



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

## IDE TYPE:

Motorik og sanser

## ALDERSGRUPPE:

Fra 5 år

## REKVISITTER:

Et sæt Dyrepasserløbet - Mosaik

## ANTAL:

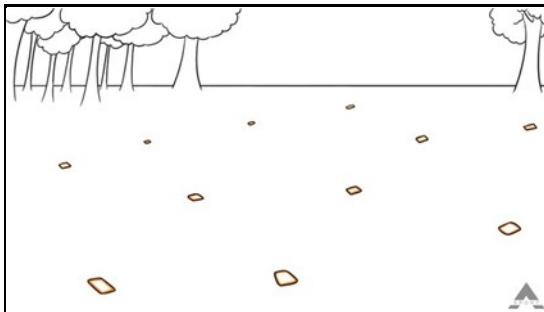
1 el. flere

## Dyrepasserløbet:

'Dyrepasserløbet' er en kombination af leg, spil og læring. Som instruktør skal du bestemme, hvilke parametre du ønsker at vægte, alt efter hvilken børnegruppe, du skal spille med. Har man de yngste aldersgrupper at gøre (3 - 6 år), er det vigtigt at vægte legen og historien i spillet. I oplægget til spillet skal instruktøren i sin fortælling forsøge at opbygge universet om dyrene, der er stukket af fra deres bure og dyrepasserne, som i fællesskab skal bringe dem sikkert tilbage. For større børn, hvor konkurrencen mellem holdene kan være et incitament for spillet, er det vigtigt for instruktøren at fokusere på teamwork og fordelene ved et godt og konstruktivt samarbejde på. HUSK, se tips under pkt. Variationer.

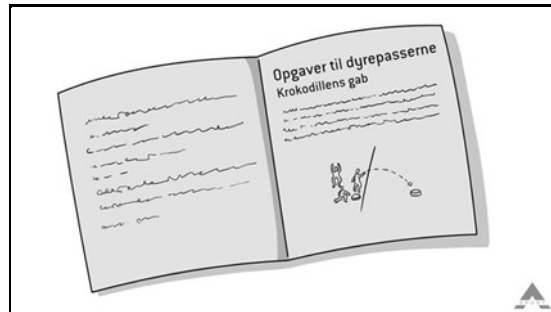
**Variation:** TIPS! Når man laver legen med de yngste børn - eller hvis det er første gang - kan det være en fordel, at man laver aktiviteten helt uden opgaverne. Tilpas opgaverne efter deltagernes alder og evner. Efter spillet samler instruktøren deltagerne og evaluerer i forhold til det niveau, gruppen har. For de mindste kan instruktøren spørge til: Hvilke dyr fandt I? Kender I alle dyrene? hvor lever dyrene, og hvad spiser de? Har I set nogle af dyrene i virkeligheden? For aldersgruppen 6 år og opefter: Her kan fokus i højere grad være på holdenes evne til at arbejde sammen: Hvad fungerede godt på jeres hold, og hvad var svært? Havde I en strategi for, hvordan I løb ud for at finde dyrene? Var I gode til at samarbejde?

## SÅDAN GØR DU:



### Dyrebrikker

De 48 dyrebrikker fordeles i området. Brug et afgrænset område som fx legepladsen.



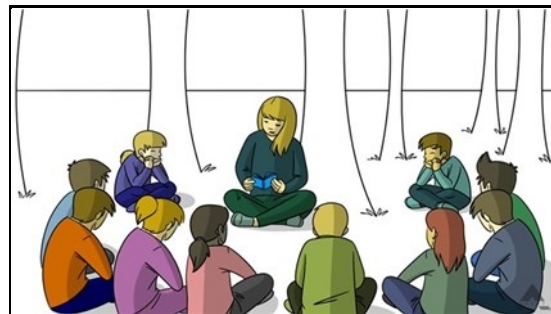
### Rekvisitter

Rekvisitterne til 1 - 2 opgaver stilles klar.



