

Supermyrornas bokspel

Spela ett spännande bokspel! Kommer ni att förvandlas till supermyror?

En supermyra från ett hemligt laboratorium har bitit barnen, och nu måste de hitta ett motgift. Annars förvandlas de själva till myror! Barnen löser roliga uppgifter tillsammans, lär sig intressanta fakta om världens myror och räddas från supermyrans bett genom lagarbete.

Supermyrornas bokspel grundar sig på boken Myrornas rekordbok och är avsett för barn i åldern 4–6 år. Även 3-åringar kan delta i spelet, om det i gruppen även finns äldre barn.

Spelet påbörjas och avslutas tillsammans med hela barngruppen. Efter en gemensam start utförs de fem arbetsstationernas uppgifter i mindre grupper. Arbetsstationernas uppgifter kan utföras i valfri ordning.

Instruktionerna för bokspelet innehåller några tips om hur uppgifterna kan anpassas till barnens ålder och färdigheter. Vid organiseringen av spelet är det viktigt att ta hänsyn till barnens funktionsförmåga i den egna gruppen. Uppgifterna kan vid behov anpassas så att alla barn kan delta i spelet på lika villkor.

Uppgifterna i spelet kan även anpassas till andra böcker. Uppgifterna och pedagogiken bakom spelet är noggrannare beskrivna i slutet av denna instruktion, där det också finns boktips för att skapa egna bokspel.

Supermyrornas bokspel är skapat av Elisa Hurmerinta och Elsi Santala som ett pedagogiskt material för programmet En läsande småbarnspedagogik (Programmet för läskunnighet, Utbildningsstyrelsen)

Utbildningsstyrelsen

PB 380

(Hagnäskajen 6)

00531 Helsingfors

www.oph.fi/sv/lukeva-varhaiskasvatus



OPETUSHALLITUS
UTBILDNINGSTYRELSEN

PRESENTATION AV BOKEN

Myrornas rekordbok

KATJA BARGUM OCH JENNY LUCANDER, MYRORNAS REKORDBOK.
TEOS & FÖRLAGET M 2022.

Myrornas rekordbok är en fascinerande faktabok som berättar spännande fakta om myrornas fantastiska färdigheter och förmågor. Olika myrarters egenskaper och färdigheter jämförs med varandra på ett roligt sätt. I boken får man bland annat reda på vilken myrart som är den starkaste, ilsknaste, snabbaste och renligaste. De olika rekorden i myrornas värld intresserar läsare i alla åldrar och uppmuntrar till att också observera myrorna i närmiljön med nya ögon.



Förberedelser inför spelet: Material

Förhandsförberedelser

- ☐ Myrornas rekordbok (kan lånas på biblioteket)
- ☐ Ullgarn
- ☐ Kläder för att klä ut sig till myrforskare (till exempel kappa, hatt, namnskylt)
- ☐ Bilaga 1a: Bokstavspokaler (om man spelar på finska)
- ☐ Bilaga 1b: Pusselbilder på en bladlus

Start

- ☐ Bilaga 2: Solen och jorden

Arbetsstation 1

- ☐ Bilaga 1a: Bildpokal K (om man spelar på finska)
- ☐ Bilaga 1b: En pusselbild på en bladlus
- ☐ 5 likadana påsar, burkar eller hinkar med lock, som man inte kan se in i
- ☐ Innehåll med varierande vikt, såsom vatten eller sand, för varje påse
- ☐ Bokstavs- eller färgmarkeringar på kärnen (klistermärken eller lappar att tejpa fast)

Mer utmanande uppgift:

- ☐ En vanlig våg eller en våg av en galge: två tomma plastpåsar och en galge

VÅG AV EN GALGE



Arbetsstation 2

- ☐ Bilaga 1a: Bokstavspokal I (om man spelar på finska)
- ☐ Bilaga 1b: En pusselbild på en bladlus
- ☐ Bilaga 3: Sockermyrornas larver
- ☐ Klossar
- ☐ Kontaktplast eller utskrivbart klistermärkespapper

Mera utmanande uppgift:

- ☐ Matskedar

Arbetsstation 3

- ☐ Bilaga 1a: Bokstavspokal R (om man spelar på finska)
- ☐ Bilaga 1b: En pusselbild på en bladlus
- ☐ Tidtagarur
- ☐ Fotstegsmärken eller koner

