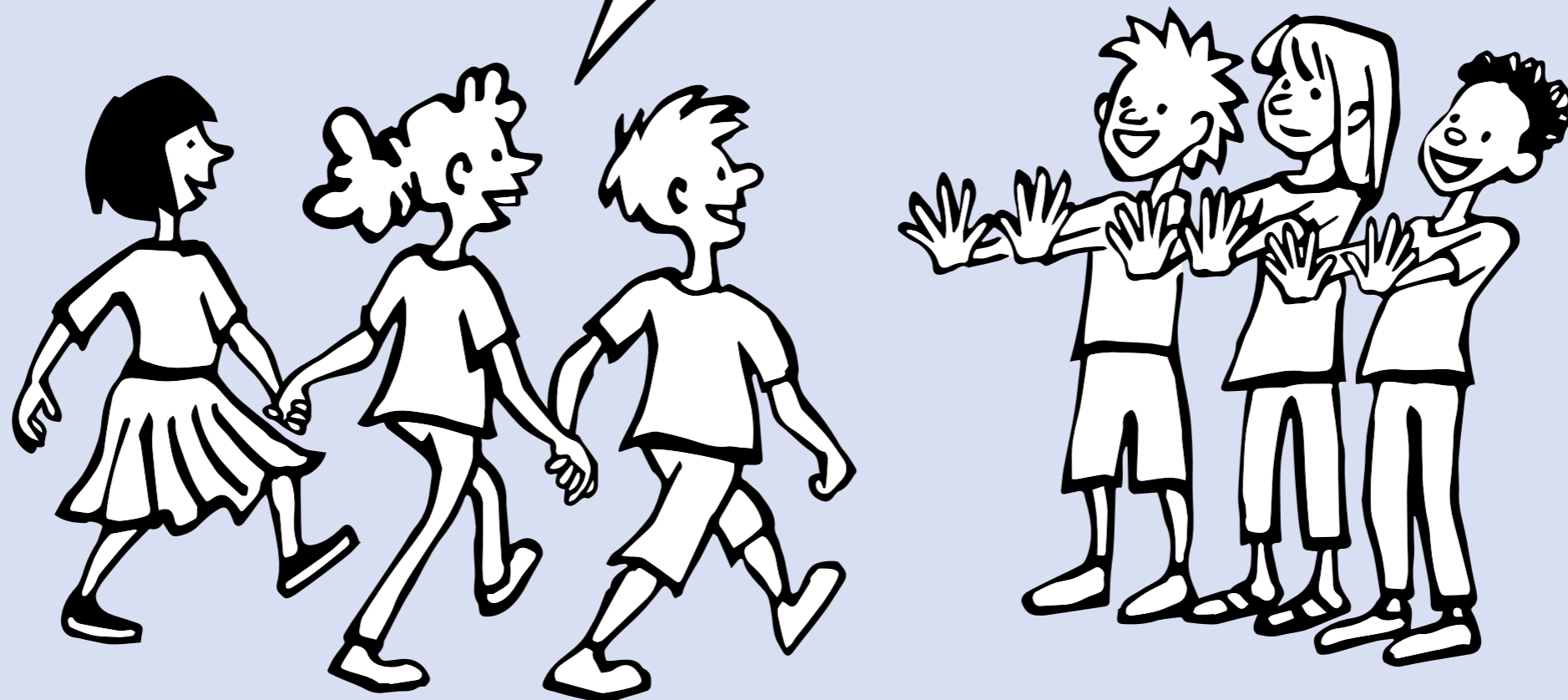


# Her kommer vi!



HER KOMMER VI!  
HER KOMMER VI!  
KAN I GÆTTE HVEM  
VI ER?



# Her kommer vi!

En fangeleg  
i hold hvor man skal  
gætte, hvad de andre  
mimer.

## Praktisk

Leges som en væg til væg leg. Kræver plads til at løbe frem og tilbage.

## Instruktion

Deltagerne opdeles i to lige store hold, som stiller sig i hver deres ende af legearealet. Hvert hold skal aftale et dyr, som de vil mime for det andet hold, f.eks. en elefant, en hest, en mus el.lign. Det ene hold tager hinanden i hænderne og går i samlet flok op til det andet hold, mens de råber i takt: **"Her kommer vi! Her kommer vi! Kan I gætte hvem vi er?"** Når de er næsten fremme, rækker alle fra det modsatte hold hænderne frem, mens de råber: **"STOP! Ingen kommer her forbi, før de viser, hvem de er!"** Nu skal det første hold mime deres dyr, og dem fra det modsatte hold skal gætte dyret. Når der er en, som råber det rigtige dyr, må alle fra gætteholdet prøve at fange dem fra mimeholdet, inden de når tilbage til deres ende af legearealet, hvor de har helle. Hvis man bliver fanget, kommer man over på det andet hold. I næste runde er det det andet hold, som skal mime. Hver gang begge hold har mimet, skal holdene blive enige om et nyt dyr, de vil mime.

## Voksenrolle

**Godt at være opmærksom på som karavanefører**  
Hvis der bliver for meget larm, fordi deltagerne råber i munden på hinanden, når de skal gætte, kan man aftale, at man skal række hånden op for at gætte. Den voksne vælger, hvis tur det er til at gætte.

## Forenkling

### Ideer til at gøre legen lettere

Inden legen går i gang udvælges ti dyr, som man skal vælge imellem, når man mimer.

## Udvikling

### Ideer til at gøre legen sværere

Gør arealet større. Sæt evt. forhindringer op.

## Variation

### Ideer til at ændre fokus i legen

Find på andre kategorier, som man skal mime: F.eks. sportsgrene, professioner, kendte personer osv. I stedet for at mime hver for sig, skal holdet lave én fælles figur, f.eks. lave en slange, en bus el.lign.

## 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

Kategori, helle, afstand osv.

Mime, efterligne, gætte, osv.

Være tydelig, reagere hurtigt, være enige osv.

### Temaer

#### Ideer til temaer

**Tegneseriefigurer:** Anders And, Spiderman osv.

**Følelser:** Glad, trist, vred, bange osv.

**Havdyr:** Blåhval, reje, fladfisk osv.

### Matematisk opmærksomhed

#### Ideer til matematisk opmærksomhed i legen

**Måling:** Varier størrelsen på banen og mål afstande osv.

**Design:** Snak om de forskellige figurers udseende, størrelse, form osv.

**Kategorisering:** Lav legen med forskellige kategorier og snak om kategoriernes kendetegn.

### Dialog før legen

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

Hvad skal der ske, når vi har delt to hold?

Hvordan skal vi afgøre, hvilket hold, der starter med at mime?

Hvordan passer vi på hinanden i legen, så vi ikke kommer til at vælte hinanden?

### Dialog under legen

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

Kan I mærke, at hjertet slår hurtigere nu, hvor I lige har løbet?

Hvordan kan vi gøre det tydeligere at høre, hvad der bliver gættet?

Er der nogen, som har idéer til en ny kategori?

### Dialog efter legen

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

Hvilke figurer har I mimet i dag? Kan I huske rækkefølgen?

Hvilken figur var den sværeste at gætte?

Hvordan kan vi gøre legen endnu sjovere næste gang?

### Forberedelse/opfølgning

#### Ideer til forberedelse og opfølgning

Lav andre samarbejdsøvelser.

Alle vælger en figur fra legen, som de vil tegne.

Lav vendespil og brug motiverne fra vendespillet til legen bagefter.

Lav andre lege hvor man holder hinanden i hænderne – fx kædetagfat eller kredslege.