kanoløft.



Motorik

Udfordringer fokuserer på kropsbevidsthed, koordination og fysiske færdigheder.

Balanceøvelser, klatring eller danseaktiviteter.



Sanser

Udfordringer som på særlig vis udnytter vores sanser.

fx. løbe rundt med bind for øjnene, række ind i den skjulte kasse og føle hvad der er i eller skulle gætte hvad man har i munden.



Pionering

Udfordringer som bunder i at deltagere skal bygge noget med reb og rafter.

Spaghettitårne, pionering og LEGO-aktiviteter



Orientering

Udfordringer hvor der bruges kort, kompas eller GPS. Eller der på anden vis skal findes vej

GPS-løb, O-løb. Kort / kompaslege. Geocaching



Bål

Udfordringer som tager udgangspunkt i bålfærdigheder

Brænde snore over på tid, kunne flere båltyper eller tænde ild med særlige benspænd

Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Tags

På tværs af legedatabasens materiale findes der en hav af forskellige "tags" som er predefinerede søgeord. Der kan være et uendeligt antal af søgeord men for at gøre det nemt for os selv har vi opstillet disse 3 regler:

- 1 Et tag skal tage udgangspunkt i almindelige situationer/kontekster.**
fx. "Græsplæne" eller "Gårdsplads" frem for "Bjergtop"
- 2 Et tag skal være relevant for en bred målgruppe af brugere**
fx. "Anbefalet til de mindste" frem for "Puslinge/tumlinge"
- 3 Et tag skal være let at forstå**
fx. "Høj Puls" frem for "Kropsødelæggelse"

Når du opretter et nyt Tag:

Overvej først om tagget forholder sig til de tre ovenstående regler. Herunder har vi beskrevet noget af de overordnede inddelinger som vi tidligere har brugt til at finde frem til relevante tags:

Hvor står du henne?

Hvem er du sammen med?

Hvad har du til rådighed?

Er der nogle særlige omstændigheder?

Er der noget særligt ved deltagerne?

Har du et særligt formål andre også søger?

Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Beskriv din aktivitet

At beskrive en aktivitet, så mange mennesker forstår præcis hvad den handler om, er i sig selv en udfordring. På de næste par sider har vi forsøgt at samle de læringer og praksisser, vi har gjort os i arbejdet med aktivitetsformidling på legedatabasen.

Dette er endt ud i 8 skivedogmer, en særlig opsætning af aktivitetsbeskrivelser og nogle gode råd til håndtering af vores særlige fold-ud-boks. Alt dette kan du læse videre om på de næste sider, herunder har vi dog lige præciseret lidt om hvem det er, vi skriver til

Målgruppe

Målgruppen for legedatabasen er den praktiker der søger inspiration til legende aktiviteter. Vi opdeler målgruppen i to hovedgrupper: Interne og eksterne.

Når vi skriver aktiviteter på legedatabasen forsøger vi at skrive med den tilgang og erfaring vi har fra FDF, men målrettet så også eksterne kan forstå og bruge materialet.

Interne brugere:

1. FDFere

Unge og voksne frivillige ledere i FDF. De benytter legedatabasen til at planlægge og gennemføre legende aktiviteter til deres møder, arrangementer og lejre.

2. Andre frivillige tilbud

Andre børne- og ungdomsorganisationer som fx. Spejdere og KFUM og K, benytter også materialet og kan nemmere forstå interne udtryk.

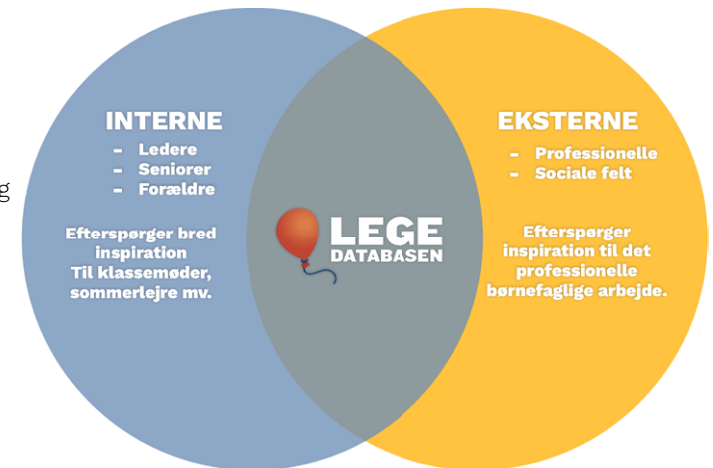
Eksterne brugere:

