

BIOSFÄRLEKAR

Lekar framtagna av skolklasser under Biosfärutmaningen 2016

Tema: Rörelse och demokrati



Lekar framtagna under Biosfärutmaningen 2016

2016 års Biosfärutmaning hade tema rörelse och demokrati. Utmaningen bestod i att skolklasser skulle ta fram en ny utelek för skolgården eller skolskogen. Stort fokus lades på framtagandet av leken. Demokrati, rörelse och delaktighet var utgångspunkterna. Mer info om utmaningen finns på www.vanerkulle.se.

Vi har fått in otroligt fina bidrag!

Det var flera klasser från vårt eget Biosfärområde som deltog. Allt från förskolor till årskurs 6. Nytt för årets Biosfärutmaning var att den översattes till engelska och vi bjöd in andra Biosfärområden i det internationella nätverket att delta. Samtliga bidrag finns beskrivna i detta dokument.

LEKAR

Apan

Apdatten

Björnen och jägaren

Brännbell

Burkboll

CNCKA (Eng)

Conka

Den gömda skatten

Falli (Eng)

Flykten

Göm skatten

Hitta kaninerna

Hit the goat (Eng)

Hoppet

Höjdhopp

Kurrakull

Lädereken (Eng film)

Matte och naturkunskap med färgade band

Naturskattjakt

Ordrosen

Playful dots (Eng)

Pusselleken

Sandslotttsbygget

Star Run (Eng)

The spinning top says... (Eng)

Tidningsleken

Triangelstafett

Yr i Bollen

*Eng –Leken beskrivs på engelska



APAN

Vi som har skapat leken

Klass 2H Broholmskolan, Lidköping

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande utgångspunkter:

Vår lek har delar av sitt ursprung i en annan tid

Hela klassen kan delta SAMTIDIGT

Leken lär oss om naturen

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs.

Mer information om vår lek. Det är...

en lek som utgår från det som finns i skolskogen

en "vi jagar varandra lek"

Målet med leken

Den som inte har någon kvist i slutet vinner. Vi lär oss känna igen olika träd.

Regler

En person börjar vara apa och tar en liten kvist från marken. Med kvisten försöker apan sedan slå på de andras ben. 2. Den som blir träffad blir också apa och plockar upp en kvist från marken. Man får bara ha små kvistar och slå på benet nedanför knät. Man måste vara på ett visst område. Den eller de som inte har någon kvist i slutet vinner. 3. Leken avslutas med att jämföra och försöka artbestämma kvistarna

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Leken är bra för att man får springa. Man lär sig om de olika trädens kvistar. Det är en rolig lek och man blir varm om det är kallt ute.



Vi gjorde fyra olika lekar i klassen. Vi lekte lekarna flera gånger och sedan röstade vi med röstlappar och valbås som på ett riktigt val.

Bilder på vår klass när vi leker vår lek

se film https://youtu.be/OCK9_GOIQKg samt https://youtu.be/-n4qnG_Uwgl





APDATTEN

Vi som har skapat leken

4B Musikugglan, Karlskrona, Biosfärområde Blekinge Arkipelag

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande tre utgångspunkter

Hela klassen kan delta SAMTIDIGT

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs.

Mer information om vår lek. Det är...

en lek som utgår från det som finns på skolgården

en lek som utgår från det som finns i skolskogen

en "vi jagar varandra lek"

Målet med leken

Det gäller för aporna att hitta alla bananer.

Regler

Välj antal dattare (apor), t.ex. 4 st om man är 24 som leker. När de är valda får de kolla bort.

Någon delar sedan ut bananer till några av de som är med och leker. Som bananer kan du tex ha stenar, tärningar eller annat smått som man lätt kan gömma i handen medan man springer. Alla som ska vara med blundar och sträcker ut sina händer vid utdelningen så att man inte vet vilka som har fått bananerna.

När alla bananer är utdelade stänger alla sina händer för att aporna inte ska se vem som har banan i handen, och sedan gäller det att akta sig för aporna! Aporna jagar alla som i vanlig kull/datten och när man blir tagen måste man visa sina händer. Det gäller för aporna att hitta alla bananer. De som blir jagade kan lämna över bananerna till andra under lekens gång och man kan även låtsas att man gör det även om man inte har någon. Allt för att lura aporna!

När aporna har hittat alla bananer kör man om!



Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Vi kom på tre riktigt bra lekar i vår klass men valde att tävla med denna för vi tycker att den är:

- Enkel att förstå
- Väldigt rolig
- Lätt att komma igång med
- Man kan vara både få och många, det är bara att anpassa antalet apor och bananer
- Alla kan vara med
- Man kan springa om man vill men behöver inte det, det går att gå runt också.
- Man kan leka den överallt, på skolgården, på en fotbollsplan el dyl, i en idrottshall, i skogen. Funkar både på platt och ojämn mark.
- Man kan utveckla den genom att tex gömma sig om man leker exempelvis i skogen.
- Det blir roligare att vara ute på rasten när hela klassen kan göra något kul tillsammans
- Den passar killar och tjejer lika bra.

Bilder på vår klass när vi leker vår lek.

Se film <https://youtu.be/HSyfWfjj3wg>



BJÖRNEN OCH JÄGAREN

Vi som har skapat leken

Klass 2B och 3B Broholmskolan, Lidköping

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande utgångspunkter:

Hela klassen kan delta SAMTIDIGT

Leken lär oss om naturen

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs.

Mer information om vår lek. Det är...

en lek som utgår från det som finns i skolskogen

en "vi jagar varandra lek"

Målet med leken

Det stora målet med leken är att alla skall ha roligt, vara tillsammans och få chans att lära sig om naturen.

I själva leken är björningarna vinnare om de hittar björnmamman/pappan och hinner ropa "BJÖRNARNA VANN!" innan jägaren hittar björnmamman/pappan och ropar "JÄGAREN VANN!" Sker det omvända vinner jägaren.

Regler

Välj ut en jägare och en björnmamma/björnpappa. Resten är björningar.

Är ni fler än 8 björningar väljer ni ut en jägare till, det blir då två jägare.

Bestäm gränser för lekområdet.

1. Björningarna ställer sig i en ring och räknar till 15. Under tiden springer björnmamman/björnpappan iväg och gömmer sig.
2. När Björningarna har räknat till 15, springer de iväg och letar efter björnmamman/björnpappan.
3. Jägaren räknar till 35.



4. Jägaren försöker hitta björningarna eller björnmamman/pappan.
5. Om jägaren "dattar" en björninge ställer jägaren en naturfråga till björningen. Om björningen svarar rätt, blir den en björninge igen, men om den svarar fel blir den en jägare. Då blir det en till jägare. När man blir jägare skriker man sitt namn. Då vet de andra att även den personen är jägare.
6. Om alla björningar hittar björnmamman/pappan vinner björnarna genom att ropa "BJÖRNARNA VANN!"
Om jägaren hittar björnmamman/pappan innan björningarna vinner jägaren genom att ropa "JÄGAREN VANN!"

Ps: Man måste ha gömställen när man leker leken!

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Det är en lek där alla kan vara med och leka tillsammans. I leken visar alla hänsyn till varandra. Hänsyn visas t.ex. genom att inte bråka och "knöka" när man lägger sig med mamman i högen och ska gömma sig. I leken använder man sina kunskaper om naturen. Det gör man bl.a. genom att besvara jägarens naturfrågor. Den som deltar i leken får dessutom tillfälle att röra på sig och vara ute i naturen.

Bilder på vår klass när vi leker vår lek

Se film <https://youtu.be/0mTIF8OROLw>

Foto, nästa sida.





BRÄNNBELL

Vi som har skapat leken:

Klass 5-6 A Lyrestads skola, Mariestad

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande tre utgångspunkter:

Vår lek har delar av sitt ursprung i ett annat land

Hela klassen kan delta SAMTIDIGT

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs

Mer information om vår lek. Det är...

en lek som utgår från det som finns på skolgården

en lek som kräver en boll eller annat redskap

Målet med leken

Målet med leken är att träffa en boll och slå den så långt som möjligt. För att samla poäng ska man springa en bana. Det laget som har samlat mest poäng vinner.

Regler

Material: Slagträ som är både smala och breda, en brännplatta, fyra koner och ett rep.

Planen: Ställ upp fyra koner som en kvadrat som är 1 kvadratmeter. Lägg en brännplatta ca 3 meter från konerna. Lägg repet på andra sidan av kvadraten från brännplattan.

