

# Tryllefanger

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

### Aktivitet:

Tryllefanger er en fangeleg, hvor tryllekunstnerne (fangerne) bruger tryllestave (isoleringsrør) til at forvandle de øvrige elever til forskellige dyr eller figurer fra film eller tegneserier. Et antal elever er feer, som kan befri de elever, der er tryllet om til dyr. Feerne har en bestemt farve trøjer på. Tryllestavene er forskellige og kan forvandle til det dyr, som tryllekunstneren bestemmer. Når eleven trylles om, skal han/hun bevæge sig som det dyr, tryllekunstneren siger. For at blive befriet skal en fe stryge den tilfangetagne på ryggen med tryllestøv, og den befriede kan så løbe videre.

### Generelle tilpasninger:

- Lad eleven være fanger hele tiden. Det giver tryghed at vide, hvad man skal.
- Sig navnet på eleven, før vedkommende berøres af tryllestaven. Giv derefter informationen om, hvilket dyr eleven skal være.
- Når man laver dyrets bevægelse, kan man blive på stedet, til man bliver befriet.
- Giv eleverne eksempler på, hvordan de aftalte dyr kan bevæge sig. 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.

### Kognitive vanskeligheder:

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

### Synsvanskeligheder:

- Lad blinde elever mærke dyrets bevægelse på en kammerat.

*Kilde: Alle til idræt, Handicapidrættens Videnscenter*