Arbetsstation 4

- ☐ Bilaga 1a: Bokstavspokal V (om man spelar på finska)
- ☐ Bilaga 1b: En pusselbild på en bladlus
- ☐ Likadana tygpåsar eller strumpor i ett jämt antal
- ☐ Torkade kryddor
- ☐ Piprensare eller garn

Mera utmanande uppgift:

- ☐ Använd tygpåsar eller strumpor i olika färger

Arbetsstation 5

- ☐ Bilaga 1: Bokstavspokal A (om man spelar på finska)
- ☐ Bilaga 1b: En pusselbild på en bladlus
- ☐ Bilaga 4: Djur
- ☐ Inomhus: fotstegsmärken eller målartejp
- ☐ Utomhus kan ni rita banan i sanden eller på asfalten med krita. I skogen är det enklast att markera stegen med cirklar gjorda av garn

Spelets slut

- ☐ Muggar (en egen för varje spelare)
- ☐ "Bladluskiss" det vill säga vatten färgat med livsmedelsfärg, eller saft

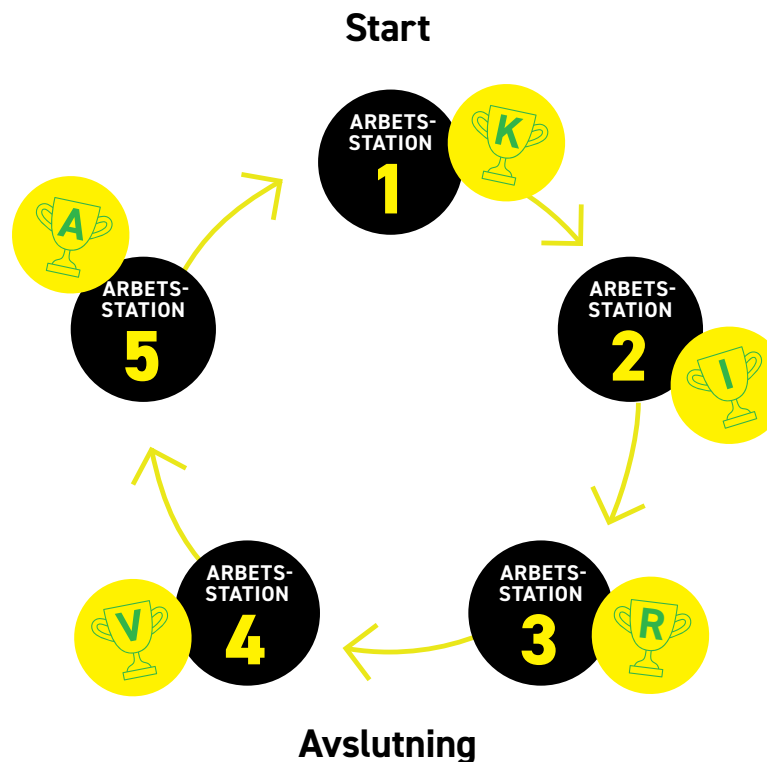
Bygg upp spelet

Vi rekommenderar att bygga spelet utomhus i närmiljön. Spelet kan också spelas inomhus.

Placera arbetsstationerna så att de bildar en cirkel, och märk ut den väg som ska följas i terrängen, till exempel med garn. Vägen bildar en cirkel utan en markerad start- eller slutpunkt, så att grupperna kan börja och avsluta spelet var som helst. Varje grupp börjar spelet vid olika stationer, så att alla kan delta från början. Bestäm en gemensam riktning för åt vilket håll grupperna rör sig.

Vid varje station behövs lika många bokstavspokaler (K, I, R, V eller A) eller pusselbilder som det finns grupper. Gruppen får en bokstavspokal eller pusselbild från varje station efter att de har genomfört uppdraget. Till slut har varje grupp fem olika bokstäver eller pusselbilder.

Välj en punkt för spelets slut utanför banan. Vid slutpunkten ska grupperna sätta ihop ordet (KIRVA) av bokstäverna eller pusslet av pusselbilderna, och när de har löst det får de dricka motgiftet. Vid slutpunkten behövs alltså muggar och motgiftsdryck.



Spelets roller

Spelet spelas i grupper om 4–7 barn, beroende på hur många vuxna som leder spelet.

Varje grupp har en vuxen med sig, och den vuxnes roll är att vara en **myrforskare**. Vuxna tar sig an rollen genom att läsa upp bakgrundsberättelsen för gruppen i forskarens roll.