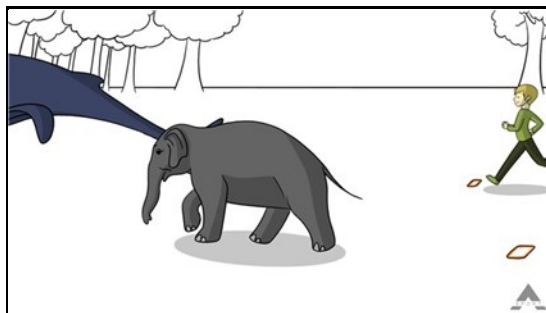
### Hold - Farvede bånd

Lav hold med 2 - 6 deltagere. Hver dyrepasser får et farvet bånd, i holdets farve.



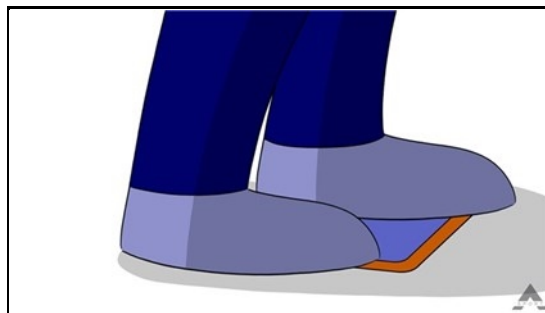
### Historie

Læs eller fortæl Herman Dyregods historie højt for holdene.



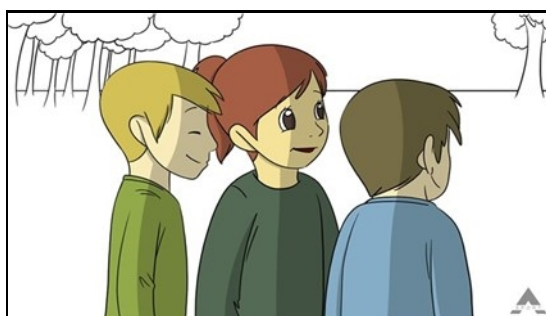
**Første dyr**

Instruktøren fortæller holdene hvilket dyr, de skal ud at fange. Start med de store dyr.



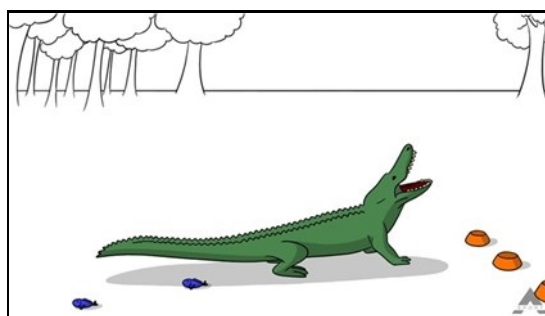
**Fundet dyr**

Når en dyrepasser finder det dyr, som holdet er sendt ud efter, bringer dyrepasseren dyret tilbage til deres farvede startplade.



**Ved startplade**

Når hele holdet er samlet ved deres startplade, skal de råbe deres holdnavn 'Vi er de gule dyrepassere' i kor.



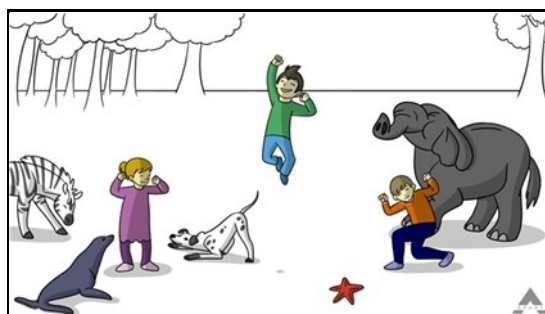
**Jagten - En opgave**

Under jagten på de undslupne dyr kan holdene med mellemrum løse nogle opgaver. En opgave kan fx gives til et hold dyrepassere efter hvert 5 indfangede dyr.



**Spillet slut**

Spillet slutter, når alle dyrene er indfanget, og sidste hold har råbt deres holdnavn.



**Aftal spille-regler inden start**

Spilles der for at vinde, gælder det om at indfange flest dyr og komme hurtigst gennem aktiviteterne.



**Efter spillet**

Instruktøren samler deltagerne og evaluerer i forhold til det niveau, gruppen er på.



**Afkrydsningsskema**

Skema til afkrydsning af fangede dyr kopieres fra bogens (regelhæftet) bogside eller på a-sports hjemmeside. God leg og spil.

