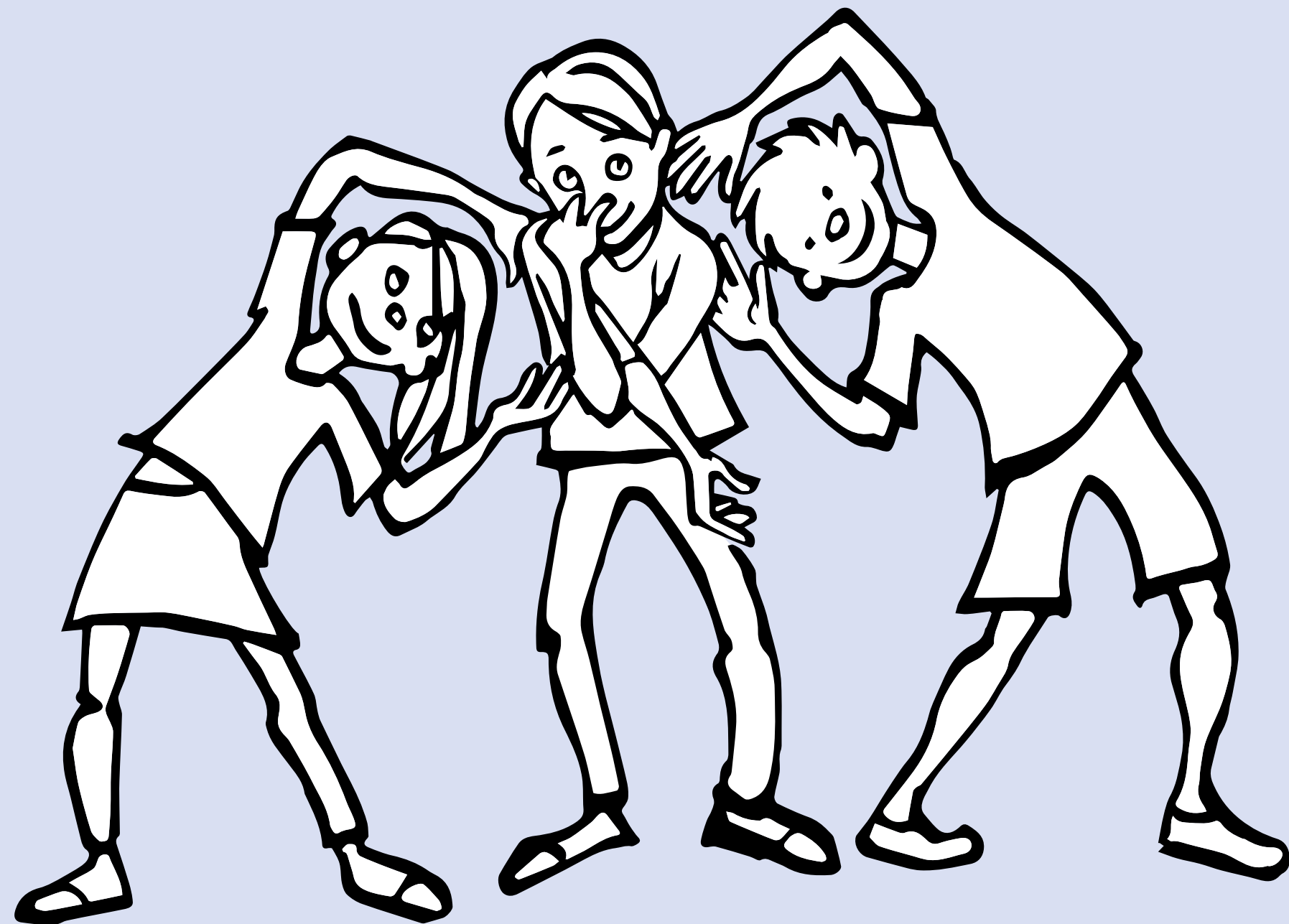


Transformers



Transformers

En kommandoleg
hvor deltagerne
skal samarbejde om
at danne figurer.

