

# Fånga flaggan

**ANTAL DELTAGARE:** minst sex

## MÅL:

- utveckla samarbetsförmåga
- utveckla fokus och koncentrationsförmåga.

## NI BEHÖVER:

- en stor lekyta, till exempel fotbollsplan, grusplan eller liknande
- två "flaggor", till exempel små handdukar, västar eller bandyklubbor
- krita, hopprep, koner eller liknande för att markera ytan.

## GÖR SÅ HÄR

Dela upp ett rektangulärt lek-område i två lika stora planhalvor med ett cirka två meter brett ingenmansland mellan planhalvorna, storleken beror på hur stor planen är. Markera ett fängelse och en bas på varje planhalva genom att rita med krita, lägga ut hopprep eller ställa ut koner i en cirkel. Placera flaggorna i basområdet och dela upp deltagarna i två lag.

Målet är att ta sig över motståndarnas planhalva, stjäla

flaggan från basen, springa tillbaka till sin egen bas utan att bli tagen och nudda sin egen flagga med den stulna flaggan. Det lag som lyckas vinner omgången och får ett poäng. Sedan kan en ny omgång starta.

Deltagarna är säkra på sin egen planhalva och i ingenmanslandet (så länge de inte har tagit motståndarlagets flagga). Den som blir tagen (kullad) på motståndarlagets sida hamnar i deras fängelse.

Vänd ▶

Den som tagit en flagga kan bli fångad på båda planhalvorna och ska i så fall släppa flaggan på marken. Den som tagit fången transporterar fången till fängelset medan en lagkompis bär tillbaka flaggan till den egna basen. Först då kan den stjälas av motståndarlaget igen.

Den som har fångat flaggtjuven kan inte bli tagen så länge hen

håller i fången. Deltagare kan befria sina fångslade kompisar genom att springa över till motståndarnas fängelse, ta en lagkompis i handen och tillsammans springa till sin egen sida. På väg till fängelset riskerar befriaren att själv bli tagen, men på väg tillbaka kan de inte bli tagna så länge de håller ihop.