Regler: Dela in klassen i två lika stora grupper. Ett lag ska ställa sig bakom brännplattan (utelaget) och det andra står bakom repet i ett led (innelaget).



Bild över spelplanen

Innelaget

X slagman x kastar boll xxxxxxxxxxxx väntande kamrater. Sist i ledet räknar antal varv.

_____ ← Rep som visar vart innelaget ska stå

v v

← Fyra koner som innelaget ska rundat tre gånger.

v v

O

← Brännplatta och brännare

X x x

x x

← Övriga i **utelaget** sprider ut sig för att fånga bollen.

X x

Laget som är inne

Den som står näst först i ledet kastar upp bollen till slagmannen. Man har tre försök, på sitt sista försök får man kasta upp själv om man vill.

Man måste springa tre varv runt konerna. Det ger tre poäng.

Blir man bränd så är man ute ur spelet för den rundan och man ställer sig sist i ledet.

En bränning ger ett poäng.

Den som är längst bak i ledet måste hålla koll på den som springer..

Laget som är ute

Laget väljer en brännare som står på brännplattan. Brännaren måste stå på brännplattan hela tiden **FÅR EJ HOPPA ELLER GÅ AV PLATTAN**. Om man går av plattan blir det minus poäng och om man svär **MOT NÅGON**.

När bollen slås ut över planen ska laget fånga bollen. Lyra ger en poäng.



Efter halva tiden byter lagen sida och innelaget blir utelaget och tvärt om.

Vinnare: det laget som har fått ihop flest poäng

Ska helst spelas på gräsplan eftersom man kan ramla när man springer runt konerna.

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

När vi provlekte så tyckte många att den var rolig. Det var bra att man fick samarbeta ex. när man skulle kasta bollen.

Bilder på vår klass när vi leker vår lek

Se film <https://youtu.be/4xoUcewmLgU>



BURKBOLL

Vi som har skapat leken

Klass 2, grupp2, Vinningaskolan, Lidköping

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande utgångspunkter

Vår lek har delar av sitt ursprung i en annan tid

Hela klassen kan delta SAMTIDIGT

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs

Mer information om vår lek. Det är...

en lek som utgår från det som finns på skolgården

en lek som kräver en boll eller annat redskap

Målet med leken

Det lag som tillslut vinner finalen i att träffa i en burk med en boll har gått segrare ur detta spel.

Regler

Alla Barn delas upp i flera lag. Tex 8 lag med 5 barn i varje.

Lagen står på led mitt emot varandra med en burk mellan sig. Det kan alltså vara många lag samtidigt som kör. Nu gäller det att få i bollen i burken. Det första barnet i varje led kastar bollen. Om bollen inte träffar burken så får barnet hämta bollen och ge till nästa i ledet. Det lag som först får i bollen går vidare och får möta nästa lag som också vunnit. I slutet blir det två lag kvar som då är i final. I semifinal och final så ökar man avståndet mellan leden och där burken står. Ett lagom avstånd i början kan var ca 3-4 meter.

Som burk använde vi oss av plasthink med ca 15 cm i diameter och en gummiboll. Leken är svårare än man tror. De lag som åker ur är hejarklack till de lag som fortsätter att tävla.



Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Vi gjorde flera grupper i klassen. Varje grupp skapade en lek, sen röstade vi på den lek som barnen tyckte verkade roligast.

Bilder på vår klass när vi leker vår lek

Se film <https://youtu.be/2qvOwAdIyDc>



C`N`CKA

We created this game

I, 2, 3, 4, 5 and 6th Class at Primary school Dr. Bogomir Magajna Divača, Slovenia

The name of your Biosphere Reserve

The Karst Biosphere Reserve (and the Rika River Basin)

We created our game by choosing the following criteria:

Our game has part of its origin in a different time

The whole class can participate simultaneously

The game trains us to be considerate to each other

The game provides an added value to the schoolyard or the place where the game is played.

More information about our game

Our game is based on what we can find in our school yard

Our game requires a ball or other gadget

The goal of the game

The winner of the game is the player who scores the most points.

Rules

Place needed for the game: any meadow or a school yard

Number of players: 5-15

Things necessary for the game: 7 large flat stones, an upright stone for each player, a small flat stone, a stick, a ball (or a small branch), a rope for flagging the starting point,

The players lay down the rope on the flat meadow to mark the starting point of the game. Approximately 8 to 10 steps from the rope, in the middle of the play field, they lay a larger



upright stone. On each side from that central stone, on the left and right sides of the play field, three bigger flat stones in the size of a foot are positioned.

One of the players is the main player selected by his team mates. The main player places himself on one of the side stones with a small branch in his hand or a ball. Other players stand at the start, each of them holding in his hand a small flat stone for throwing.

The first player targets the upright stone - C`N`CKO with his flat pebble. If the stone - C`N`CKE is not scored, he runs along the side stones to pick up the stone he had thrown. During this course the main player tries to catch him and hit him with a ball or the branch. If he succeeds in hitting him, the roles will change. However, if he does not manage to catch him, the first player returns to the starting point and the game continues. The player is safe from the main player when he is standing on one of the stones lying.

When the players go after their stones, they are cautious so as to avoid being hit or scored by the main player with the ball. If the main player shepherd manages to hit the running player, the roles will change. If the player succeeds to hit the larger upright stone, he can calmly go and get back his stone, without being chased by the main player.

UPGRADED GAME

Sticks can be replaced with a rope, stones with rings, an upright stone with a bat, the main player holds instead of a pine branche, a softer ball for hitting the players, and the players can play with small balls instead of stones. The rules of the game, however, remain the same.

The game can be upgraded by keeping scores. Each player who hits the stone gets 10 points. The winner is the one who obtains the highest number of points.

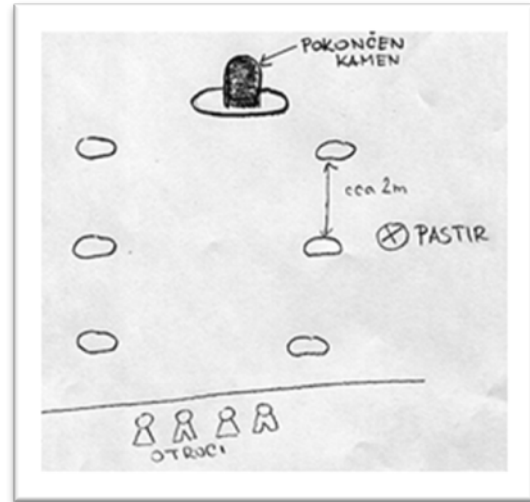
Pictures of our class when playing the game

Pictures, next side.

SKETCH GAMES
Erected stone

“Shepherd”

Children





CONKA

Vi som har skapat leken
Klass 4, Lyrestads skola.

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande tre utgångspunkter:
Hela klassen kan delta SAMTIDIGT
Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra
Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs.

Mer information om vår lek. Det är...
en lek som kräver en boll eller annat redskap
en ringlek

Målet med leken
Att man ska göra roliga aktiviteter tillsammans som inte går ut på att vinna eller förlora.
Att träna på att våga göra saker inför andra och ha kul.

Regler
Alla som vill får vara med på sina egna villkor och alla bidrar till att det blir roligt för alla som är med.

Man ska ha en flaska av plastmaterial, två burkar/skålar med utmaningslappar i den ena respektive strafflappar i den andra. Exempel på vad som kan stå på lappar: prata som en kines, stå på händer, se ut som en apa, säg hej till alla på rasten, sjung en sång, hoppa 10 jämfota-hopp osv.

Man måste försöka göra det som står på lappen. Om man inte vill/klarar det så får man ta en strafflapp.

Man får inte säga några dumma kommentarer till andra.

Samma person får inte göra två gånger i rad.



Den som flaskan kommer på får snurra flaskan nästa gång.

Får man samma lapp igen nästa gång så får man ta en ny.

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Eleverna delades in i grupper om tre eller fyra stycken som fick komma på en lek de ville testa med de andra i klassen. När vi lekt allas bidrag fick alla elever i klassen rösta på den som de tyckte var bäst och roligast. Denna lek fick 11 av 14 röster, vilket blev det vinnande bidraget från vår klass.

Den valdes för att den tillåter hur många som helst att vara med och den är rolig för samtliga i leken, trots att man inte själv får göra något hela tiden.

Bilder på vår klass när vi leker vår lek

se film <https://youtu.be/3gIDUXvsA6o>



Bild 1: Flaskan snurras.



Bild 2: Flaskan pekar på en person som får dra en lapp i utmanings-burken för att ta reda på sitt uppdrag.



