

DYRE-MAKKER (inde)

- Træk et dyr (ud fra udvalgte mælkelåg)
- Antallet af dyr der kan "trækkes" bestemmes ud fra antallet af elever, der skal være med i legen. Der skal være to ens dyr.
- Eleverne skal nu finde deres dyremakker. De må sige lydene, som dyrene siger og bevæge sig som dyret for at finde sin makker. Når man har fundet sin makker, sætter man sig ned.

Ekstra udfordring:

Sværhedsgraden i legen kan øges ved, at to elever udvælges til at prøve at finde makkerpar. Så fungerer legen som en slags vendespil.

De to elever skal nu på skift, "vende to dyr", og se om de er et match.

På forhånd kan det aftales, at eleverne kun må benytte sig af dyrenes lyde eller bevægelser.

"Skjult" pædagogisk fokus:

Arbejdet med personlig trivsel og børnefællesskabets trivsel.

Personlige kompetencer, sociale kompetencer, kommunikation, sproglige kompetencer, mimik, motorik, alsidig bevægelse, muskel-ledsansen, fællesskab, inklusion og samarbejde.

Legen forudsætter også, at børnene har lidt viden om dyr. De træner overblik, fælles opmærksomhed og at vente på tur.

