

## Egalussuarneq (Hajleg)

Meeqqat eqimattanut 2, 3 imaluunniit 4-nut agguarneqassapput. Immikkoortut tamarmik ataatsimik angerlartarfissaqassapput.

Meeraq ataaseq egalussuaassaaq taannalu aamma angerlartarfeqarluni ilani pisariniartassallugit. Aamma ataatsimik aqqartartoqassaaq, taassuma suliassarissavaa meeqqat aggersarneqartarnissaat, qanoq ililluni aalasoqassanersoq aalajangertassallugulu qaqugukkut egalussuup piniartarnissaa. Immikkoortut tamarmik immikkut taaguuteqassapput (saarullik, ammassassuaq makrel il.il.) Aqqartartup kalerriineratigut taakku ilannguttassapput aqqartartorlu ilaarlugu aalassallutik, aamma nilliaatinik suaartarsinnaavoq.

Aqqartartoq suaaraangat "egalussuaq aggerpoq, egalussuaq aggerpoq" taava taakku ilannguttut angerlapallattassapput, tigusaasut egalussuannngortarput. Tamarmik tigusaappata nutaamik aqqartartoqarluni aallarteqqittoqassaaq.

## Hajleg

Børnene deles i 2, 3 eller 4 grupper. Hver gruppe får et felt som base.

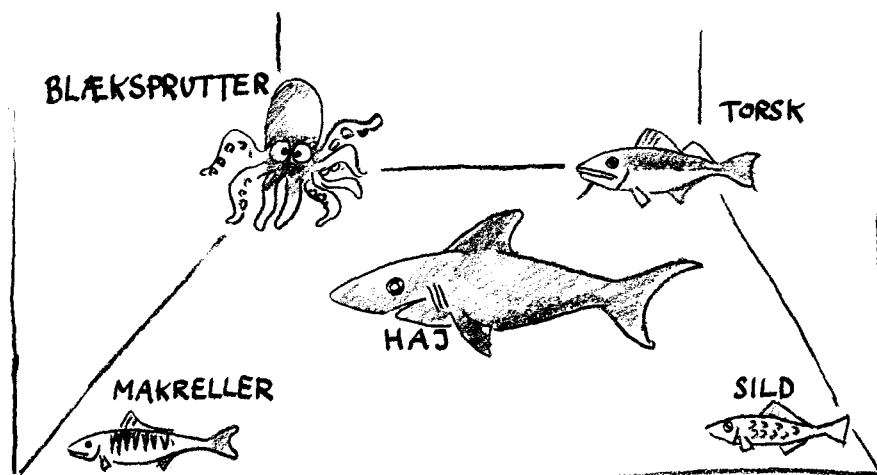
Ét barn er haj og skal fange de andre. Hajen har også en base.

Derudover er et barn dykker. Dykkerens opgave er at kalde børnene frem, bestemme måden at bevæges sig på og bestemme, hvornår hajen må komme frem og fange de andre.

Hver gruppe får tildelt et navn (torsk, makreller, sild osv.). På tegn fra dykkeren kommer de frem og bevæger sig rundt om hajen med samme rytmiske bevægelse som dykkeren. Dykkeren kan føje rytmiske udråb til bevægelsen.

Når dykkeren råber "hajen kommer, hajen kommer!", gælder det om at nå tilbage til sin oprindelige base. De, der bliver fanget, skal også være hajer, og når alle er fanget, findes en ny haj og en ny dykker.

tegning af hajleg



SPIIL OP © Forlaget Lyren