Bild 3: Personen utför sin utmaning.



DEN GÖMDA SKATTEN

Vi som har skapat leken

Klass 3 Stenportskolan, Lidköping

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande utgångspunkter:

Hela klassen kan delta **SAMTIDIGT**

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs.

Mer information om vår lek. Det är...

en lek som kräver en boll eller annat redskap

en "vi jagar varandra lek"

Målet med leken

Två lag, rövare och pirater, som letar efter varsin gömd skatt. Piraterna gömmer en skatt på sin sida och rövarna gömmer en skatt på sin sida. Det lag som först hittar motståndarlagets skatt och har lyckats föra den till sin egen sida utan att bli upptäckta eller tagna när de håller i skatten, har vunnit.

Leken är en blandning av Röd och Vita rosen och Flaggan. Skatterna kan vara vad som helst och de kan döpas till påhittade namn t.ex. Kasho och Mamo.

Regler

* Två lag som har var sin skatt som ska gömmas.

* Innan man börjar leken bestämmer man om skatterna ska synas lite grann eller vara helt gömda.

* Ett begränsat område delas in i två planhalvor. Rövarens sida och piraternas sida.

* Rövare gömmer sin skatt på sin sida så att alla i laget vet vart. Likadant gör piraterna.



- * Man startar vart man vill på sin egen planhalva. Ingen ska stå och vakta skatten.
- * Nu ska rövorna ta sig över på piraternas sida och tvärs om och leta efter skatten utan att bli tagna/dattade.
- * Man kan bara bli tagen/dattad om man är över med hela kroppen på motståndarlagets sida.
- * Om man blir tagen måste man lämna en sann/sjyst ledtråd till vart det egna lagets skatt ligger gömd.
- * När man blivit tagen och gett en ledtråd förs man tillbaka till sin egen sida av den man blev dattad och så får man köra vidare.
- * När någon tillslut hittar skatten ska de föras till sin egen planhalva (i smyg).
- * Blir man dattad när man har skatten ska skatten släppas rakt ner på marken precis där man blev tagen innan leken fortsätter med samma regler fast skatten nu är synlig.
- * Vinner gör det lag som först har fört över motståndarlagets skatt på sin egen planhalva.

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att

Leken är bra för vi kunde leka alla 38 tillsammans men den fungerar lika bra (lite bättre) om man är ca 20.



FALLI

We created this game

We the students of class 10th are responsible for the development of this modified game and our guide teacher mr. Panu halder sir had given the information of this competition.

'Falli' is the regional word for the popular local game 'goos chor'. The name 'falli' is more popular name than the name of goos chor among the children of age of 6 to 13 years as well as it is popular among the other local people. We have chosen the name 'falli' because it is a popular nut obtained from nature and through this game we want to aware the people about environmental problems and how to stop it, in order to conserve the environment.

The name of the school

Bharat Mata English Medium Higher Secondary School

The name of your Biosphere Reserve

Achanakmar Amarkantak Biosphere Reserve

We created our game by choosing the following criteria:

Our game has part of its origin in a different time

The whole class can participate simultaneously

The game teaches us about nature

More information about our game:

Our game requires a ball or other gadget

In this game, we chase each other




What is the goal of the game?

The main goal of the game is to aware the students about the environmental pollution and what measures can be adopted to stop the environmental pollution. Please check the link for the video of the game: <https://youtu.be/hIW2AIE9P1c>

Basically in this game the player has to chase the other players, so the game is played simultaneously so one or the other player becomes out i.e. Polluted, in this modification of game. So no becomes winner in this game.

Rules

1. In this game, there are four blocks which we have modified into the four elements of nature i.e. Air, water, land and soil.
2. In this game approximately 21 players can play in one round.
3. Between the blocks a  sign is made.
4. In the centre of this sign, as many players are playing in the game that many pieces of stones are kept. But only four pieces of stone can also be kept one for each block. In the modification of our game we have selected the second option.
5. The 21st player has to chase the other players and he/she also acts as the protector of these stone pieces. In this modified game the 21st player has become the 'pollution'.
6. The game begins when the 21st player makes a complete round of the sign and then he says 'ready'.
7. After he says so, the other players have to snatch the stone pieces.
8. While doing so, if the 21st player touches the other players then the player who is touched by the 21st player becomes out. In our modified game, the significance of this action is that the element of nature who are touched by the pollution becomes polluted.
9. The player who gets out have to start the game from the beginning.

10. In this game, we have modified the pieces of stones into common of the pollution. When the players will snatch these stone pieces, they have to give their own solution to the environmental problems i.e. Afforestation, low carbon lifestyle, treatment of wastes and ban on nuclear test.



Pictures of our class when playing the game

STEP 1-



STEP2-



STEP 3-



STEP 4-



STEP5-



STEP 6-





STEP 7-



Please check the link for the video of the game <https://youtu.be/hIW2AIE9P1c>



FLYKTEN

Vi som har skapat leken

Klass 5-6 B Lyrestads skola, Mariestad

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande tre utgångspunkter:

Hela klassen kan delta SAMTIDIGT

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs

Mer information om vår lek. Det är...

en "vi jagar varandra lek"

Målet med leken

Målet med leken är att "jagarna" ska fånga så många "fångar" som möjligt. Det laget som har fångat flest "fångar" vinner. Har man fångat lika många "fångar" vinner båda lagen.

Regler

1. Genom zigg-zagg-zugg väljer man 1 och 2-väljare. 1 och 2-väljare väljer lag. Det MÅSTE vara ett jämt antal i varje lag. T.ex. 10 personer blir 4 i ett lag och 6 i det andra.
2. Det ena laget väljer 1 och 2- väljare genom zigg-zagg-zugg eller sten, sax, påse om det bara är 2 st. som vill vara 1 och 2. Detta händer i det lag som ska börja vara "jagare".
3. När man delat upp det ena laget i två små grupper går grupperna åt varsitt håll och ställer sig bakom någonting så de inte ser "fångarna". De som är "fångar" är i mitten av båda lagen.
4. När "fångarna" är redo att gömma sig ropar en av "fångarna" "Börja räkna!". Då räknar båda lagen till 60. Ex. 1001,1002,1003...



5. När "jagarna" har räknat klart ska de hitta "fångarna" och ta dem. När en "fånge" är tagen blir den "jagare" i det laget som den blev tagen i. Är det svårt att veta vilket lag du är med i så ska du bara tänka på att ta "fångarna".
6. När alla "fångar" blivit tagna så blir de "jagare" och börjar om från regel nr.2.

Extra regel: Om en "jagare" från varje "jagarlag" tar en "fånge" samtidigt kör de sten, sax, påse och den som vinner får "fångaren".

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Vi valde flykten eftersom många tycker om att leka spring- och jagalekar. I leken kan man använda hela skolgården. Leken har också många moment där man måste ta hänsyn, t.ex. då en i andra laget ska fångas, men också då man delar upp i lag och då man räknar så att alla räknar lika snabbt. Här kan hela klassen och även andra kompisar vara med.

Bilder på vår klass när vi leker vår lek.

Se film <https://youtu.be/LofX9WLq9IU>



GÖM SKATTEN

Vi som har skapat leken

Klass 3, grupp 1, Vinningaskolan, Lidköping

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande utgångspunkter:

Hela klassen kan delta SAMTIDIG

Leken lär oss om naturen

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs

Mer information om vår lek. Det är...

en lek som utgår från det som finns på skolgården

en lek som utgår från det som finns i skolskogen

en "vi jagar varandra lek"

Målet med leken

Målet med leken är att hitta skatten och ta sig tillbaka till sin planhalva.

Regler

Leken är lik röda, vita rosen.

Dela upp gruppen i två lag.

Välj ut ett begränsat område att springa på

Dra en gräns mellan lagen. Lagen ska nu gömma en skatt på sin sida.

När skatten är gömd kan leken börja. Nu gäller det att ta sig över mittlinjen och börja leta efter skatten utan att bli dattad. Blir man dattad så måste man stå still i två minuter och spela död. Hittar man skatten så ska man ta sig tillbaka sin planhalva utan att bli dattad.



Klarar man det har laget vunnit. Blir man dattad så får man lämna tillbaka skatten och laget får gömma den igen.

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Vi delade in barnen i grupper. Alla grupper fick nu skapa sin egen lek. När lekarna var klara så röstade vi och då vann denna lek. Rolig lek där alla kan vara med. Kräver att någon är med och håller tid på de "döda"

Bilder på vår klass när vi leker vår lek.

