

# Fiskerfange



# Fiskerfange

En fangeleg hvor man befrier hinanden ved at mime forskellige figurer.

## Praktisk

Kræver god plads. Kan leges både inde og ude.

## Instruktion

Der udpeges to eller flere fangere. Fangerne tæller til ti, og så er legen i gang. Fangerne fanger ved at klappe en på ryggen og sige "fisker". Når man bliver fanget, skal man stille sig og mime en fisker, der kaster snøren ud. Man bliver befriet ved, at to af ens kammerater lægger sig foran en og spræller som fisk, der er blevet fanget. Man har helle, mens man befrier. Legen fortsætter, indtil alle er fanget samtidig, eller indtil den voksne siger stop. Nu kan man finde nogle nye fangere og lege videre.

## Voksenrolle

### Godt at være opmærksom på som karavanefører

Hvis det er nyt for børnene at lege fange med befriere, kan det være en god idé at starte med den forenkede version (se nedenfor). Når børnene er blevet fortrolige med legen, kan man begynde at introducere nye variationer og inddrage børnenes idéer.

## Forenkling

### Ideer til at gøre legen lettere

Udvælg to befriere, hvis eneste opgave er at befri. Så skal resten kun koncentrere sig om, ikke at blive fanget. Befrierne kan ikke blive fanget.

## Udvikling

### Ideer til at gøre legen sværere

Find på flere måder at fange og befri. F.eks. "Rockstjerne" (spiller guitar og bliver befriet af to tilbedende fans) og "Statue" (befries af to turister der fotograferer). Fangerne må selv bestemme, hvilken en af variationerne de bruger, når de fanger.

## Variation

### Ideer til at ændre fokus i legen

Brug legen til at arbejde med bestemte temaer, og få børnene til at vælge fanger- og befriermåder inden for temaet (se idéer til temaer på modsatte side).

## Sprog og matematisk opmærksomhed

### Ideer til at bruge legen til sprogstimulering og matematisk opmærksomhed

Nedenstående er ideer, som I kan tilpasse jeres børnegruppe og læringsmål. Find selv på andre eksempler og grib de ideer, der opstår i legen.

### Ord/udtryk

#### Eksempler på ord og udtryk i legen

Helle, taktik, samarbejde osv.

Fange, befri, undgå osv.

Foran, imens, langt fra, tæt på osv.

### Temaer

Find selv på figurer og befriermåder der passer til temaerne.

**Professioner:** Fisker, dirigent, danseinstruktør osv.

**Musikinstrumenter:** Klaver, trompet, tuba, trommesæt osv.

### Matematisk opmærksomhed

#### Ideer til matematisk opmærksomhed i legen

**Lokalisering:** Foran, bagved, langt fra, tæt på, større og mindre areal osv.

**Design:** Inddrag former og størrelser, f.eks. stor, lille, bred, smal, rund, kantet osv.

**Tælling:** Inddrage tælling i befriervariationer, tælle antal fangede osv.

### Dialog før legen

#### Hvad skal der ske? (fremtid)

Hvad sker der, når man bliver fanget?

Hvordan befrier man?

Hvad kan man gøre, hvis der ikke kommer nogen og befrier en?

### Dialog under legen

#### Hvad sker der nu? (nutid)

Hvor mange er der blevet fanget nu?

Hvordan fungerer legen? Hvordan fungerer antallet af fangere?

Hvordan er størrelsen på legearealet?

### Dialog efter legen

#### Hvad skete der i legen? (fortid)

Hvem har været fangere i dag?

Hvilke befriermåder har I lavet i dag?

På en skala fra 1 til 10, hvor forpustet blev du i fangelegen?

### Forberedelse/opfølgning

#### Ideer til forberedelse og opfølgning

Lav andre samarbejdsøvelser.

Brug legen som en del af et temaforløb (se idéer til temaer) og arbejd med temaet på mange andre måder – kreative aktiviteter, læse om, osv.