



SNIPP OG SNAPP



SNIPP OG SNAPP

Hensikt

I Snipp og Snapp utfordrar barna reaksjonsevna si, då dei raskt skal ta inn eit signal (Snipp eller Snapp), tolke dette og handle rett så raskt som råd. Dette krev at barna er konsentrerte og hugsar kva kvart signal betyr. Leiken utfordrar óg barna sin smidigheit, akselerasjon og hurtigheit ved at dei anten skal fange eller unngå å bli fanga av parkameraten sin.

Utstyr

Ingen krav til utstyr.

Forklaring

1. Del barna i par.
2. Kvart par stiller seg rygg mot rygg på kvar si side av ein strek i midten av leikeområdet.
3. Den vaksne står på linja med ansiktet mot barna.
4. Den vaksne gjev barna som står på venstre side av linja namnet «Snipp» og barna til høgre for linja namnet «Snapp».
5. Den vaksne ropar så anten «Snipp» eller «Snapp». Når den vaksne ropar «Snipp», skal alle «snippane» springe så raskt som råd over til ei oppmerka linje på si side av leikeområdet, medan «snappane» skal prøve å fange kvar sin snipp før snippen når den oppmerka linja. Når den vaksne ropar «Snapp» er rollene motsett.
6. Alle går deretter tilbake til midten, og leiken startar på nytt.
7. Hugs å variere på å rope «Snipp» eller «Snapp».

Tips

- Det er alltid moro å plutseleg rope «Snute» og sjå kva barna gjer då.

Variasjon

- Ein kan variere denne leiken ved å endre utgangsposisjonen til barna. I staden for å stå rygg mot rygg kan dei t.d. sitje rygg mot rygg, liggje på magen ansikt til ansikt, liggje på ryggen med hovuda mot kvarandre.
- Ein kan gjere leiken vanskelegare ved å leggje inn andre signal, der t.d. barna til venstre er dyr som lever i skogen, medan barna til høgre er dyr som bor på bondegården. Då kan du som vaksen t.d. rope «Gris», då må barna fyrst finne ut kvar grisen bur, for så å reagere på om ein skal springe vekk eller fange parkameraten sin.