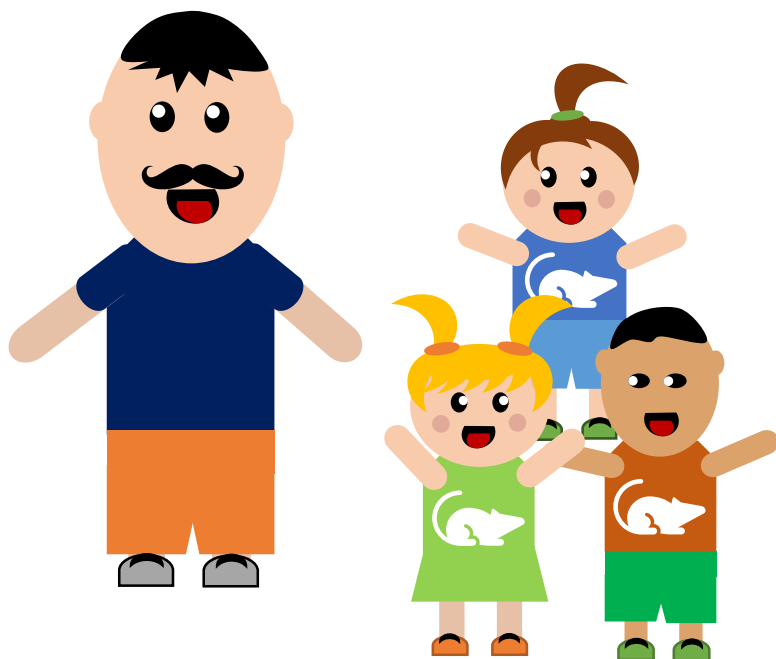




ROTTEFANGAREN



ROTTEFANGAREN

Hensikt

I Rottefangaren må barna hugse reglar, samt handle raskt på informasjon (grimasar) dei får i leiken. Leiken utfordrar også koordinative eigenskapar som reaksjon og romorientering.

Utstyr

Ingen krav til utstyr.

Forklaring

Den vaksne har to roller, anten ein blid rottefangar som vil klemme rottene eller ein sint rottefangar som vil fange rottene. Barna er rotter og deira rørslemønster er avhengig av om rottefangaren er blid (klemme rottene) eller sint (fange rottene).

1. Leiken startar med at rottene følger fint etter rottefangaren. Så snur plutseleg rottefangaren seg mot rottene og lagar anten blide grimasar eller sinte grimasar.
2. Dersom rottefangaren viser blide grimasar, skal barna springe fram og gje rottefangaren ein klem. Om rottefangaren visar sinte grimasar, skal barna springe vekk frå rottefangaren og unngå å bli tatt.
3. Rottefangaren snur seg på ulike tidspunkt og lagar blide eller sinte grimasar i tilfeldig rekkjefølgje.

Variasjon

- Som ein progresjon kan ein gje ein instruks idet ein som rottefangar snur seg. T.d. «klem Casper», eller «fang Ida». Då veit barna mindre om kva som skal skje, og må endre retning på kvar dei spring. Her kan det vere lurt å nytte namnet til det barnet som evt. er på veg ut av leiken for å få dei inn i gruppa igjen.
- Som ein annan progresjon kan ein leggje til ein regel til, t.d. at om ein ikkje viser noko grimasar (ikkje blid eller sint), skal rottene «fryse».
- Som variasjon kan ein endre rørslemønster ved å vere andre dyr. T.d. kan du som vaksen være slange, og om du har blide grimasar når du snur deg, skal barna vere slangeungane dine og åle seg til deg for klem, og om du har sinte grimasar, skal barna vere sommarfuglar som spring og flaksar vekk frå deg for ikkje å bli tatt.