

FÄRDIGHETSHIPPA

5-15 min

I uppgiften rör ni på er och presenterar färdigheter.

UPPGIFT:

Ni väljer en hippa (kallas också nata eller tafatt). Om gruppen är stor eller om det finns barn med olika slags motoriska färdigheter, kan det finnas fler hippor.

HANDEDAREN INSTRUERAR:

En hippa eller hipporna försöker fånga andra deltagare i leken genom att lätt röra vid dem. När man lyckas röra en deltagare stannar denna person på platsen. De andra deltagarna kan rädda en som tagits fast genom att den räddande personen visar en skicklighet som han eller hon kan (balanserar på ett ben, gör danssteg, visar en lustig min, hälsar på ett främmande språk...) och som den fasttagne repeterar. Därefter får den fasttagne fortsätta att leka. En hippa får inte ta fast en räddare och en fasttagen mitt under en pågående räddning.

Ni kan turas om att vara hippor.