1. Professionelle der arbejder med børn og unge:

Lærere og pædagoger udgør en væsentlig del af målgruppen. Disse professionelle anvender legedatabasen som en ressource i deres undervisning og pædagogiske arbejde. Dette kan omfatte aktiviteter i undervisningen såvel som i skolegården.

2. Det sociale felt:

Frivillige og professionelle aktører, der arbejder med socialt udsatte børn og unge, udgør en anden vigtig ekstern målgruppe. Lagedatabasen bruges som et redskab i deres arbejde for at fremme trivsel, selvværd og integration i udfordrende situationer. Dette kan omfatte brug i ferielejre for udsatte børn og unge eller i sociale boligområder.



Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Skrivedogmer

For at sikre en ensartethed i den måde vi beskriver aktiviteterne på har vi gjort os en masse tanker. Disse tanker er forsøgt opsummeret i disse 8 skivedogmer for aktivitetsbeskrivelser.

1 Lav et kort, beskrivende og fængende navn.

2 Lav en teaser der giver et kort resume af aktiviteten.

3 Angiv, antal deltagere, varighed i minutter og alder

4 Brug de tre trin: 1. KLAR, PARAT... - 2. START! - 3. SLUT.

5 Skriv altid i punktform.

6 Lad som om at du skriver til en som skal igangsætte, men aldrig har hørt om aktiviteten før.

7 Brug et tydeligt, enkelt og letforståeligt sprog.

8 Læg uddybelser, udvidelser og udprint i bilag.

Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

De tre trin

Legedatabasens materiale er bygget op i det man kalder en modal, et pop-up vindue hvor indholdet af en aktivitet beskrives.

Visualisering

Øverst i modalen er der mulighed for at lægge enten et billede, en video eller en tegning. Tegningen vil lægge sig på en af vores standard baggrunde for Fordybelse, Leg eller Udfordring.

Navn, materialetype og basis værdier

Aktivitetsnavn og materialetype den tilhører: Fordybelse, Leg eller Udfordring. Basis værdier for alder, varighed målt i minutter, antal deltagere og område

1 KLAR, PARAT...

Her beskrives forberedelsen til aktiviteten i punktform - uddybes på side 13

2 START!

Her beskrives praksis for aktiviteten i punktform - uddybes på side 14

3 SLUT?

Her beskrives afslutningen på aktiviteten i punktform - uddybes på side 15

Fold-ud-boks (materialer, bilag mv.)

Under hver af de tre punkter er der mulighed for at lave en fold-ud-boks så man kan fremvise fx. materialer, ekstra info eller bilag.

Kategorisering

Til slut er der information om hvilke kategorier og tags aktiviteten er tilknyttet.



Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

I. KLAR, PARAT...

Det første af de tre skridt hedder KLAR PARAT.. og har undertitlen "Hvad skal du forberede til aktiviteten?".

Det er tanken at der i dette felt bliver beskrevet alt det, der er vigtigt at man som igangsætter skal forberede for at sikre, at aktiviteten kører bedst muligt.

Når man skal udfylde dette skridt er der herunder nogle gode råd:

Skriv til den nye igangsætter

Når du skriver så hver opmærksom på at vedkommende der læser med ikke kender aktiviteten på forhånd.

Skriv kronologisk

Hvad er det allerførste man som igangsætter bør forberede?

Brug gerne bydeform når du skriver

fx. "Giv deltagerne en bold", "Opdel deltagerne i..."

Brug altid ordene "deltager" og "legeleder"

Du må også gerne bruge specifikke roller som "ræven" eller "hønemor" - Undgå bare at bruge ord som "børnene" og "de voksne"


Brug Fold-ud-boks til materialer og udprint

Materialer og udprint kan lægges i fold-ud-boksen, læg den vigtigste information i tekstpunkterne.

