

## Djur på lur

I den här leken bekantar sig deltagarna med det fysiska uttrycket hos ett djur. Under leken kan deltagarna också låta som djuret, men betoningen ligger i det fysiska uttrycket.

Dela upp golvet i fyra–sex delar med hjälp av målartejp, så att rutorna blir tydliga. Varje område får en egen djurvärld, t.ex. 1. På bondgården, 2. I havet, 3. I djungeln, 4. I småkrypshörnan, 5. I hemmet, 6. I luften.

Deltagarna rör sig fritt i rummet. (Man kan gärna använda musik.) När du ger en signal (klappar i händerna, visslar i en visselpipa eller stänger av musiken) stannar alla genast upp och tittar i vilken ruta de står. De förvandlas genast till ett djur som hör hemma i rutan. Vid ny signal börjar deltagarna röra på sig som vanligt igen, tills du ger en ny signal och deltagarna förvandlas till ett nytt djur i rutan de står i.

Uppmuntra deltagarna till att hitta på olika djur och du kan gärna låta leken gå relativt snabbt, så att deltagarna inte kan styra i vilken ruta de hamnar. Du kan också säga vad rutan representerar först när deltagarna stannat.

Efteråt kan ni samtala om vilka djur deltagarna gestaltade och om djurens olika egenskaper.

Vad leken stimulerar

- ▶ Sortering
- ▶ Begrepp & benämningar
- ▶ Berättande & ordflöde

