



Svenska i naturen | ÖVNINGAR OCH UPPLÄGG

Målgrupp: åk 6 med svenska som A- eller B-språk

Längd: 2,5 timmar/ kan anpassas

Hej på dig

Vi minglar runt och hälsar på varandra. Varje elev får ett kort med en lista med olika sätt att hälsa på. Alla kort är lite olika. Meningen är hinna hälsa på så många som möjligt. Vissa ord kan vara lite knepiga, så det lönar sig att läsa upp alla hälsningar högt en gång inför gruppen innan ni börjar. Eleverna rör sig fritt på ett område. När en elev möter en annan stannar båda upp och hälsar på varandra genom att turvis läsa upp den första hälsningen på sin lista. Sedan går de vidare. När eleverna möter följande elev hälsar de med den andra meningen på listan osv. Listan går igenom i kronologisk ordning uppifrån och ner tills den tar slut. Efter det kan man fritt välja hur man hälsar.

Utrustning: kort med lista på hälsningar

Frågekull

Vi leker kull och lär kanna varandra lite bättre. Det behövs 3-5 stycken kullare beroende på gruppstorlek. När man blir fast stannar man upp och räcker upp handen. Man kan rädda genom att gå och låtsas intervjua den som blivit fast och ställa en fråga (t.ex. vad heter du, var bor du, hur gammal är du, hur mår du, vilka språk talar du, vilka hobbyn har du, vad gillar du?). Den som räddas måste svara på frågan med en hel mening för att få springa vidare. Före leken är det bra att repetera vanliga frågor som eleverna redan kan och eventuellt ta med någon ny.

Utrustning: lagband/funnoodle till kullarna, färgkoner för att märka ut lekområdet

Bingo med naturföremål

Spelas i grupper om 3-4 elever. Varje grupp får var sin liten laminerad bingobricka med ord/ naturföremål på svenska i varje ruta, t.ex. en pinne, en sten, en svamp, bark, ett kryp... Därtill får grupperna en liten låda att samla föremålen i. Vilken grupp får först bingo? Två rader? Vem får hela brickan full? Eleverna får använda mobilen/ en ipad/ platta för att med hjälp av bildsökning(!) lista ut vad orden betyder.

Utrustning: bingobricka, penna, låda, luppburk och filmburk, en av varje per grupp.
Frivilligt att använda mobiltelefon/ tablett till att kolla upp vad orden betyder.

Laget i ån (hela eller halva gruppen i mindre lag)

En variant av hängande mannen (hirsipuu). Spelledaren har spänt upp ett rep mellan två träd. På repet sitter bokstavskort med baksidan mot spelarna fast med klädnypor. Korten bildar ordet K – R – O – P – P – S – D – E – L – A – R. Vi spelar i lag, och alla lag börjar på rad bredvid varandra från samma startlinje. Några meter bakom startlinjen finns ett rep/koner/sträck på marken som markerar ån. Lagen gissar bokstäver i tur och ordning. Om ett lag gissar en bokstav som finns med i ordet, vänds den bokstaven och laget får gissa vidare. Väljer laget en bokstav som inte är med i ordet måste de (hela laget) ta ett steg bakåt mot "ån". Om laget hamnar i ån innan de någon har gissat ordet hamnar de ut ur spelet.

Händer och fötter i cirkeln (i mindre grupper)

Vi övar oss på kroppsdelar. Spelas i lag om 4-6 personer. Varje lag får ett rep som läggs i en stor cirkel på marken. Spelledaren ropar ut olika kroppsdelar och tal, t.ex. "häl – fem, fem hälar" eller "finger – 17. 17 fingrar". Då ska lagen hastig ställa sig så att rätt antal kroppsdelar som efterfrågas rör marken innanför lagets cirkel. Resten av kroppen ska vara utanför cirkeln. Så många som möjligt i laget ska delta varje gång. När laget är klart ska de ropa t.ex. "fem hälar i ringen". Kroppsdelar som är svåra att röra marken med t.ex. mage, rygg, huvud kan man istället vända/luta mot cirkeln. Leken går att ha som tävling och då gäller det att räkna snabbt. Det lag som först svarar vinner varvet, men om något annat lag lyckas få med fler lagmedlemmar innanför cirkeln så förintas det snabbaste lagets poäng och det andra laget får poäng istället. Kan även spelas utan tävlingsmoment så att alla lag har var sin kroppsdelstärning och en i laget utses som spelledare.

Kroppsdelar *i cirkeln*: hand, fot, finger, tumme, tår, knä, häl, armbåge

Kroppsdelar *mot cirkeln*: mage, rygg, huvud, bak, axel

Utrustning: ett rep om 5-8 meter lag, beroende på lagets storlek, (kroppsdelsträningar)

Vad gör du?

En kull-lek där vi övar oss på verb. Leken börjar med att deltagarna får var sitt kort med en lista på verb t.ex. hoppa, springa, sitta, stå, sova, äta... Deltagarna rör sig på lekområdet medan 3-5 kullare försöker ta fast dem. Om man blir fast stannar man upp och visar med ställning eller rörelse verbet högst upp på listan (på plats). Man kan försöka locka till sig räddare genom att ropa: "Vad gör jag?" När någon svarar rätt på frågan blir man räddad och får springa vidare. Nästa gång man blir fast visar med ett annat verb från listan osv. Man måste byta verb varje gång. En enklare variant är att den som räddar frågar: "Vad gör du?" och den som blivit fast svarar t.ex. "Jag hoppar." OBS: Det finns två olika slags verblistor, alla ska använda samma lista. När man lekt slut den ena listan, kan man byta till den andra. Då får alla elever alltså en ny lista.