Barnens roll är att vara **besökare** på myrforskningsstationen. I början av spelet blir barnen på låtsas bitna av en supermyra som har utvecklats på forskningsstationen. Om de inte vill förvandlas till myror själva, måste de tillsammans som ett team lista ut motgiftet (bladlus).

Ramberättelse

En av de vuxna läser upp ramberättelsen och antar rollen som myrforskare. Forskaren kan också ha med sig "Myrornas rekordbok", men den är inte en nödvändig del av spelet.

Texten i de lådor inramade med gult är en del av ramberättelsen; den vuxna som styr spelet läser texten i rollen som myrforskare

Myrforskaren: Välkomna till myrforskningsstationen. Här studerar vi myrornas superkrafter. Var försiktiga, för myrorna på denna forskningsstation kan sticka eller bita den som inte är uppmärksam.

Visste ni att myror har många superkrafter? Dessa små varelser har en jättes styrka, hastighet som ett jetplan och superkrafter inom lagarbete. Här på forskningsstationen har vi pistolmyror, vars stick är det mest smärtsamma i världen, ännu värre än getingens! Under vår forskningsresa kommer ni också att stöta på Finlands största myra, hästmyran. Våra ökenmyror är de snabbaste i världen! Våra aztekmyror har övernaturlig styrka. Visste ni förresten att renlighet är en superkraft hos myror...precis som hos barn!

Tänk om en myra bet dig i tån och du fick alla myrans krafter. Då skulle du kunna vara en myr-superhjälte i stället för Spindelmannen! Världens starkaste, snabbaste och renligaste! Det vore något!

Vad är det som svyschar förbi där borta? Var det en myra? Har en av våra myror rymt? Den har väl inte bitit er? Åh nej! Nu verkar det ha gått riktigt illa. Vi har utvecklat myror som kan överföra sina krafter till människor, men hittills har myrbett lett till väldigt märkliga biverkningar... Ni vill nog inte på riktigt förvandlas till supermyror, eller hur? Era föräldrar skulle nog inte vilja ha en supermyra hemma. Därför måste vi bege oss till forskningsstationen för att ta reda på motgiftet.

Låt oss ta med den här fantastiska myrguiden, Myrornas rekordbok!

Skynda er! Följ med! Vi ger oss av för att leta efter motgiftet vid forskningsstationens olika arbetsstationer.

Arbetsstationer: Instruktioner för vuxna

Varje barngrupp behöver en vuxen myrforskare. Den vuxna antar rollen som anställd vid myrforskningsstationen under hela spelet.

Start och uppdelning i grupper

Material: Bilaga 2: Solen och jorden

En vuxen läser ett utdrag ur Myrornas rekordbok:

"Myror har funnits på jordklotet i årmiljoner, ända sedan dinosauriernas tid. På jorden finns det ungefär 1 000 000 000 000 000 myror, det vill säga en miljon miljarder myror. Om myrorna skulle ställa sig på rad, skulle tåget av myror räcka tio gånger fram och tillbaka till solen!"

Texterna i kursiv stil är direkta citat från Myrornas rekordbok.

Myrforskaren: Ett hur långt myrtåg kan ni göra? Kan ni ta er från jorden till solen?

Barnen bildar en så lång kö som möjligt. När kön är klar, beundra den långa kön tillsammans.

Dela upp barnen från kön i grupper om cirka 4–7 personer. Varje grupp måste ha en vuxen myrforskare. Nu är ni redo att starta spelet! Varje grupp börjar spelet vid en egen arbetsstation.



Aztekmyran – Världens **starkaste** myra

Undersökning av massa och sortering i storleksordning

Förberedelser

Ni behöver fem lika stora burkar, fryslådor eller påsar med innehåll av olika vikt. Hinkar med lock, där varje hink innehåller olika mängder vatten eller sand, fungerar utmärkt för denna uppgift. I stället för hinkar kan ni även använda fryslådor fyllda med olika tunga material: vatten, sand, bomull, stenar, makaroner, etc. Det är en bra idé att märka kärlen med bokstäver eller färger, så att de inte blandas ihop under arbetets gång.

Uppgiften kan göras lätt eller svår beroende på barnens ålder. Uppgiften blir svårare om skillnaderna i behållarnas vikt är små. I så fall behövs en våg för att kontrollera den korrekta ordningen.