Se film <https://youtu.be/LSkZYKRuSf8>



HITTA KANINERNA

Vi som har skapat leken

Barn och pedagoger på avd Blåsippan, Filsbäckes förskola, Lidköpings kommun.

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande tre utgångspunkter

Leken lär oss om naturen

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs

Målet med leken

Målet är att hitta en likadan kanin som man har fått, med samma färg och halsband. De ligger gömda inom ett begränsat område i skogen eller på gården, och varje barn får sin kanin att leta efter. Om någon kompis har svårt att hitta sin kanin, får barnen gärna hjälpa varandra. Det handlar om att hitta alla kaninerna som ligger gömda, så alla barnen hjälps åt och alla vinner tillsammans!!

Regler

Vi har 20 kaniner i olika färger och med olika halsband, urklippta i styv och färgad kartongpapp, samt laminerade för att tåla väder och vind.

Man kan leka leken på olika platser, gärna i skogen, men även på vår utegård. Alla barnen deltar på lika villkor och de kan hjälpa varandra om kompisen önskar det.

Leta efter din kanin med samma färg och halsband.

Hjälp din kompis om han / hon vill det.

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Alla barn kan delta, inget tävlingsmoment, roligt och spännande. Barnen kan hjälpa varandra.

Tränar motoriken, observationsförmågan, färger mm.

Barnen gillar denna lek, och vill leka om igen.

Bilder från när vi leker vår lek





HIT THE GOAT

(a variant of the game as played in the village of Mala Bukovica in Slovenia)

We created this game

Program for Children with Special Needs, Primary School Anton Žnideršič Ilirska Bistrica, Slovenia

The name of your Biosphere Reserve

Karst Biosphere Reserve (and Reka River Basin)

We created our game by choosing the following criteria:

Our game has part of its origin in a different time

The whole class can participate simultaneously

The game teaches us about nature

The game trains us to be considerate to each other

The game provides an added value to the schoolyard or the place where the game is played.

More information about our game

Our game is based on what we can find in our forest.

Our game requires a ball or other gadget

The goal of the game

Everybody wins – everybody who hit the goat or run around playing field.

Rules

Field: grass or asphalt surface with the dimensions 10–15 x 15 metres.

Number of players: from 3 to 10.

Each player needs a 1.5 meters long stick with a diameter of 1.5 centimetres.

The players also need a three-forked branch (the goat) and a soft ball.



The players stand behind a line at one end of the playing field and throw their sticks towards the goat. The area behind the line is safe (their house, home). There are five stations distributed around the playing field – two to the left and two to the right of the safe area (home), plus one opposite the safe area. The area measuring 30 x 30 centimetres is marked at the upper end of the playing field (it takes approximately two thirds of the field). A herder who watches over the goat has a soft ball, which he uses to hit the players.

At the beginning of the game, each player throws their stick towards the goat and tries to tip it over. Those who have thrown their sticks have to choose a suitable moment when the herder does not pay attention to them, and move between individual stations towards their stick. They have to pick up the stick and run back to the starting point (home) without being hit with a ball by the herder.

If a thrower manages to tip the goat over, the herder has to pick it up and return it to the initial position. While the herder is lifting the goat and turning it back to its original position, the rest of the players are free to pick up their sticks and return to the starting point. The players, who want to approach their sticks, may stop at the stations round the playing field if they predict they will not manage to reach their stick or the next station in time.

The safety of herders is guaranteed if they are in contact with the stations. Several children are allowed at one station. They may help one another to reach the next station or the stick by making a chain, as long as one of them maintains a contact with the station.

If they reach the stick in the vicinity of the goat, players may use their sticks to touch the goat's area, which guarantees them safety. In this case they may throw their stick to tip the goat over or use it to push the goat away, so the herder has to get it back. Meanwhile, other players have time to get to their sticks. If the herder hits a player who runs between the stations or for his stick with his soft ball, this player becomes the herder while the former herder becomes the player who will try to hit the goat.

Pictures of our class when playing the game

Look at film: <https://youtu.be/vQNLayHATuM>

Pictures, next side





HOPPET

Vi som har skapat leken

Förskoleklass och klass 1, Bron, Broholmskolan, Lidköping

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande tre utgångspunkter:

Hela klassen kan delta SAMTIDIGT

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs

Mer information om vår lek. Det är...

en lek som utgår från det som finns i skolskogen

en "vi jagar varandra lek"

Målet med leken

En kurragömma lek där alla är aktiva hela tiden.

Regler

En person blundar och räknar högt och tydligt till 20. Alla andra springer och gömmer sig bakom träd, buskar, stubbar inom ett begränsat område.

Räknaren letar efter dom som har gömt sig. När någon blir hittad ställer den sig i ett bo som kan vara markerat med pinnar eller kottar. Medan räknaren letar ska de som är gömda försöka rädda de som står i boet. Detta gör man genom att visa sig och hoppa jämfota. När en infångad ser detta så springer den då ut till den gömda och gömmer sig igen. Om räknaren har fått in alla i boet så är leken slut och man kan börja med en ny räknare.

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Denna lek är bra för att alla är delaktiga hela tiden och man utnyttjar skogens tillgångar.



HÖJDHOPP

Vi som har valt leken

Barnen på Kristallen Folkets hus förskola i Lidköping

Vi har valt en lek med hjälp av följande tre utgångspunkter

Leken lär oss om naturen

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs.

Mer information om vår lek. Det är

en lek som kräver en boll eller annat redskap

Målet med leken

Målet med leken är att alla barn från 1-5 år kan vara med på sina villkor och utifrån sina förutsättningar. I leken behöver man ta ansvar och visa respekt för varandra genom turtagning.

Regler

Leken/aktiviteten höjdhopp går ut på att barnen står i kö, springer fram till en ribba och hoppar över den utifrån sina förutsättningar. Under ribban finns en madrass som man landar på och när man har hoppat går man av madrassen så att nästa barn kan hoppa.

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att

Barnen fick rösta mellan två lekar och höjdhopp var den lek som fick flest röster. Det är en lek som ofta återkommer i vår verksamhet och som barnen tycker är väldigt rolig.

Bilder på vår klass när vi leker vår lek

Se film <https://youtu.be/QuspNxkuD7U>



KURRAKULL

Vi som har skapat leken

4A på Musikugglan i Karlskrona, Biosfärområde Blekine Arkipelag

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande tre utgångspunkter

Hela klassen kan delta SAMTIDIGT

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs.

Mer information om vår lek. Det är...

en lek som utgår från det som finns på skolgården

en lek som utgår från det som finns i skolskogen

en "vi jagar varandra lek"

Målet med leken

I leken finns det ingen tydlig vinnare. Detta för att motverka konflikter i gruppen. Det viktiga är att leka och ha roligt tillsammans inte att ha vinnare och förlorare. Leken är en blandning mellan kurragömma och kull.

Regler

- 1: En tagare, är man många i leken kan man vara flera tagare.
- 2: Alla utom tagaren gömmer sig inom det område som man befinner sig (t.ex. skolgård eller skolskog)
- 3: Tagaren räknar till 15 högt.
- 4: Efter att tagaren har räknat till 15 börjar tagaren leta efter de som har gömt sig.
- 5: När tagaren hittar någon ropar den: KurraKull! Och går fram till den som är hittad.



6: Den som blev hittad är nu ny tagare och börjar räkna till 15. Den tidigare tagaren är nu en av de som får gömma sig.

7: Att tänka på: När man är hittad får man inte springa ifrån tagaren.

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Vi började med att eleverna fick sitta två och två och brainstorma och försöka komma på idéer om olika lekar som man kunde kombinera eller hitta på från grunden.

Därefter skrev vi upp de olika förslagen på tavlan och grupperna fick förklara hur de hade tänkt sig att lekarna skulle gå till. Efter genomgången fick eleverna rösta om vilken lek de ville att vi skulle utveckla och senare skicka in till biosfärsutmaningen.

Bilder på vår klass när vi leker vår lek.

Se film https://youtu.be/w__IQra8nUE



LÄDEREKEN

Vi som har skapat leken
Llass I Lidåkerskolan, Lidköping

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande tre utgångspunkter:
Hela klassen kan delta **SAMTIDIGT**
Leken lär oss om naturen
Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs

Mer information om vår lek. Det är...
en lek som utgår från det som finns på skolgården
en "vi jagar varandra lek"

Målet med leken
Att alla blivit ekar eller läderbaggar.

Regler
Ola vem/vilka som ska jaga.

Beroende på hur stort område man väljer får man anpassa antalet barn som jagar.
Om jagarna blir trötta kan man stanna leken och byta till nya jagare.



