

# Robot- eller zombieleg

## Dans og udtryk // 1.-2. klasse

### Aktivitet:

Tilpas musikken til valget af leg. Brug for eksempel Michael Jacksons "Thriller", hvis det skal være en zombieleg. Der vælges et antal "vendere". Alle andre elever er zombier/robotter, der kun kan gå i én retning, mens de efterligner for eksempel en zombies bevægelser. "Venderne" sørger for, at der ikke er sammenstød, og at der ikke er for mange på vej "ud gennem væggen". Eleverne skiftes til at være vendere. Det er en god idé at tydeliggøre, at man kan bevæge sig i flere tempi og niveauer (for eksempel strække sig op eller bøje sig ned og gå på alle fire eller sno sig på gulvet).

### Tilpasninger til alle:

- Det kan være en god idé at indføre en regel om, at isoleringsrør kan bruges som "vende"-arme.
- I stedet for at gå rundt, kan eleven lave bevægelserne på stedet. Der kan også angives retninger for, hvilken vej eleven skal dreje sig.
- Lad eleven være "vender" gennem hele legen.
- Lad eleven følges med en makker, som vælges inden timens start. Det kan både være en voksen og en elev. Benyt eventuelt et reb eller lignende, som de kan holde i.
- Sørg for, at banen er tydeligt markeret.
- Sig navnet på eleven, før der sker en berøring, så den ikke kommer som en overraskelse.

### Kognitive vanskeligheder:

- Hvis en elev har brug for en pause, kan man anvende en madras, som eleven efter aftale kan slappe af på.

*Kilde: Alle til idræt, Handicapidrættens Videnscenter*