En galgvåg kan enkelt göras genom att hänga en galge i en trädgren eller hålla den i en vuxens hand, med en tom plastpåse knuten på varje sida. Genom att väga två behållare åt gången och jämföra resultaten från olika vägningar kan man ta reda på deras inbördes ordning.

Start

Myrforskaren: Aztekmyran är världens starkaste myra. Låt oss läsa här i guiden vad den klarar av!

"Aztekmyrorna lurpassar på fjärilar på undersidan av ett löv. När fjärilen landar på lövet grabbar myrorna tag i den med käkarna och hänger sig fast i bladkanten med taggarna på sina fötter. Varje myra kan hålla fast femtusen gånger sin egen vikt. Om vi var lika starka som myrorna kunde vi bära ett jumboplan i käkarna i uppochnedvänd ställning, hängande i tårna."

Uppgift

Myrforskaren: På den här forskningsstationen utvecklar vi särskilt starka aztekmyror. Kan ni ordna de här vikterna för myrträning från lättast till tyngst, så att aztekmyrorna kan träna?

Barnen ordnar burkarna eller påsarna med hjälp av galgvågen eller genom att på annat sätt jämföra vikten.

Slut

Myrforskaren: Bra jobbat! Ni har löst uppgiften! Vi fick bokstavspokalen K / en pusselbild och kan fortsätta vår resa. Åh nej! Ni ser alltmer ut som små myror! Vi måste agera snabbt för att hitta motgiftet.

Blanda om behållarnas ordning för följande grupp innan ni går vidare till nästa arbetsstation.



Sockermyrnan – Världens **renligaste** myra

Samarbete och övning av motoriska färdigheter

Förberedelser

Skriv ut och klipp ut sockermyrornas larver (Bilaga 3). Ni behöver också "skräp", det vill säga någon typ av klossar. Fäst tio larver gömda på tio klossar genom att skriva ut dem på klistermärkespapper eller fästa med kontaktplast. Sprid ut blocken över en ganska stor yta vid arbetsstationen.

Start

"Myror är väldigt renliga djur. Om du har sett en katt tvätta sig, så vet du hur myrorna gör: de slickar sig på kroppen och använder benen där de inte når med munnen. På benen har de små borstar och kammar för att få bort skräp och smuts."

Myrforskaren: Den här forskningsstationen är i ett hemskt stökigt skick! Det verkar som om sockermyrornas larver har rymt och ställt till med fullständig oreda. Sockermyrnan är en utmärkt städare! Kanske har ni också fått städsuperkrafter från myrorna?

Ja visst! Titta på era ben! Myrbettets effekt börjar märkas! Ni har alla små borstar och kammar på era ben!

Uppgift

Myrforskaren: Er uppgift är att städa upp oredan som larverna har orsakat med hjälp av era ben så snabbt som möjligt. Flytta alla skräp till en hög med era ben. Samtidigt ska ni leta efter tio sockermylarlarver. Återför larverna snabbt till forskningsstationen!

Barnen samlar alla klossar i en hög och transporterar de klossar som har en bild på en larv till ett bo som den vuxna visar ut. Gör uppgiften mera utmanande genom att använda matskedar på vilka klossarna med larverna balanseras. Underlätta uppgiften genom att använda händerna för att bära.

Slut

Myrforskaren: Wow! Ni fick stationen skinande ren! Ni hittade också alla larver! Den här myrsuperkraften, renlighet, är verkligen användbar! Kom ihåg att använda er superkraft varje gång det är dags att städa upp efter lekar och aktiviteter. Vi fick med oss bokstavspokalen I / en pusselbild från denna station. Nu fortsätter vi!

Sprid ut alla klossar, även de som har larver gömda i sig, för nästa grupp.



Ökenmyran – Världens snabbaste myra

Tids- och hastighetsuppfattning, talserie 0–10

Förberedelser

Ni behöver ett tidtagarur eller en klockapp på telefonen för tidtagning. Inomhus: skapa en bana som är tio steg lång, till exempel med hjälp av fotmarkeringar eller tejp på golvet. Utomhus: markera en sträcka på cirka 10 meter, till exempel med koner. Den sträcka som ska springas bör totalt vara ungefär 20 meter, men det exakta måttet är inte avgörande för uppgiften eftersom barnens naturliga stegstorlek varierar.