Utrustning: lagband/funnoodle till kullarna, färgkoner, två uppsättningar med kort med verblistor, en lista per uppsättning per elev.

Rörelsetrail med prepositioner

Vi övar oss på prepositioner i grupper om 4-6 elever. Över – under – bakom – längs – mitt-emellan – genom. Grupperna kastar en tärning med prepositioner lika många gånger som de finns elever i gruppen. Prepositionerna memoreras eller skrivs ner. Därefter ska gruppen planera en rörelsebanan där dessa prepositioner kommer i användning. T.ex. Hoppa över stenen, spring längs med stigen... De olika stationerna längs banan markeras med färgkoner. Låt sedan eleverna testa varandras banor.

Utrustning: tärning med prepositioner, färgkoner, papper och penna

Från A till Ö

Före spelet börjar hängs uppgiftskort A-Ö upp på ett område i naturen. (Alternativt spelas spelet med en uppgiftslista per grupp.) Gruppen delas in i lag om 3-5 elever. Lagen bestämmer sig för ett djurläte de ska använda som lockrop. Lagen får var sin liten spelplan med alfabetet på, alternativt används en gemensam stor spelplan med naturföremål som speljäser. Lagen kastar tärning och tar lika många steg på alfabetplanen, t.ex. 1 > A, 3 > C osv. Vid signal får de ge sig ut och leta efter den bokstav de landat på. När någon i gruppen hittat bokstaven lockar de till sig de andra med hjälp av sitt lockrop. Laget memorerar ordet på kortet och springer tillbaka till lekledaren. Obs: de ska inte ta med sig kortet! Laget meddelar bokstav och kodord till ledaren och får ett uppdrag att utföra. Alla uppdrag ska redovisas till läraren/spelledaren. Sedan får laget kasta tärningen igen och flytta sig vidare på alfabetplanen. Detta upprepas tills ett eller alla lag kommit fram till Ö.

Utrustning: uppgiftskort eller -listor A-Ö, tärningar, spelplan med alfabetet och naturföremål som speljäser.

EXTRA

Å som i å

Vi övar oss på bokstaven Å och repeterar samtidigt vattnets kretslopp. Gruppen delas i tre: å, hav och moln, varje grupp ska också ha var sin rörelse. När leken börjar går man runt och säger t.ex. "å, å, å, å" samtidigt som man visar åns rörelse. När ån stöter på en annan å stannar spelaren sten-sax-påse å mot å (antingen med händerna eller hela kroppen). Den som vinner kommer ett steg vidare i kretsloppet och blir hav, den andra fortsätter som å. Å → HAV → MOLN → Å...

Kan även spelas i två lag så att bägge lagen enas skilt för sig om de ska vara å, hav eller moln. Sedan möts lagen på rad, näsa mot näsa med varandra. Alla deltagare räknar högt till tre, och sedan ropar lagen samtidigt ut Å/HAV/MOLN, enligt vad de har bestämt sig för att vara. I den här leken vinner den som får sitt vatten från den andra, dvs. ån vinner över molnet, molnet vinner över havet, och havet vinner över ån. Det lag som vinner försöker ta fast elever från det förlorande laget, medan de i sin tur försöker springa undan till sitt bo. De som blev fast byter lag till nästa varv.

Utrustning: Bilder på å, hav och moln, samt kort med respektive ord.

Artstafett (hela eller halva gruppen)

Vi spelar artstafett med samma naturföremål som i bingon. Vi står i ring och eleverna får var sin siffra mellan 1 och 6. I mitten av ringen ligger exempel på alla naturföremål som varit med i bingon. Naturskolläraren kastar tärning och ropar ut ett naturföremål, t.ex.: "fyrorna, en sten!" Då springer alla fyrorna ett varv medsols runt ringen (på utsidan), går in i ringen vid sin egen plats och försöker hinna plocka upp stenen först. Den som hinner först får ett poäng. Vi fortsätter spelet tills alla har fått springa åtminstone ett par gånger.

Corona-anpassning:

1. Flera exemplar av varje naturföremål, byta föremål efter varje varv.
2. Istället för att plocka upp, peka på föremålen.

Utrustning: vit duk att ha i mitten, tärning, naturföremål

Hårt eller mjukt? (halva gruppen)

- a) Vi övar oss på adjektiv och motsatsord. Parvis eller i små grupper. Paret drar ett kort med två motsatsord, t.ex. hård och mjuk. De får en äggkartong och ska på ena sidan av äggkartongen samla hårda naturföremål och på den andra sidan mjuka. När eleverna är klara byter de kartong med ett annat par och försöker gissa vad de hade för motsatsord. Övningen kan repeteras några gånger.

Utrustning: kort med motsatsord, äggkartonger

- b) Ett mer utmanande alternativ är en variant av färg-leken. Där tar eleverna tar var sitt naturföremål i handen och ställer upp sig på rad på en linje. Naturskolläraren står med ryggen till en bit bort och ropar t.ex. "om ditt föremål känns stort/ litet/ skrovligt/ lent, långt/kort osv., ta två steg framåt".