## Biosfärutmaning 2016 – Skicka in formuläret samt filmklipp till johanna.olsson@vanerkulle.se – senast den 30 april. Låt dokumentet vara kvar i Wordformatet för att underlätta sammanställningen. Döp det till klass-skola-stad, som exempel: 3cVänerskolanLidköping

## Lekens namn:

BrännBell

**Vi som har skapat leken:**

Desiree Berggren

Amanda Carlsson

Adrian Larsson

Niklas Lundin

Isac Läckström

Jennifer Magnusson

Matilda Boklund

Oscar Rylander

William Atterling

Edvin Hansson

Jack Gardthman

Alicia Hjulfors

Carolina Hermansson och Anna Gustavsson

**Klass och skolans namn:**

5-6 A Lyrestads skola

**Vi har valt att skapa en lek med hjälp av följande tre punkter (kryssa i).**

Vår lek har delar av sitt ursprung i ett annat land X

Vår lek har delar av sitt ursprung i en annan tid

Hela klassen kan delta SAMTIDIGT X

Leken lär oss om naturen

Leken tränar oss att ta hänsyn till varandra

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

**Mer information om vår lek. Kryssa i ett eller flera alternativ som passar för er lek: Det är…**

en lek som utgår från det som finns på skolgården X
en lek som utgår från det som finns i skolskogen
en lek som kräver en boll eller annat redskap X
en ”vi jagar varandra lek”
en ringlek
annan sorts lek

**Vad är 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**

**Biofärsutmaningen – BrännBELL klass 5-6 A Lyrestads skola**

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 xxxxxxxxxx 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 nästförst i ledet kastar upp bollen till slagmannen. Man har tre försök, på sitt sista försöket 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.

**Bilder på vår klass när vi leker vår lek.**

**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.

****