Start

Myrforskaren: Visste ni att myror är otroligt snabba djur?

"På en sekund kan en ökenmyra springa en sträcka som motsvarar 100 gånger dess kroppslängd. Om du sprang lika fort skulle du hinna från ena änden av Olympiastadion till den andra på en sekund. [– –] Myran kan ta fyrtio steg per sekund!"

Myrforskaren: Ökenmyror räknar också sina steg noggrant, eftersom det hjälper dem att hitta tillbaka till sitt bo.

Uppgift

Myrforskaren: De snabbaste myrorna kan ta upp till fyrtio steg på en enda sekund. Låt oss testa hur myrbettet påverkar er superkraft när det kommer till hastighet! Hur många sekunder tar det för er att ta fyrtio steg?

Bestäm om varje person ska gå en och en på banan eller om ni ska gå på banan i en kö. Banan ska springas fram och tillbaka två gånger (eller en gång utomhus), vilket innebär totalt fyrtio steg. Varje löpare kan också räkna sina egna steg i serier om tio steg, så att det blir tio steg varje gång de springer en väg.

Mät tiden för individuella prestationer eller för hela gruppens gemensamma prestation. När det gäller individuella prestationer är det bra att påminna om att barnen inte tävlar mot varandra utan mot myrorna. Alla kan heja på varandra i tävlingen mot myrorna!

Slut

Myrforskaren: Det här är verkligen lättande nyheter! Ni har inte helt och hållet förvandlats till supermyror, även om ni alla är otroligt snabba! Ni har utfört uppgiften utmärkt, och vi fick bokstavspokalen R /en pusselbild härifrån. Låt oss skynda oss vidare! Motgiftets gåta väntar på att lösas!



Ökenmyran – Världens bästa luktsinne

Problemlösning med hjälp av luktsinnet

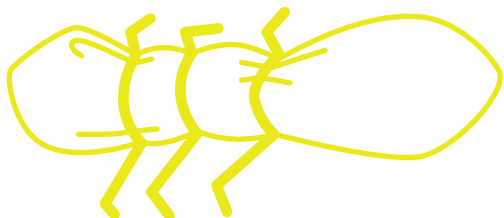
Förberedelser

Ni behöver ett jämnt antal tygpåsar, två av dem ska innehålla något doftande: torkade kryddor som basilika, persilja, timjan, rosmarin, kardemumma. Två doftande påsar bildar ett myrpar.

Tygpåsarna kan enkelt göras av tygbitar som knyts med piprensare eller garn. Även rena barnstrumpor som inte har en stark tvättmedelsdoft fungerar bra som påsar.

Om ni vill fördjupa upplevelsen, kan ni forma doftpåsarna som myror.

Obs! Om tygpåsarna eller strumporna är olika färger eller storlekar, kan barnen börja försöka lösa uppgiften genom att sortera dem efter hur de ser ut. För att underlätta uppgiften kan ni se till att alla "myror" ser likadana ut, så att den enda tydliga skillnaden mellan myrorna är doften.



Start

Myrforskaren: Visste ni att myror, särskilt ökenmyror, har ett fenomenalt luktsinne? Kanske har ni redan myrans superluktsinne?

"Myran upplever världen med luktsinnet. Därför är hela myran en luktfabrik. Dess kropp består av delar att lukta och ge ut dofter med.

Myror från samma stock har samma doft. När två myror träffas, luktar de på varandra för att se om de känner igen varandra. Om den andra myran luktar främmande, blir det slagsmål."

Uppgift

Myrforskaren: Myrorna i forskningsstationens olika stackar har blandats ihop! Vi måste skilja åt myrorna från de olika stackarna innan bråkstackarna börjar slåss! Två av dessa myror har rymt från samma stack. Hur kan ni känna igen dem bland de andra?

En vuxen ger barnen möjligheten att själva komma på att paret hittas genom att lukta. Vuxna kan ge ledtrådar om gruppen inte kommer vidare.

Slut

Myrforskaren: Puh! Det verkar som om ni verkligen har fått myrans superluktsinne! Vi har fått nästa bokstavspokal V / en pusselbild. Vi måste skynda oss innan ni får antenner och kan känna lukten av rutten fisk på en halv kilometers avstånd!

Blanda myrorna åt följande grupp innan ni går vidare.