1 KLAR PARAT...

Hvad skal du forberede til aktiviteten?

- Punkt
- Punkt
- Punkt


Materialer
▲

2 Bolde

3 Sakse

8 Blyanter

44 tærninger

7 papkasser

Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

2. START!

Det andet af de tre skridt hedder START! og har undertitlen "Hvordan foregår aktiviteten?".

Det er tanken at der i dette felt bliver beskrevet proceduren for aktiviteten inklusivt en beskrivelse af både Legeleder og deltagers roller.

Når man skal udfylde dette skridt er der herunder nogle gode råd:

Skriv detaljeret og i rækkefølge

Det kan være svært at følge med i hvordan sådan en aktivitet helt foregår, så hver opmærksom på at beskrive processen helt fra start og i detaljerede punkter.

Brug altid ordene "deltager" og "legeleder"

Du må også gerne bruge specifikke roller som "ræven" eller "hønemor" - Undgå bare at bruge ord som "børnene" og "de voksne"

Brug Fold-ud-boks til det ekstra

Uddybelser som fx. guides til en særlig del af aktiviteten kan lægges i fold-ud-boksen, læg den vigtigste information i tekstpunkterne.

2 START!

Hvordan foregår aktiviteten?

- Punkt
- Punkt
- Punkt



Ekstra



1. Ekstrapunkter
2. Ekstrapunkter
3. Ekstrapunkter
4. Ekstrapunkter

Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

3. SLUT?

Det tredje af de tre skridt hedder SLUT? og har undertitlen "Hvordan afsluttes aktiviteten?".

Dette felt eksisterer særligt fordi vi ikke altid er så gode til at tænke over afslutningen. Her er der plads til at man kan overveje om der skal være en refleksionsøvelse, præmieoverrækkelse eller en overgang til næste programpunkt.

Når man skal udfylde dette punkt er der herunder nogle gode råd:

Vi husker afslutningen

Den måde en aktivitet afsluttes på har stor betydning for hvordan deltagerne husker den.

Så skriv ind i aktiviteten at man skal huske at afslutte ordentligt, fremvise hvad man har lavet eller tage den endelige kamp man har bygget op til.

Kom med dine bedste tips og tricks

I afslutningsfeltet er der også god plads til at man kan skrive nogle af de udvidelser eller alternative måder man kunne gentage dele af aktiviteten.

Brug Fold-ud-boks til bilag eller udvidelser

Hvis dine udvidelser eller tips og tricks bliver for lange så smid dem i bilagene istedet.

3 SLUT?

Hvordan afsluttes aktiviteten?

- Punkt
- Punkt
- Punkt



Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Fold-ud-boks

Hele tanken med indholdet på legedatabasen er at det skal være nemt at finde frem til materialet og blive inspireret til at gå igang med en ny aktivitet.

Men samtidigt ved vi også at folk kan miste overblikket hvis de møder en mur af tekst. Dette er både grunden til at vi altid skriver vores aktiviteter i punktform, men også at vi bruger fold-ud-bokse.

Men for at sikre den rette mængde af materiale er der her nogle gode råd til hvordan man forholder sig til fold-ud-boksen.

Uddybelse, udvidelse og udprint

En fold-ud-boks er tiltænkt ekstra info. Dvs. at den vigtigste information ikke må ligge skjult i en fold-ud-boks.

Hvis informationen er vigtig men fylder meget så sørg istedet for at henvise til den i punkterne ovenover, og nævn at man kan finde denne særlige information længere nede.

Bilagene skal være let tilgængelige

Hvis du uploader bilag til legedatabasen skal du sikre dig at materialet kan tilgås af både interne og eksterne. Dvs. at eventuelle logoer eller internt sprog skal holdes på et minimum eller helt fjernes.

Hvis du har mulighed for det så lav gerne bilagene om så de passer med FDFs designguidelines.

Rettigheder på bilag

Al materiale på legedatabasen er produceret af frivillige og gjort frit tilgængelig for offentligheden. Vi skal derfor sikre os at der ikke er copyright på noget af det materiale der ligger på siden.

