

MUSEN OG ELEFANTEN



En leg hvor man skal samarbejde i makkerpar

PRAKTISK

Legen kan leges overalt. Bevægelserne tilpasses de fysiske rammer.

INSTRUKTION

Børnene står overfor hinanden to og to. Den ene er mus og den anden er elefant. Den voksne giver kommandoer, som børnene skal udføre.

"Musen stiller sig foran elefanten!", "Elefanten tramper rundt om musen!" Musen kravler gennem benene på elefanten!" "Elefanten stiller sig ved siden af musen!" Osv.

Legen fortsætter så længe den er sjov.

VOKSENROLLE

Godt at være opmærksom på som karavanefører

Det kan være svært for børnehavebørn at samarbejde i makkerpar. Tænk over, hvem I sætter sammen. Sæt evt. store sammen med små. Hvis børnene har svært ved at huske, om de er mus eller elefant, kan det være en hjælp, at hvert barn har en lille billedbrik af det dyr, de er eller at de har et blåt kryds på hånden for "elefant" og et rødt for "mus".

Start med at gentage nogle få simple kommandoer en masse gange, så alle børnene bliver trygge ved legen.

FORENKLING

Idéer til at gøre legen lettere

Musen og elefanten siger goddag med forskellige kropsdele. Fx hånd til hånd, ryg til ryg, pande til pande osv.

UDVIKLING

Idéer til at gøre legen sværere

Giv sværere kommandoer. Fx "Elefanten stiller sig skråt over for musen!" "Musen gør sig stor og elefanten gør sig lille!" osv.

Lav løbende makkerskift. Lad børnene overtage rollen som kommandør.

VARIATION

Idéer til at ændre fokus i legen

Stopleg: Lav legen som stopleg til musik. Når musikken spiller, løber alle rundt. Når musikken stopper stiller musen og elefanten sig sammen og venter på kommando.

Flere dyr: Sæt børnene sammen i grupper og indfør flere dyr – fx løve og zebra.

SPROG OG MATEMATISK OPMÆRKSOMHED

IDÉER TIL AT BRUGE LEGEN TIL SPROGSTIMULERING OG MATEMATISK OPMÆRKSOMHED

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

ORD/UDTRYK

Eksempler på ord og udtryk i legen

Kommando, besked, makker, samarbejde, osv.

Stille sig, hoppe, trampe, kravle, osv.

Foran, bagved, rundt om, osv.

TEMAER

Idéer til temaer i legen

Venskab: Forskellighed, tolerance, samarbejde, osv.

Dyr: Snak om dyrenes egenskaber, osv.

Opmærksomhed: Lytte, koncentration, forståelse osv.

MATEMATISK OPMÆRKSOMHED

Idéer til matematisk opmærksomhed i legen

Modsætninger: Stor-lille, høj-lav, tung-let osv.

Antal: Elefanten kravler to gange rundt osv.

Rækkefølge: Først skal musen, og så skal elefanten, osv.

DIALOG FØR LEGEN

Hvad der skal ske? (fremtid)

Hvad sker der, når alle har fået en makker?

Hvem skal først gøre noget? Musen eller elefanten?

Hvad skal musen og elefanten lave i dag?

DIALOG UNDER LEGEN

Hvad sker der nu? (nutid)

Hvor står elefanten?

Hvad kan musen også gøre?

Hvis tur er det nu?

DIALOG EFTER LEGEN

Hvad skete der i legen? (fortid)

Hvor mange gange kravlede musen gennem elefantens ben?

Hvad gjorde musen efter at elefanten havde klappet den på hovedet?

Hvem var din makker i dag?

FORBEREDELSE/OPFØLGNING

Idéer til forberedende og opfølgende aktiviteter

Søg information om mus og elefanter.

Lav mus og elefanter ud af modellervoks og lav legen med figurerne.

Brug begreber fra legen i dagligdagen – foran, bagved, rundt om osv.

MUSEN OG ELEFANTEN