De mest glupska myrätarna – Undvik djur som äter myror

Problemlösning, uppmärksamhet och samarbete

Förberedelser

Skriv ut bilderna på djuren från bilaga 4: Djur som äter myror är myrslok, myrkott, myrpiggsvin, björn, hackspett och människa. Djur som inte äter myror är älg, hund, val, pingvin, häst och fisk.

Inomhus behöver ni dessutom fotstegsmärken eller en tejpbad bana på golvet att följa. Utomhus kan ni rita en bana i sanden eller på asfalten med krita. I skogen är det enklast att markera fotstegen med cirklar av garn. Fäst bilderna på fotstegsmärkena.

Start

Myrforskaren: I den här delen av forskningsstationen finns många djur som äter myror. Vi måste röra oss försiktigt så att inte de glupska myrätarna råkar fånga er! Ni börjar nämligen se ganska mycket ut som myror!

Uppgift

Myrforskaren: Rör er försiktigt! Ni får bara sätta foten på fotsteg där det inte finns ett djur som äter myror. Om ni av misstag sätter foten på en myrätare, måste ni börja om från början. Följ noga vad de andra gör så att er grupp inte går i samma fälla två gånger!

Bestäm hur ni ska röra er på banan. Ska ni hoppa på ett ben, hoppa jämfota eller kanske till och med gå baklänges?

Vissa fotsteg är tomma och på andra finns en bild av ett djur. På fotsteg med ett myrätande djur får ni inte sätta foten. Låt barnen själva lista ut om djuret äter myror eller inte. Gruppen kan diskutera det tillsammans med stöd från en vuxen.

Myrforskaren berättar om ett barn landar på en myrätare. Genom att följa vad de andra gör lär sig barnen snart vilka djur de ska undvika. Gruppmedlemmar får hjälpa varandra att komma ihåg rätt väg. Uppgiften är slutförd när hela gruppen har klarat banan.

Slut

Myrforskaren: Utmärkt! Vi kan fortsätta vår resa! Ni har förtjänat bokstavspokalen A / en pusselbild för ert fantastiska samarbete! Det är myrornas verkliga superkraft: att hjälpa och stödja varandra. I en stor grupp får till och med de som är små superkrafter!



Spelets slut

Förberedelser

Ni behöver en mugg till varje deltagare och "bladluskiss", det vill säga vatten färgat med livsmedelsfärg. Mjolk eller äppelsaft fungerar också bra som bladluskiss. Vätskan kan även kallas bladlusens mjolk.

Start

Myrforskaren: (om ni använder bokstäver): Vilka bokstäver har ni samlat? Vilket ord kan ni skapa av bokstäverna?

Myrforskaren (om ni använder pusselbilder): Bildas det en bild av dessa bitar? Kan ni sätta ihop pusslet? Vad kan det föreställa?

Uppgift

Barnen ska bilda ordet KIRVA med bokstäverna, eller en bild på en bladlus. En vuxen hjälper vid behov.

Slut

Myrforskaren: Fantastiskt! Ni lyckades lösa uppgiften! Vet ni varför bladlusen är så viktig för myrorna?

"En av de konstigaste myrmaträtterna är bladluskiss, som en stor del av myrorna i världen lever på. Till exempel sockermyror och stackmyror mjölkar en söt vätska ur bladlössens bak. Bladlössen är som myrornas mjölkkor."

Myrforskaren: Motgiftet mot ett myrbett är alltså myrornas egen ko – den fantastiska bladlusen! Nu får ni njuta av myrornas största delikatess, äkta "mjolk" från bladlusen, det vill säga bladluskiss. Detta säkerställer att ni inte förvandlas till supermyror!

Barnen kan, om de vill, dricka lite saft eller vatten färgat med livsmedelsfärg. Mjolk eller äppelsaft fungerar också bra som bladluskiss.

Ingen behöver dock smaka om de inte vill. Myrforskaren kan till slut "bota" alla barn med hjälp av fantasin.

I slutet av leken tar den vuxna av sig sin rollklädsel, vilket markerar att leken är slut och att alla, även den vuxna, är sig själva igen.

Pedagogiken bakom bokspelet

Bokspelet är ett funktionellt spel som spelas i grupp. Bokspelet levandegör en bok man läst tillsammans, likt ett escaperoom. I spelet används problemlösningssuppgifter som tillsammans bildar en sammanhängande berättelse. Den gemensamt lästa bokens handling och tema fungerar som inspiration och ramberättelse för spelet. Genom spelet blir boken en upplevelsebaserad lek, där en vuxen leder leken och spelar en rollfigur i spelet, vilket ger barnen möjlighet att helt fördjupa sig i leken och dess fantasivärld.