Sørg for at de bilag du bruger er nogle du har lov til at bruge.

 **Materialer** ▲

2 Bolde
3 Sakse
8 Blyanter
44 terninger
7 papkasser

 **Ekstra** ▲

- 1. Ekstrapunkter**
- 2. Ekstrapunkter**
- 3. Ekstrapunkter**
- 4. Ekstrapunkter**

 **Bilag** ▲

Originale tegninger - FDF



Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Visualiser din aktivitet

Et billede siger mere end tusinde ord og derfor spiller visualiseringen på legedatabasen også en afgørende rolle i vores formidling af aktiviteter. Til dette bruger vi både billeder, tegninger og videoer for at sikre den bedste formidling.

Grafisk opstilling i “De tre trin”:

Vi bruger en særlig grafisk opstilling af teksten på legedatabasen, som er nøje overvejet for at sikre klarhed og læsevenlighed. Vi bruger et design, der integrerer tekst med visuelle elementer, og som fremhæver vigtige informationer gennem brug af overskrifter, punktlister og ikoner (Læs mere om dette på side 11-15).

Som udgangspunkt holder vi os til de visuelle retningslinjer som er beskrevet i FDFs designguide.

Billeder:

På legedatabasen bruger vi nøje udvalgte billeder til at illustrere vigtige aspekter af hver leg. Disse billeder giver en visuel repræsentation af opstillingen og deltageres interaktion.

Billeder kan dog være svære at gøre gode så derfor bruger vi også tegninger i vores formidling. (Find gode råd om billeder på side 18)

Tegninger:

Tegninger spiller en vigtig rolle i at give en klar og enkel illustration af komplekse instruktioner eller trin-for-trin processer i legene. De anvendes især til at fremstille aktivitetens layout eller for at bryde en leg ned i håndterbare trin.

Derudover kræver det færre mennesker at få lavet enkelte tegninger end fx. at tage ud og tage billeder eller lave video. (Se vores tegnedogmer på side 19)

Video:

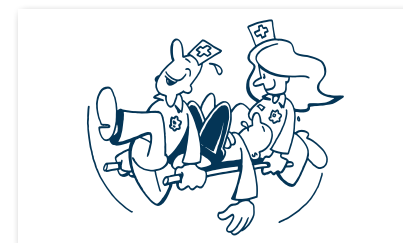
Videoer er en central del af vores visualiseringsstrategi på legedatabasen. De tilbyder en levende og detaljeret gennemgang af legene, hvilket er essentielt for at forstå bevægelsesmønstre og interaktioner mellem deltagerne.

Videoerne er særligt nyttige til at demonstrere legens flow og til at give en praktisk forståelse af, hvordan legen skal udføres. (Find gode råd til video på side 20)

1 KLAR PARAT...
Hvad skal du forberede til aktiviteten?

2 START!
Hvordan foregår aktiviteten?

3 SLUT?
Hvordan afsluttes aktiviteten?



Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Billeder

Hele tanken med indholdet på legedatabasen er at det skal være nemt at finde frem til materialet og blive inspireret til at gå igang med en ny aktivitet.

Leg legen:

Når du tager billeder, er det vigtigt at legen reelt leges. Pas på med at arrangere eller iscenesætte situationen. Gennem deltagelse kan du fange den ægte glæde og spontanitet i legen, hvilket resulterer i billeder, der ikke er opstillet, men viser, hvad der virkelig sker.

Fang øjeblikket:

Sørg for at fange det sjove, spændende øjeblik, hvor børnene virkelig nyder legen. Det handler om at indfange deres glæde og engagement i handlingen.

Vælg en passende baggrund:

Vælg en situation, der enten passer til legen eller fremhæver den. Undgå distraherende elementer og sørg for, at baggrunden ikke stjæler opmærksomheden fra legen.

Tænk over lys og farver:

Udnyt naturligt lys, hvis muligt, og overvej farvernes betydning. Lyse farver skaber glæde, mens dæmpede farver giver en mere rolig stemning. Justér lys og farver for at forbedre dine billeder.



Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Tegninger

På legedatabasen bruger vi tegninger for at illustrere aktiviteterne. Disse tegninger bliver tegnet af frivillige, og for at sikre et ensartet udtryk tegner vi efter disse 6 tegnedogmer.

- 1 Tegneserieagtig stil**
 Tegningerne skal ramme en tegneserieagtig stil der formidler leg og aktivitet.
- 2 Stregtegning**
 Tegningerne laves som stregtegninger i en mørk farve som fx sort eller mørkeblå.
- 3 Stregtykkelse**
 Lærred: 200x200 mm = Streg: mindst 1.5mm
 Lærred: 1000x1000 px = Streg: mindst 8px
- 4 Skygger**
 Brug enten solide skygger eller parallelskraverede skygger afhængigt af din præference og stil.
- 5 Originalitet**
 Du må gerne bruge din egen originale streg på tegningerne. Vær dog opmærksom på at du ikke skal kopiere eller låne andres stil eller design uden samtykke.
- 6 Klistermærker**
 Tegningerne skal til sidst tilpasses som et klistermærke i hvid med en 50px forskydning. Den får en sort skygge på: (o=0.4, x=8, y=16, B=10). Herefter lægges den på legedatabasens mønsterbaggrunde.



Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Legevideoer

Det videoformat vi har skabt til legedatabasen hedder 1 LEG, 1 MINUT. Det er skabt til hurtigt at formidle legens kerne og samtidigt gøre det nemt at producere flere videoer. Hver video på et minut giver en gennemgang af legen ud fra "De tre trin".

Herunder har vi lavet en guide til hvad der er vigtigt hvis man vil lave en legevideo.

1. KLAR PARAT... Klargøring og forberedelse

Forstå formatet: Se en af vores "[1 leg, 1 minut](#)" videoer. Diskutér legen og dens elementer baseret på både videoen og den skrevne beskrivelse fra legedatabasen.

Valg af leg: Vælg en leg, som passer til aldersgruppen og interessen hos dem, der deltager i optagelsen. For yngre deltagere, vælg legene på forhånd for at lette processen.

Beslut sammen, hvilke dele af legen der er vigtigst at fange på video.

Kamera, format, og lys: Det er helt fint at bruge en smartphone til at filme. Brug bredformat og wide-angle kamera hvis muligt. Dette giver et bedre overblik over legen og dens opstilling.

Dagslys eller et godt oplyst rum er ideelt, pas på med at filme i mørke.

2. START! - Optagelse

Fokusér på klar, tydelig formidling: Når I optager, fokusér på klar og forståelig formidling af legen. Dette inkluderer både demonstration og forklaring af legens elementer.

Klip og sekvenser: Del legen op i forskellige klip, såsom banens opstilling, holdinddeling, og legens forskellige elementer. Overvej hvilke klip der bedst illustrerer legens essens.

3. SLUT? - Redigering og generelle tips

Sammensætning og valg af værktøj: Efter optagelse, skal videoen redigeres, vi har tidligere brugt Final Cut Pro til at redigere filmene. Vælg et tilsvarende værktøj og en med kompetencerne til at klippe.

Lyd: 1 LEG, 1 MINUT formatet er lavet sådan at der ikke behøves reallyd fra klippene men at der bruges baggrundsmusik og at der laves en speak som er en omskrivning af legebeskrivelsen til talesprog.

Kreativitet: Husk, at det er fantasien, der sætter grænser. Vær kreativ i jeres tilgang til at filme og formidle legen.



Klip 1: Banen

Klip af banens opstilling og elementer, herunder materialer.

Klip 2: Holdene

Inddel gerne deltagerne i tydelige hold.

Klip 3-4-5: Legens elementer

Opdel legen i flere elementer. Fx. et klip af en, der bliver fanget, hvordan man kommer i "helle", og hvordan man vinder. Del den op i lige så mange elementer, som du finder passende.

Klip 6: Legen leges

Langt klip af deltagerne, der leger legen igennem.

Klip 7: Legens afslutning

Hvis legen har en naturlig afslutning, skal denne i eget klip.

Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Legelederen

Legelederen er skabt som et praksisnært inspirationsunivers til dig, der står med legen i hænderne.

Hvor Legedatabasen samler aktiviteter, samler Legelederen det, der sker omkring legen: forberedelsen, formidlingen og de små justeringer undervejs, som får legen til at lykkes i virkeligheden.

Samarbejdsprojektet

Projektet er udviklet i samarbejde mellem FDF, Gerlev Center for Leg & Bevægelse og en bred gruppe af frivillige, praktikere og samarbejdspartnere i perioden 2024-2026.

Gennem workshops, afprøvninger og samtaler har vi samlet erfaringer fra mennesker, der arbejder med leg i praksis – både i foreningslivet, i skolen og i andre fællesskaber.

Legelederen tager afsæt i en enkel tanke:

At det kræver mere end en god idé at sætte en god leg i gang.

Det handler også om at kunne læse rummet. Skabe energi. Forklare tydeligt. Tilpasse undervejs. Holde fast – eller give slip.

For at sætte materialet i søen er der produceret 15 grebsvideoer, som viser konkrete greb fra praksis. Videoerne er tænkt som de første nedslag i et større univers – et sted at begynde.

Men Legelederen er ikke et afsluttet materiale, tværtimod.

Legelederen er skabt som et levende bibliotek, der kan vokse over tid. Nye perspektiver, nye erfaringer og nye samarbejder er ikke bare mulige – de er velkomne. Materialet må gerne udvikle sig i takt med, at flere arbejder med leg, undersøger leg og deler deres greb med andre.

Det betyder også, at Legelederen aldrig bliver helt færdig.

På de næste sider beskriver vi de bærende principper bag Legelederen:

Inddeling

Hvordan materialet organiseres i Forberedelse, Formidling og Tilpasning

Artikler

Hvordan praksisnær viden omsættes til tekst

Grebsvideoer

Hvordan konkrete greb formidles visuelt gennem video



Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Inddeling

Legelederen er bygget op omkring tre kategorier, som tilsammen beskriver det arbejde, der sker omkring legen. Tilsammen skaber de et fælles sprog for det, mange allerede gør i praksis, ofte helt intuitivt.

Forberedelse

Forberedelse handler om alt det, der sker inden legen går i gang.

Det kan være valg af leg, overvejelser om deltagerantal, materialer, energi, rammer eller hvordan man sætter scenen for det, der skal ske. Nogle gange kræver det planlægning. Andre gange handler det blot om at orientere sig i det rum, man står i.

Forberedelse er det usynlige arbejde, der skaber de bedste betingelser for legen.

Formidling

Formidling handler om det øjeblik, hvor legen gives videre.

Hvordan sætter man en leg i gang? Hvordan forklarer man regler tydeligt? Hvornår viser man – og hvornår fortæller man? Hvordan bruger man stemme, krop, pauser, tempo og energi til at invitere andre ind?

Formidling handler ikke kun om instruktion. Det handler om at vække lysten til at være med.

En god leg starter ofte længe før første deltager bevæger sig – den starter i måden legen bliver sat i gang på.

Tilpasning

Tilpasning handler om det, der sker, når legen møder virkeligheden.

For legen går sjældent præcis som planlagt. Deltagergruppen er anderledes end forventet. Energien ændrer sig. Reglerne fungerer ikke helt. Der opstår konflikter. Eller måske opstår der noget endnu bedre end det, man havde tænkt.

Tilpasning er evnen til at justere undervejs uden at miste legens kerne.



Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Artikler

Legelederens artikler er en sammenkog af praksisnær viden i punktform og omsætter erfaringer fra praksis til korte, konkrete pointer, som kan bruges direkte i arbejdet med leg.

Vi foretrækker at skrive i punktform. Det gør artiklerne lettere at scanne, lettere at bruge i praksis og lettere at vende tilbage til, når man står og skal sætte en leg i gang.

