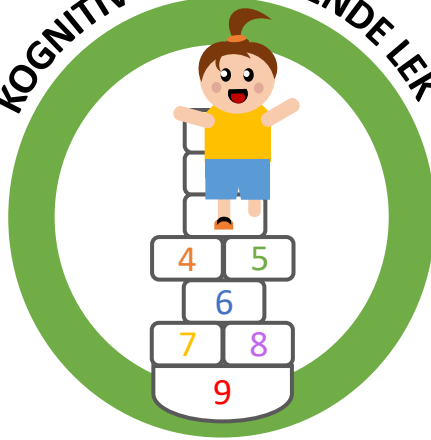
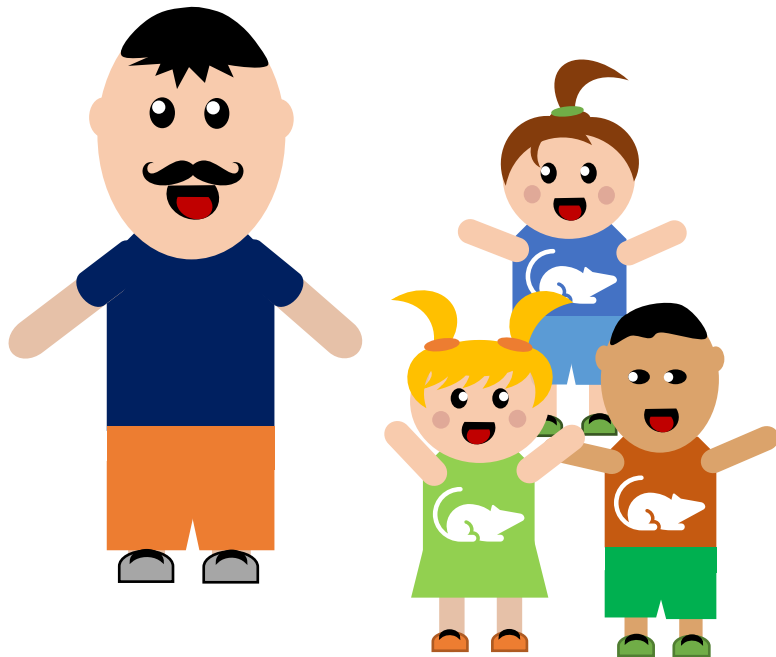


KOGNITIV UTFORDRENDE LEK



ROTTEFANGEREN



ROTTEFANGEREN

Hensikt

I denne leken må barna huske regler, i tillegg handle raskt på informasjon (grimaser) de får i leken. Leken utfordrer også koordinative egenskaper som reaksjon og romorientering.

Utstyr

Ingen krav til utstyr

Forklaring

Den voksne har to roller; en blid rottefanger som vil klemme rottene eller en sint rottefanger som vil fange rottene. Barna er rotter og deres bevegelsesmønster er avhengig av om rottefangeren er blid (klemme rottene) eller sint (fange rottene).

1. Leken starter med at rottene følger fint etter rottefangeren på en rekke, så snur plutselig rottefangeren seg mot rottene og lager enten blide grimaser eller sinte grimaser.
2. Hvis rottefangeren viser blide grimaser, skal barna løpe frem og gi rottefangeren en klem, hvis rottefangeren viser sinte grimaser, skal barna løpe vekk fra rottefangeren og unngå å bli tatt.
3. Rottefangeren snur seg på ulike tidspunkt og lager blide eller sinte grimaser i tilfeldig rekkefølge.

Variasjon

- Som progresjon kan en gi en instruks idet en som rottefanger snur seg. F.eks. «klem Casper», eller «fang Ida». Da vet barna mindre om hva som skal skje, og må endre retning på hvor de løper. Her kan det være lurt å bruke navnet til det barnet som evt. er på vei ut av leken for å få de inn i gruppen igjen.
- Som en annen progresjon kan en legge til en regel til, f.eks. at hvis en ikke viser noen grimaser (ikke blid eller sint), skal rottene «fryse».
- Som variasjon kan en endre bevegelsesmønster ved å være andre dyr. F.eks. kan du som voksen være slange, og hvis du har blide grimaser når du snur deg, skal barna være slangeungene dine og åle seg til deg for klem, og hvis du har sinte grimaser, skal barna være sommerfugler som løper og flakser bort fra deg for ikke å bli tatt.