

'Kongeløb'

1. Én deltager udpeges til at være konge.
2. De andre deltagere stiller sig i en rundkreds og markerer deres plads (m. kridt, en kegle, sten eller andet).
3. Kongen løber nu rundt om rundkredsen og prikker nogle af deltagerne på ryggen. Kongen bestemmer selv, hvor mange han vil prikke på ryggen.
4. De deltagere, der bliver prikket på ryggen skal følge efter kongen, mens han løber rundt om rundkredsen.
5. På et tidspunkt stiller kongen sig på en af de ledige pladser. For de andre løbende deltagere gælder det nu om hurtigt at finde en af de andre ledige pladser.
6. Den der ikke får en plads bliver konge i næste omgang.

Forslag til udvikling af aktiviteten:

- I kan lave en regel, hvor kongen har mulighed for at råbe 'kongeløb' – og så skal alle deltagere bytte plads.