Artiklerne skal helst:

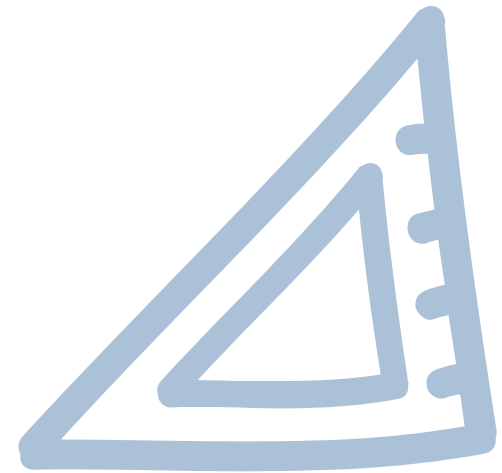
- Starte med én tydelig pointe eller ét konkret greb
- Løfte de vigtigste pointer frem tidligt
- Bruge korte punkter frem for lange tekstafsnit
- Beskrive konkrete handlinger, situationer og eksempler
- Give læseren noget, der kan prøves af med det samme
- Vise hvordan grebet kan bruges i andre lege eller sammenhænge
- Afslutte med en kort opsamling

Sproget

Sproget skal være aktivt, kollegialt og praksisnært. Vi skriver gerne i “du” og “vi” og undgår tunge teoriudredninger. Teori og faglige begreber må gerne indgå, men kun når de styrker forståelsen af praksis.

Henvisninger

Kilder, referencer og bilag bruges som ekstra lag for dem, der vil dykke videre ned. Det vigtigste skal altid kunne forstås i selve artiklen. Bilag kan bruges til modeller, øvelser, refleksionsspørgsmål eller materiale til print.



Indhold

Indledning	2
Kategorisering	3
Materialetyper	4
Aktivitetskategorier	5
Fordybelse	6
Leg	7
Udfordring	8
Tags	9
Beskriv din aktivitet	10
Målgruppe	10
Skrivedogmer	11
De tre trin	12
1. KLAR, PARAT...	13
2. START!	14
3. SLUT?	15
Fold-ud-boks	16
Visualiser din aktivitet	17
Billeder	18
Tegninger	19
Legevideoer	20
Legelederen	21
Inddeling	22
Artikler	23
Grebsvideoer	24

Grebsvideoer

Legelederens grebsvideoer er korte, praksisnære videoer, der formidler ét konkret greb ad gangen. Videoerne skal hurtigt kunne forstås og bruges af frivillige, lærere, pædagoger og andre, der arbejder med leg.

1. Format og rammer

Videoen filmes i bredformat 16:9 og skal kunne beskæres til højformat 9:16. Derfor må vigtige elementer ikke placeres i billedets yderkanter. Videoen må maks. vare 1,5 minut og skal følge princippet: Én video – én pointe.

2. Den talende person i øjenhøjde

Én person taler direkte til kameraet. Personen optræder i neutralt tøj, så flere kan spejle sig i materialet – både lærere, pædagoger, frivillige og andre praktikere.

Formidlingen må gerne være personlig, men ikke privat. Seeren skal møde et menneske i øjenhøjde, der deler et greb fra praksis – ikke en repræsentant for en bestemt organisation..

3. Speak og klip

Jumpcuts er velkomne, når de gør pointerne skarpere. Film gerne sætning for sætning, så der er ro og præcision i formidlingen. Det vigtigste er ikke at huske hele manus i ét take, men at pointen står klart.

4. Visuelle virkemidler støtter pointer

Grafiske overlays, animationer og undertekster bruges til at forstærke og forklare pointer. Videoen skal kunne forstås uden lyd, men give ekstra værdi med lyd. Når noget kræver overblik, vælger vi gerne illustration frem for video.

5. Der må ikke mangle en leg

Hver video skal pege på mindst én konkret leg eller aktivitet fra Legedatabasen, som understøtter videoens tema.

6. Én pointe, legende tone og praksis før teori

Hver video skal formidle én tydelig pointe og gå direkte til kernen. Tonen skal være nysgerrig, legende og praksisnær – men aldrig belærende eller for fjollet.

Formidleren skal opleves som en erfaren legekammerat, der deler noget, der virker i praksis. Videoerne tager altid udgangspunkt i konkrete situationer fra virkeligheden og viser frem for at forklare.