Praktisk

Kan laves på både stort og lille areal.

Instruktion

Deltagerne inddeles i hold på 3-6 personer. Hvert hold får tildelt en base, som de stiller sig klar ved. Den voksne er kommandør, og legen går ud på hurtigst muligt at udføre kommandørens kommandoer. Der gives altid to kommandoer ad gangen: en individuel kommando, som alle skal udføre væk fra basen hver for sig, og en holdkommando som man skal udføre sammen med sit hold på basen. Eksempler:

- Individuel: Løb ud og rør ved to bløde ting.
Hold: Løb tilbage til basen og lav en elefant sammen med dit hold.
- Individuel: Giv high five til tre fra de andre hold. Hold: Lav en pyramide.

I holdkommandoerne skal alle fra holdet være med i figuren. Legen fortsættes med nye individuelle kommandoer og nye figurer, som holdene skal transformere sig om til.

Voksenrolle

Godt at være opmærksom på som karavanefører
Hvis legen er for svær, kan man starte med kun at give individuelle kommandoer. Næste skridt er at give simple holdkommandoer, som deltagerne kender i forvejen – fx stå i cirkel, stå på række osv. Derfra kan man bevæge sig videre til grundlegen, som den er beskrevet ovenfor.

Forenkling

Ideer til at gøre legen lettere

Start legen med at lære deltagerne 2-3 simple formationer – fx elefant, lygtepæl og fodboldmål, så de ikke skal finde på men kun huske, hvordan man laver figuren.

Udvikling

Ideer til at gøre legen sværere

Når gruppeopgaven stilles, begynder instruktøren at tælle ned fra 20. Deltagerne får nu travlt med at transformere sig, og det stiller større krav til samarbejdet i gruppen.

Variation

Ideer til at ændre fokus i legen

I stedet for at man er i en fast gruppe, laver man legen som en stopleg, hvor alle bevæger sig rundt imellem hinanden, indtil der bliver sagt stop og givet en kommando – fx tre mand til en elefant, fire mand til en elevator osv. Nu skal man hurtigt finde sammen det rigtige antal personer og udføre kommandoen. Hvis der er nogen til overs kan man aftale, at de finder på den næste kommando.

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

Base, kommando, transformer, formation, hold osv.
Transformere, udføre, røre ved, samarbejde osv.
Ude og hjemme, blød/ hård osv.

Temaer

Ideer til temaer

Dyr: F.eks. tiger – en er kroppen, to er munden og en er hale.

Bygninger: F.eks. en iglo – deltagerne stiller sig på knæ i kreds og former sammen et rundt tag med armene.

Matematisk opmærksomhed

Ideer til matematisk opmærksomhed i legen

Design/geometri: Form geometriske figurer – cirkel, firkant, kube osv.

Tælling: Lav en figur hvor I rører gulvet med tre hænder, to fødder og et hoved.

Sekvensering: Giv flere kommandoer som skal udføres i en bestemt rækkefølge.

Dialog før legen

Hvad skal der ske? (fremtid)

Hvad skal man, når man har lavet sin individuelle opgave?

Hvordan bliver I enige på holdet om, hvordan I skal løse opgaverne? Kan I lave en rollefordeling?

Dialog under legen

Hvad sker der nu? (nutid)

Nu har I lavet figuren. Kan I også få den til at bevæge sig?

Er der nogen, som har en idé til den næste figur?

Hvordan føles det at stå i figuren?

Dialog efter legen

Hvad skete der i legen? (fortid)

Hvilke individuelle kommandoer udførte I? I hvilken rækkefølge?

Hvilken opgave var sværest? Sjovest? Mest skør? Osv.

Hvordan var jeres samarbejde på holdet? Er der noget, I ville gøre anderledes en anden gang?

Forberedelse/opfølgning

Ideer til forberedelse og opfølgning

Læs tegneserier eller se film med de rigtige transformers.

Byg figurer ud af modellervoks, lego o.lign.