Bokspelet är ett sätt att göra läsningen till en gemensam upplevelse. Spelet börjar med att boken läses, antingen tillsammans eller självständigt, beroende på spelarnas ålder. Eftersom bokspelet "Supermyrornas bokspel" riktar sig till barn inom småbarnspedagogiken och förskoleundervisningen, läses boken tillsammans. Med hjälp av spelet blir läsningen en gemensam upplevelse mellan barnen och de vuxna i gruppen. Positiva, delade upplevelser stärker engagemanget för läsning och skapar en känsla av samhörighet i gruppen. Som bäst uppmuntrar en sådan upplevelse barnet att själv vilja läsa böcker, vilket kan skapa en läslust som även fortsätter hemma med familjen.

Anpassning av uppgifterna

Uppgifterna i det här bokspelet kan också anpassas till andra barnböcker som utforskar djurs eller människors egenskaper och färdigheter. Dessa uppgifter passar särskilt bra till böcker som presenterar olika rekord. Ramberättelsens myror kan bytas ut mot andra djur eller människor beroende på den valda boken.

Olika uppgifter som går ut på att klassificera och sortera saker passar bra till bokspel. Att berika bokens värld med hjälp av dofter, smaker och ljudeffekter fungerar också utmärkt för bokspel.

Ramberättelse

Boken ger en bakgrundshistoria, en ramberättelse, som uppgifterna kan anpassas till. Även lösenordet eller pusslet, vars bokstäver eller pusselbilder samlas från olika stationer, kan vara vilket som helst ord eller bild relaterat till boken.

Läs boken före spelet så att barnen kan leva sig in i berättelsen.

Arbetsstation 1: Undersökning av massa och sortering i storleksordning

Ni behöver fem lika stora kärl eller påsar med innehåll av olika vikt. Hinkar med lock, fyllda med olika mängder vatten eller sand, fungerar utmärkt för uppgiften. I stället för hinkar kan ni använda frysburkar med olika fyllningar: vatten, sand, vadd, stenar, makaroner osv. Kärlen bör märkas med bokstäver eller färger för att undvika att de förväxlas med varandra under arbetet.

Uppgiften kan anpassas efter barnens ålder och göras lätt eller svår. Det blir svårare om viktskillnaderna mellan kärlen är små. I så fall behövs en våg för att kontrollera den rätta ordningen.

En enkel balansvåg kan skapas genom att hänga en galge i en trädgren eller hålla den i handen, med en plastpåse fastknuten i varje ände. Genom att väga två kärl åt gången och jämföra resultaten från olika vägningar, kan ni fastställa kärlens inbördes ordning.

Arbetsstation 2: Samarbete och övning av motoriska färdigheter

Ni behöver "skräp", det vill säga klossar. På klossarna kan ni fästa symboler, bokstäver, siffror eller andra bilder som passar in på bokens tema, vilka ska hittas eller sorteras som en del av uppgiften. Fäst bilderna på klossarnas undersida genom att skriva ut dem på klistermärkespapper eller med kontaktplast.

Sprid ut klossarna över ett större område, där barnen sedan samlar ihop dem i en hög. Sättet att samla klossarna kan varieras beroende på gruppens ålder eller tillgängligt utrymme. Klossarna kan samlas

- med händerna
- med två fingrar
- med tårna
- med fötterna
- balanserande på en matsked
- genom att två barn samarbetar, där båda endast får använda ett finger var
- etc.

Uppgiften kan även fortsättas genom att de insamlade klossarna sorteras eller ordnas efter till exempel färg eller bild som sitter på klossen. Tillsammans kan ni också bygga något nytt av klossarna. Låt fantasin flöda med inspiration från boken!

Arbetsstation 3: Tids- och hastighetsuppfattning, talserie 0–10

Barnen mäter sin hastighet och jämför den med hastigheten hos en karaktär i boken. Karaktärens hastighet kan vara helt fiktiv, till exempel att en drake flyger en viss sträcka på en sekund. Hur snabbt springer du samma sträcka?