Jagaren tar genom att "datta" och säga ek. Den som blir tagen står still som en ek och kan bli fri att springa igen då en kompis kommer och säger Sankt Pers Nycklar.

Jagaren kan också "datta" genom att säga läderbagge. Den tagne kryper ihop som en Läderbagge och kan bli fri att springa igen genom att en kompis hoppar över en.

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:
Alla deltar. Alla har kul. Alla rör på sig.

Bilder på vår klass när vi leker vår lek

Se film <https://youtu.be/DY4pEdHVtSs>



MATTE OCH NATURKUNSKAP MED HJÄLP AV FÄRGADE BAND

Vi som har skapat leken

Förskoleklass och klass I i Lyrestads skola, Mariestad

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande tre utgångspunkter:

Hela klassen kan delta **SAMTIDIGT**

Leken lär oss om naturen

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Mer information om vår lek. Det är...

en lek som utgår från det som finns i skolskogen

en lek som kräver en boll eller annat redskap

Målet med leken

Mål: att leka i naturen.

Den som vinner är det lag som:

Får flest långa band

Får flest korta band

Får längst hopknutet band

Får flest poäng för bandens färg

Variationer kan göras beroende på t ex ålder, banden kan då få olika poäng beroende på färg och längd. Vissa band kan vara sådana men inte ska hämta och då blir det minuspoäng.



Regler

Så här leker man vår lek:

Band i varierande färg i längderna 0,5 m och 1 m, hängs upp i barrträd. I lövträd hängs band i en annan färg, dessa får ej plockas, om de finns med vid poängräkningen så blir det minus avdrag för dessa. Genom att bara band från barrträd räknas så lär sig eleverna att känna igen barrträden.

Lagen hämtar band, en från varje lag i taget. Nästa medlem får inte springa och hämta förrän föregående medlem lämnat bandet till laget. De som inte hämtar band hjälps åt att knyta ihop lagets band, detta läggs på marken.

Lagen får 10 minuter på sig att hämta och knyta ihop så många band som möjligt.

Poängräkning: Kan varieras efter ålder.

Total längd på bandet

Flest korta/långa band

Poäng efter färg på banden, ex 10 för röda, 5 för blå

Poängavdrag för band som hämtats från lövträd, de har en färg som bara hängts i lövträd

DETTA BEHÖVS FÖR ATT LEKA LEKEN:

band eller garn i olika färger

banden klipps i två olika längder, 0,5m och 1m

en plats i naturen där det finns både barrträd och lövträd

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Med vår lek lär man sig att känna skillnad på barr- och lövträd. Lär mattebegrepp, antalsuppfattning, mäta, dubbelt/hälften, samarbete, strategiövning, turtagning, tränar finmotorik. Vi lär oss att man kan ha kul med matte i naturen.



Bilder på vår klass när vi leker vår lek.

Se film <https://youtu.be/8TCjtTuTby8>



Vi lägger ut bandet som knutits ihop.



Vi springer ut i skogen och hämtar band.



Vi hjälps åt att knyta banden som hämtats i skogen.



Vi stegar tillsammans upp hur långa banden blev.



NATURSKATTJAKT

Vi som har skapat leken

Förskoleklass Viken och Kullen på Källby Gård, Götene

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande tre utgångspunkter:

Hela klassen kan delta SAMTIDIGT

Leken lär oss om naturen

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Mer information om vår lek. Det är:

en lek som utgår från det som finns i skolskogen

Målet med leken

Det är ingen som vinner i denna lek, utan alla vinner framförallt kunskap om vår natur.

Genom olika samarbetsuppgifter upptäcker vi naturen och får lärdom om den samtidigt som det finns matematisk kunskap i lekarna.

Regler

Man går till sin skolskog, eller ett annat område som man tycker passar bra för denna utomhus lek. (Man kan anpassa leken utifrån det område man skall vara på genom att ändra uppgifterna på korten.)

Man börjar leken med att dela in barnen två och två, större grupper går också bra beroende på förutsättningar. *Bild 1.*

Barnen får sedan dra ett uppgiftskort (*finns längre ner i dokumentet*) eller om de blir tilldelade ett, där det står beskrivet vad de skall göra. Kan barnen läsa själva är det bra om de gör det annars kan man ta hjälp av kompiserna man jobbar med eller en vuxen. *Bild 1.*

Barnen springer iväg på sin Naturskattjakt och söker efter det som uppgiften går ut på. *Bild 2.*



När man har fullföljt sitt uppdrag väljer man ett nytt kort med ett nytt uppdrag på. Vill man utveckla leken samlar man gruppen där barnen sedan får berätta om sitt uppdrag. Här har man sedan möjlighet att utbyta kunskaper om djuret/naturföremålet samt välja om det är något man vill jobba vidare med eller ta reda på när man kommer tillbaka till sin skola. *Bild 3 och 4.*

LYCKA TILL!

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Vi valde denna lek utifrån att den i första hand var barnens val samt att liknande lekar har varit uppskattade hos barnen. Det är en lek där alla barn kan vara delaktiga och vara med. Vi lär oss om vår natur och dess betydelse och man kan anpassa uppdragskorten utifrån den miljö man vill leka leken i. Matematiken är ett ämne som även lyfts i denna lek på ett lekfullt sätt.

Man kan välja att utveckla leken och uppdragskorten genom att fördjupa sig i de djur eller naturmaterial som finns med på uppdragskorten. Detta gör att barnen får en djupare kännedom om vår närmiljö/natur och dess värde.

Att samarbeta och visa hänsyn till varandra är något barnen får träna. Att berätta och lyssna för/på kamraterna om sina uppdrag är något barnen är stolta över att göra, detta var också en bidragande faktor till val av lek.

Bilder på vår klass när vi leker vår lek.



Bild 1. Barnen delas in i par eller i större grupper, beroende på vad som passar just er. Barnen får sina uppdrag, antingen läser man dem tillsammans eller så läser barnen själva.



Bild 2. Barnen springer iväg på sin Naturskattjakt.



Bild 3 och 4. När barnen har gjort sina uppdrag (ett eller flera) samlar man dem och går igenom vad man haft för uppdrag. Man pratar om de olika upptäckterna och man kan välja att jobba vidare och fördjupa sig i naturföremålen eller andra upptäckter.

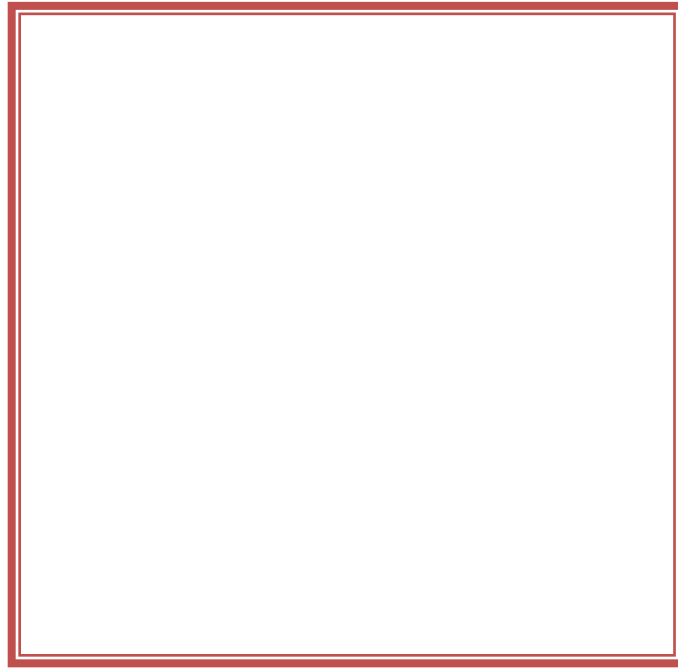
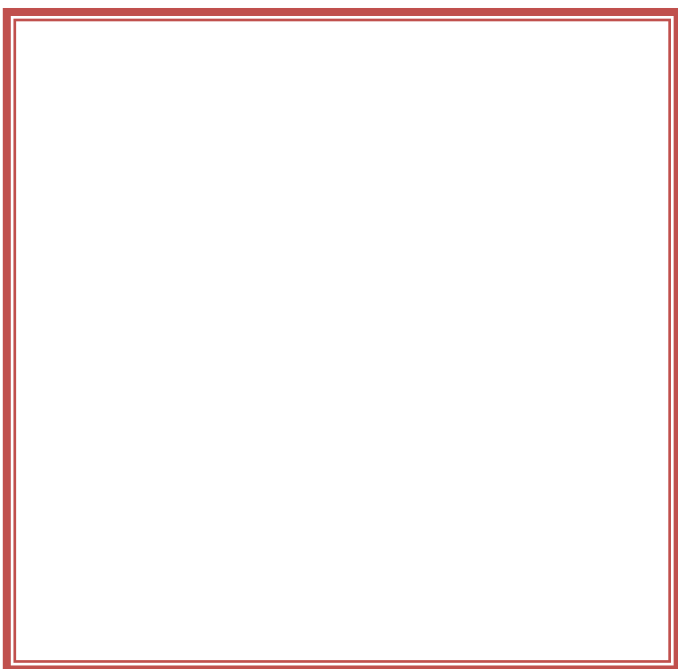
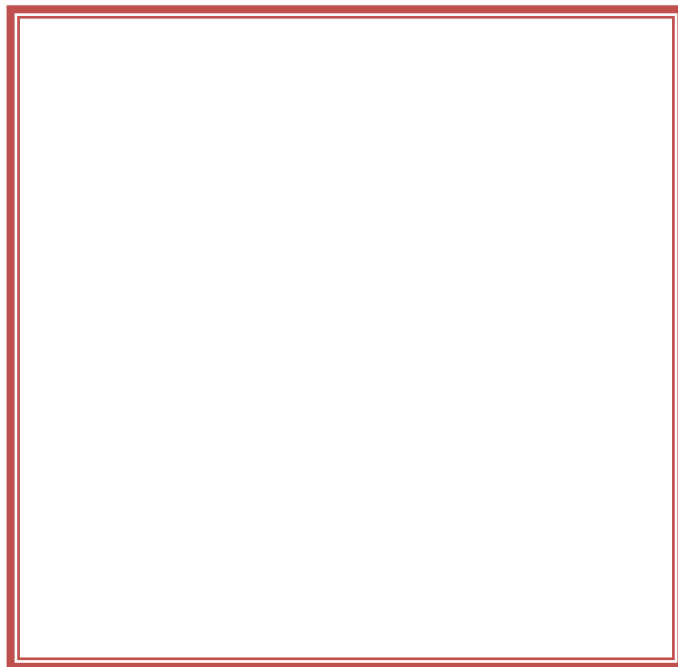
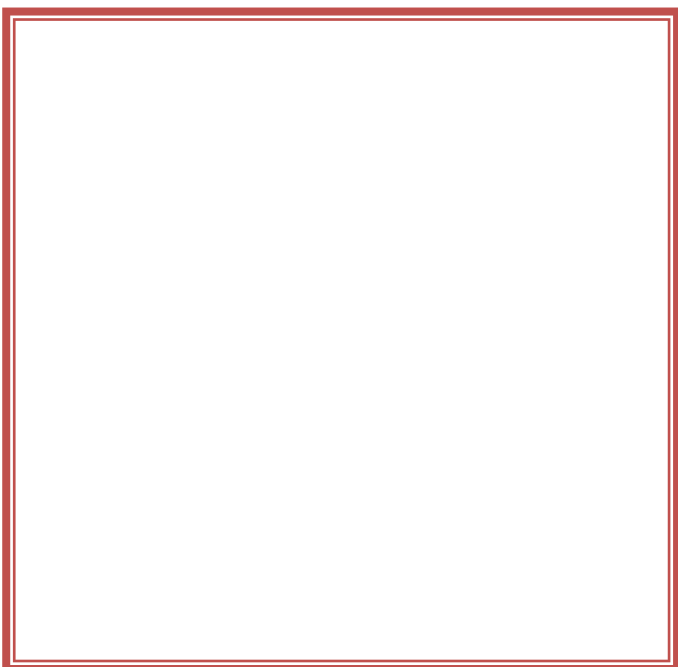
Kring dessa bilder nedan har vi pratat mycket om matematik. Vad är en stor och liten kotte, Vad är långa korta pinnar. Vart kommer kotten ifrån o.s.v.

Man kan göra det hur stort man vill...

HITTA 5 OLIKA STORA
LÖV.



HITTA 5 OLIKA SORTERS
LÖV.



HITTA ETT HÖGT TRÄD.



HITTA ETT STORT LÖV
ELLER BLAD.



HITTA ETT LITET LÖV ELLER
BLAD.



HITTA NÅGOT HÅRT.



HÄMTA EN LÅNG PINNE.



HÄMTA EN KORT PINNE.



HÄMTA LIKA MÅNGA
PINNAR SOM ÄLGEN
HAR BEN.



HÄMTA SÅ MÅNGA
KOTTAR SOM RÄVEN
HAR SVANS.



HÄMTA 3 STYCKEN
GRÅA
NATURMATERIAL.



HÄMTA 2 STYCKEN
RÖDA NATURMATERIAL.



HÄMTA LIKA MÅNGA
BARR SOM MYRAN HAR
BEN.



HÄMTA 5 STYCKEN
GRÖNA
NATURMATERIAL.



HÄMTA LIKA MÅNGA
KOTTAR SOM FÅGELN
HAR VINGAR.



HÄMTA LIKA MÅNGA
STENAR SOM HARSYRAN
HAR BLAD.



HÄMTA 4 STYCKEN
BRUNA NATURMATERIAL.



HÄMTA LIKA MÅNGA
PINNAR SOM DU HAR
FINGRAR PÅ EN HAND.



HÄMTA LIKA MÅNGA
LÖV SOM HAREN HAR
ÖRON.



HÄMTA LIKA MÅNGA
LÖV SOM DOMHERREN
HAR BEN.



HÄMTA LIKA MÅNGA
STENAR SOM SPINDELN
HAR BEN.



HÄMTA LIKA MÅNGA
KOTTAR SOM SNIGELN
HAR HUS.



HÄMTA LIKA MÅNGA
PINNAR SOM GRODAN
HAR BEN.



HITTA LIKA MÅNGA STE-
NAR SOM SNIGELN HAR
HUS.



HÄMTA LIKA MÅNGA
STENAR SOM DU HAR
ÖGON.



HÄMTA 1 SVART NATUR-
MATERIAL.





ORDROSEN

Vi som har skapat leken

Årskurs 2 grupp 1, Vinningaskolan, Lidköping

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande tre utgångspunkter:

Hela klassen kan delta SAMTIDIGT

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs

Mer information om vår lek. Det är...

en lek som utgår från det som finns på skolgården

en lek som utgår från det som finns i skolskogen

en "vi jagar varandra lek"

Målet med leken

Det lag som lyckats lista ut det andra lagets ord flest gånger vinner

Regler

Alla barn delas upp i två lag

Man kommer överens om vilket område man får springa på

Tillsammans kommer barnen överens om ett hemligt ord och en plats där fångelset är

Barnen försöker fånga/datta motståndarlaget. Blir något barn i motståndarlaget dattat så måste barnet följa med till fångelset och ge en ledtråd till ordet för att bli fri. När laget listat ut ordet så byter man så att det andra laget får fundera ut ett ord och så kör man en omgång till.

Det kan vara bra att ha bestämt vilka ord man inte får använda, tex engelska ord, svordomar mm



PLAYFUL DOTS

We created this game

3.b at Primary School Dragotin Kette, Slovenia

The name of our Biosphere Reserve

Karst Biosphere Reserve (and the river basin)

We created our game by choosing the following criteria

Our game has part of its origin in a different time

The whole class can participate simultaneously

The game teaches us about nature

The game trains us to be considerate to each other

The game provides an added value to the schoolyard or the place where the game is played.

More information about our game

Our game is based on what we can find in our forest.

Our game requires a ball or other gadget

In this game, we chase each other

Our game is a dance

What is the goal of the game?

In the game the pupils collaborate among each other, they are all physically active, developing a positive attitude towards nature and learning about ecology. The winner of the game is the pupil, who hides the best.

Rules

The game is played with a big dice. The dots on the dice are arranged from 1 to 6. Unlimited number of children can play the game. The game is played in nature: school park, forest etc.

To start the teacher chooses a pupil, which will throw the dice. He must throw the dice



until he throws 6. Then another pupil replaces throwing the dice. The pupils gather around the dice. The thrower throws the dice.

Throw:

1 dot: (assignment) Run towards your tree, hug it and silently tell the tree your wish. Come back to the dice.

2 dots: (assignment) Find a pair. Sing one stanza and dance the Slovenian folk dance *Ob bistrem potočku je mlin* (Near the clear stream there is a mill). Come back to the dice.

3 dots: (assignment) Join two other pupils and together pick up three multiplied three pieces of litter/wrappers. Come back to the dice.

4 dots: (assignment) Run to your best friend and give him 4 “give me fives”. Come back to the dice.

5 dots: (assignment) Do 5 pushups. Come back to the dice.

6 dots: (assignment) Hide and seek: The thrower of the dice has his/her eyes closed and counts till 15, so that the other pupils can hide. Then he searches for them. The last found pupil is the next thrower of the dice.

The game can be played without time limits.



Pictures of our class when playing the game

Look at film <https://youtu.be/BhSstbVn9yg>



Photo 1: Pupils of class 3.b



Photo 2: Playful dart



Photo 3: Hug the tree and wisper your secret wish to it.



Photo 4: Pick up 3X3 pieces of litter/wrappers and put them in the trash bin.



Photo 5, Photo 6: Hide and seek



Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Vi gjorde olika grupper i klassen där varje grupp skapade en lek, sen röstade vi. Vi tycker leken är väldigt rolig att leka och alla barn kunde vara med.

Bilder på vår klass när vi leker vår lek

Se film <https://youtu.be/fbh8Mzpvwv4>



PUSSELLEKEN

Vi som har skapat leken

Avdelningen Nyponet, Sötbäret och Hallonet på Vinninga Förskola, Lidköping

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande tre utgångspunkter:

Leken lär oss om naturen

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs

Mer information om vår lek. Det är...

en lek som kräver en boll eller annat redskap

Målet med leken

Leken går ut på att barnen tränar sig på att samarbeta. Var och en letar pusselbitar som är gömda på förskolans gård. Därefter pusslar barnen ihop pusslet tillsammans. Målet med leken är också att barnens ska få reflektera över vår miljö. Miljötänket runt Earth Hour där budskapet är att vara rädd om vår jord som motivet på pusslet föreställer.

Regler

Pedagogerna gömmer pusselbitar till ett pussel på gården. Barnen får därefter gå och leta upp var sin pusselbit. Tillsammans lägger barnen ihop bitarna så att pusslet blir klart. Motivets på pusslet är en bild från OMEP och WWF som visar på hur barn tvättar och gör rent jordklotet.

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Vi såg utmaningen till att på ett lustfyllt sätt leka och lära sig om vår miljö. På så sätt blir det en del i vårt Grön Flagg arbete. Genom leken skapas kunskap om hållbar utveckling.



Bilder på när vi leker vår lek

Se film <https://youtu.be/7UYK-UiIlyw>

Beskrivning: Barnen och pedagogerna reflekterar över varför barnen på pussletmotivet tvättar jorden. Vi pratar om varför det är viktigt att vara rädd om vår jord.



SANDSLOTTSBYGGET

Vi som har skapat leken

Klass 3, grupp 2, Vinningaskolan, Lidköping

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande utgångspunkter

Vår lek har delar av sitt ursprung i ett annat land

Hela klassen kan delta SAMTIDIGT

Leken lär oss om naturen

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs

Mer information om vår lek. Det är...

en lek som utgår från det som finns på skolgården

Målet med leken

Det lag som bygger finast sandslott på 5 minuter med fötterna vinner.

Regler

Bestäm tillsammans hur många som ska vara i varje lag. Två-uppåt bör man vara. Bestäm sedan vem som ska vara domare. Hos oss använde vi oss av två elever. Fungerar inte det så använd er av en pedagog som finns ute på rasten tex.

Under fem minuter så ska ni tillsammans i laget bygga ett sandslott med fötterna. Med eller utan skor beror på vädret. Man får inte använda händerna alls. Efter fem minuter så är det domarna som bedömer vilket sandslott som är finast.

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Vi har gjort flera grupper i klassen. I grupperna så har en ny lek skapats. När alla är kalra så har vi röstat fram den lek som verkade roligast. Denna lek kräver samarbete och är väldigt rolig.



Bilder på vår klass när vi leker vår lek

Se film https://youtu.be/H4G-f2FpD_c



STAR RUN

We created this game

Children of Palade Basic school: classes 1, 2, 3 and 4.

The name of the school

Palade Basic school, Estonia

The name of your Biosphere Reserve

The West-Estonian Archipelago Biosphere Reserve

We created our game by choosing the following criteria:

Our game has part of its origin in a different time

The whole class can participate simultaneously

The game trains us to be considerate to each other

The game provides an added value to the schoolyard or the place where the game is played.

More information about our game

Our game is based on what we can find in our school yard

In this game, we chase each other

The goal of the game

The goal of the game is to chase and catch each other

Rules

There is a catcher or catchers.

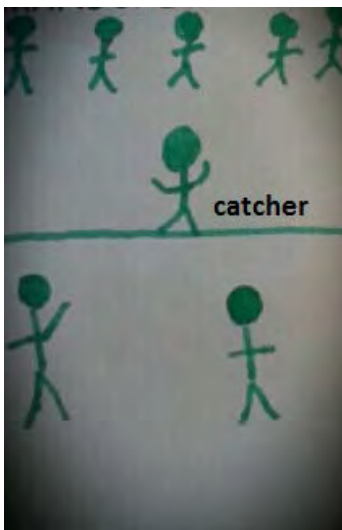
Catcher is in the middle of playground and turns back toward the other players.

Catcher think and call out loudly one letter. An example letter "E". All the players who has a letter "E" in their first name can walk safely across the playground. The other players, who



doesn't has letter "E" in their first name have to go quickly because the catcher can chase them. The catcher have to recognize the children with no letter "E" in their first name and catch only them. When the catcher touch a player then the player has to go and stand next to the playground.

This action has to repeat until there is a winner. Winner is a child who is the last one on the playground beside the catcher. Winner is a new catcher.





Pictures of our class when playing the game

Look at film: https://youtu.be/pX_5Ch5IImM





THE SPINNING TOP SAYS ...

We created this game

The first grade, Primary School Dragotin Kette, Slovenia

The name of our Biosphere Reserve

Karst Biosphere Reserve (and Reka River Basin)

We created our game by choosing the following criteria:

Our game has part of its origin in a different time

The whole class can participate simultaneously

The game teaches us about nature

The game trains us to be considerate to each other

The game provides an added value to the schoolyard or the place where the game is played.

More information about our game

Our game is based on what we can find in our school yard

What is the goal of the game?

The game »The spinning top says ...« is meant for outside relaxation (school park). All those who had fun and exercised while playing the game are the winners.

The game is most fun if everybody plays it. As a possibility, we can also propose it to smaller groups and pairs.

Rules

For the game, we need:

- A box as the base / grounding,
- Papers with differently painted fields on which the game instructions are written,
- A toy from the time of our grandmothers – a spinning top (we used to call it Marjanca).

We can also make a spinning top ourselves so that we push an old marker through the holes that we previously made in the plastic oval egg of a Kinder Surprise egg.



Game rules:

The pupils stand in a circle. In the middle of the circle, there is the box with the spinning top. In intervals, the pupils line up and spin the spinning top each time another one. Each field on which the spinning top falls has a written assignment (e.g.: describe a specific plant, hug a tree, sing a song, go down the slide, scream from the top of your lungs etc.) which the whole group should perform.

»The spinning top says ...« game enables countless possibilities for learning while playing. If needed the teacher can change the colored sheets with assignments and add some new according to different educational fields and subjects. The assignments can be also prepared for playing at the school park in different seasons of the year.

The pupils can also make their own spinning top and their own »The spinning top says...« game.

Activities and tasks that are involved in the game as the pupils of the afternoon stay in school designed it:

- Hugging the tree,
- Running around the park,
- Hiding behind the tree, Hide and seek game,
- Sliding,
- Describing plants, animals... in the park,
- Singing,
- Screaming aloud,
- Doing squats.

Pictures of our class when playing the game

Look at film <https://youtu.be/WyemD2vWdo8>



Photo 1: The base of “The spinning top says...” game

Photo 2: Different bases with diverse activities and examples of spinning tops



Photo 3: Pupils of the 1st grade and the teacher Laura Novak



Photo 4: The game starts.



Photo 5: Hug a tree.



Photo 6: Go down the slide.

Author: Laura Novak

Photo: Anja Frank



TIDNINGSLEKEN

Vi som har skapat leken

Klass 2-3 Lyrestads skola, Mariestad

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande tre utgångspunkter:

Vår lek har delar av sitt ursprung i en annan tid

Hela klassen kan delta **SAMTIDIGT**

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Mer information om vår lek. Det är...

en lek som kräver en boll eller annat redskap

en ringlek

Målet med leken

Leken gör att deltagarna tränar att ta hänsyn till varandra, genom att inte slå för hårt och se till att vi är rädda om varandra. Det är även bra lek som gör att deltagarna får lära sig namnen på deltagarna.

Det är en lek som många kan leka tillsammans och man får "hoppa in" och vara med när som helst (bara alla vet namnet på deltagaren).

Det finns inget slut på leken!

Regler

1. Alla deltagare ska sitta eller stå i en ring. Be någon börja i mitten av ringen med en tidning i handen.
2. Låt valfri deltagare börja genom att ropa namnet på någon i ringen.
3. Personen i mitten ska då hinna slå tidningen i huvudet på deltagaren som heter det namnet som ropades.
4. För att undvika det ska personen som ropades upp hinna säga namnet på en ny deltagare i ringen.



5. Namnleken fortsätter tills personen i mitten lyckas träffa en deltagare i huvudet med tidningen innan den hinner säga ett nytt namn. När det händer byter de plats.

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Eleverna fick fråga hemma om lekar som deras föräldrar, vänner eller grannar lekte när de var små. Vi fick fram fler olika alternativ som vi sedan röstade om. När vi hade provlekt så valde vi att nominera tidningsleken.

Leken gör att deltagarna tränar att ta hänsyn till varandra, genom att inte slå för hårt och se till att vi är rädda om varandra. Det är även bra lek som gör att deltagarna får lära sig namnen på varandra. Alla i klassen kan vara med samtidigt och det går lika bra att leka utomhus som inomhus.

Bilder på vår klass när vi leker vår lek.

Se film: <https://youtu.be/pEwv26RWwm8>





TRIANGELSTAFETT

Vi som har skapat leken

Klass I Råda Skola, Lidköping

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande utgångspunkter

Hela klassen kan delta SAMTIDIGT

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs

Mer information om vår lek. Det är...

en lek som utgår från det som finns på skolgården

en lek som utgår från det som finns i skolskogen

Målet med leken

Målet är att barnen ska träna samarbete och rörelse på ett kul sätt. Vi vill att barnen ska respektera varandra och få en förståelse för att alla barn försöker göra sitt bästa och att om man arbetar i ett lag är det samarbetet som ger framgång. Genom att hitta på en egen lek med både innehåll och regler ges barnen en chans att öka förståelsen för regler och innehåll och vikten av att det sen följs.

Regler

Dela in klassen i två lag.

Varje lag letar upp lika många pinnar/stenar/kottar (ca 2st per deltagare). Dessa läggs i en hög vid kölinjen.

Gör en bana enligt ritning. Använd t.ex. rockringar eller rita i sanden för att göra cirklarna (1,2,3).

Lägg ett hopprep eller rita i sanden vart kön ska börja.

Markera boet (4) dit pinnarna/stenarna/kottarna ska transporteras.



Varje lag ställer en deltagare i varje cirkel. Resten ställer sig i kön bakom strecket.

På given signal tar den förste deltagaren i kön en pinne/sten/kotte, springer till ring 1 och ger den till den deltagare som redan står där. Denne deltagare springer i sin tur till nästa ring (2) och för vidare pinnen/kotten/stenen till den deltagare som står där viken i sin tur springer till ring 3. (Den deltagare som kommer till ringen står kvar där tills nästa deltagare kommer.) Från ring 3 springer deltagaren sen in och lägger pinnen/stenen/kotten i boet (4). (Det är alltså deltagaren som från början stod i ring 3 som lämnar in föremålet i boet inte den som började springa.) Efter att ha lämnat av pinnen/stenen/kotten i boet ställer sig deltagaren sist i kön och klappar den framför på axeln, denne klappar i sin tur den framför på axeln osv. när förste deltagare i kön får en klapp på axeln får denne börja springa.

På detta sätt håller man på tills sista pinnen/stenen/kotten ligger i boet och då sätter sig alla ner för att visa att de är klara.

Vinner gör det lag som först transporterar sina pinnar/kottar/stenar till mål.

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

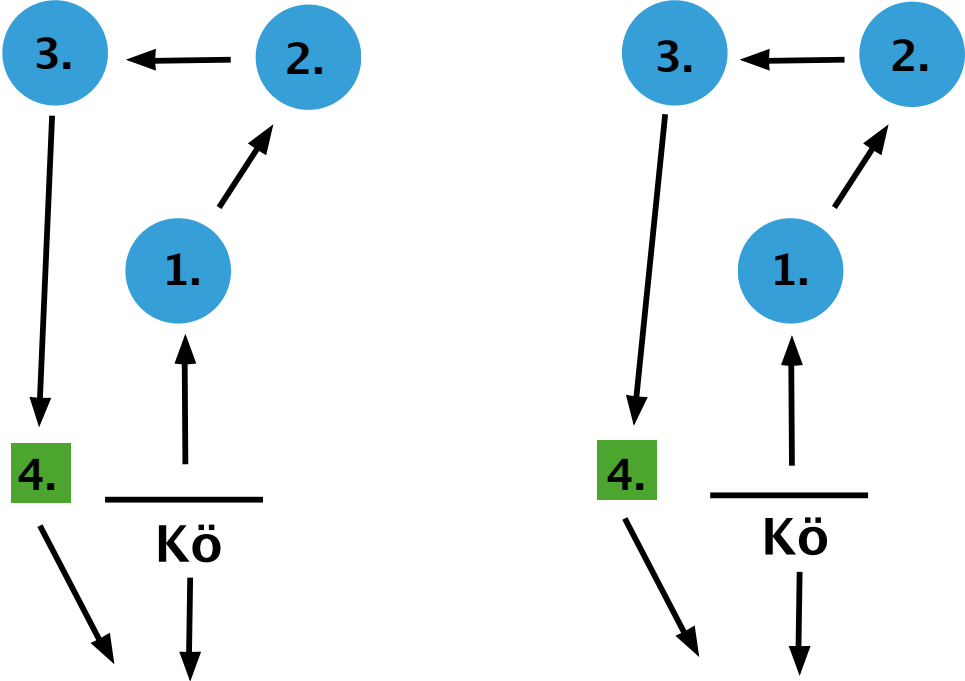
Vi ville ha en lek som kan lekas av hela klassen och där man inte måste ha köpt material utan kan använda det som finns i skogen eller på skolgården. Denna lek skulle kunna lekas över hela världen, både av fattiga eller rika, då man inte behöver ha tillgång till några saker utan kan leka utifrån vad som finns i naturen eller på skolgården. Leken visar hur viktigt det är med samarbete och det var också något vi hade som kriterium.

Bilder på vår klass när vi leker vår lek.

Se nästa sida

Bilder på vår klass när vi leker vår lek.

Triangelstafett







YR I BOLLEN

Vi som har skapat leken

Klass 4, Örslösa skola, Lidköping

Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande tre utgångspunkter:

Hela klassen kan delta **SAMTIDIGT**

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

Leken ger nytt mervärde till skolgården eller platsen där leken genomförs

Mer information om vår lek. Det är...

en lek som kräver en boll eller annat redskap

en "vi jagar varandra lek"

Målet med leken

Målet är att alla ska få röra sig och ha roligt.

Regler

1. Man behöver vara minst 6 personer.
2. Man behöver en mjuk boll, ett basebollträ eller en pinne man kan snurra runt.
3. En person börjar som tagare.
4. Den som tar ska snurra med pannan runt basebollträet eller pinnen 10 varv.
5. Den som tar ska ta bollen och försöka datta någon av de andra deltagarna.
6. De som blir dattade blir också tagare.



7. Var och en som blir tagen börjar med att snurra 10 varv runt pinnen innan hen får börja vara tagare.
8. När det är 2 eller fler tagare passar de bollen mellan varandra. De får ta max 3 steg med bollen när det är flera tagare. Sedan måste hen passa till annan tagare eller kasta bollen för att ta andra.
9. Den som är sist kvar vinner.

Vi tycker att leken vi skapat är riktigt bra för att:

Klassen valde denna lek eftersom de tyckte den var kul och omväxlande, inte behövde så mycket material och man kan leka den var som helst.

Leken kan anpassas för synskadade eller rörelsehindrade om man bildar par och på så vis hjälps åt.

Bilder på vår klass när vi leker vår lek

se film <https://youtu.be/6UWORJlesIA>







■ BIOSFÄROMRÅDE VÄNERSKÄRGÅRDEN MED KINNEKULLE
■ Biosfärkontoret, Box 77, 542 21 Mariestad
■ info@vanerkulle.se, www.vanerkulle.se