För tidtagning behöver ni ett tidtagarur eller klockappen på en mobiltelefon. Inomhus kan ni skapa en bana som är tio steg lång med hjälp av exempelvis fotstegsmärken eller tejp på golvet. Utomhus kan ni markera banans start och slut med koner.

Kom överens om hur ni ska röra er på banan.

- Ni kan till exempel
- röra er var för sig
 - i rad
 - springa
 - gå
 - skutta
 - hoppa jämfota

Varje deltagare kan räkna sina egna steg i serier om tio, så att varje gång man springer åt ett håll tar man tio steg. Detta stärker förståelsen av talserien 0–10.

Ta tid på individuella prestationer eller på hela gruppens gemensamma insats. När det gäller individuella prestationer är det bra att påminna barnen om att de inte tävlar mot varandra, utan mot karaktären i boken. Alla kan heja på varandra under utmaningen!

Uppgiften kan också fortsättas genom att jämföra olika sätt att röra sig. Vilket är mitt snabbaste sätt att ta mig fram? I stället för hastighet kan ni även undersöka vilket som är det vackraste, mjukaste, långsammaste, tystaste eller modigaste sättet att röra sig. Hämta inspiration från bokens tema!

Arbetsstation 4: Problemlösning med hjälp av luktsinnet

Ni behöver ett jämnt antal tygpåsar fyllda med doftande torkade kryddor, såsom basilika, persilja, timjan, rosmarin, kardemumma eller peppar. Varje doft ska ha två påsar för att bilda doftpar.

Tygpåsarna kan enkelt göras av tygbitar som knyts ihop med piprensare eller snöre. Även rena barnstrumpor, som inte har för stark doft av tvättmedel, fungerar som påsar.

Om tygpåsarna eller strumporna har olika färger eller storlekar kan barnen börja lösa uppgiften genom att sortera dem efter synintryck. Uppgiften kan göras enklare genom att alla påsar ser likadana ut, så att den enda tydliga skillnaden mellan dem är doften. I början av uppgiften behöver ni inte berätta för barnen att paren ska hittas just med hjälp av doften. Låt gruppen pröva olika sätt att hitta paren. Detta uppmuntrar till kreativ problemlösning.

Om ni vill leva er in i uppgiften mer kan ni pyssla doftpåsar i en form inspirerad av boken. Formen kan vara vilken karaktär eller föremål som helst från boken som är lätt att förverkliga.

Arbetsstation 5: Problemlösning, uppmärksamhet och samarbete

Välj trygga och farliga bilder utifrån bokens tema. Till exempel goda sagoväsen och onda sagoväsen eller trygga maträtter och giftiga maträtter. Ni behöver totalt cirka 12 bilder.

Inomhus behöver ni fotstegsmärken eller en bana tejp på golvet som spelarna kan följa. Utomhus kan ni rita banan i sanden eller på asfalten med krita. I skogen är det enklast att markera stegen med cirklar gjorda av garn. Placera bilderna fast i fotstegsmärkena.

Kom överens om hur ni ska ta er fram på banan. Ska ni hoppa på ett ben, hoppa jämfota eller till och med baklänges?

Vissa fotstegsmärken är tomma och på vissa finns det en bild. På de fotstegsmärken där det finns en farlig bild får man inte kliva, annars måste man börja om från början. Låt barnen själva komma fram till om saken på bilden är farlig eller inte. Den vuxna berättar om ett barn kliver på en farlig bild. Genom att noggrant följa hur de andra gör, lär sig barnen snabbt vilka bilder de ska undvika. Gruppmedlemmarna får hjälpa varandra att minnas rätt väg. Uppgiften är klar när hela gruppen har klarat banan.

Spelets slut

Från varje arbetsstation tjänar barnen bokstäver till lösenordet, eller pusselbilder som vid spelets slut kan pusslas ihop. När alla bokstäver eller bilder har samlats, sätter gruppen ihop ordet genom att arrangera bokstäverna – eller pusslar ihop bildbitarna för att skapa en bild.

Ordet / bilden hjälper gruppen att räddas, lösa gåtan, hitta skatten eller besegra ondskan. Välj syftet med ordet / bilden enligt den bok ni använder som ram berättelse.

Boktips för bokspel

Rekordböcker

- Katja Bargum och Jenny Lucander, *Fjärilarnas rekordbok*. Förlaget M, 2024.
- Katharina Vestre och Linnea Vestre (övers. Ada Wester), *Djurens rekordbok*. Lilla Piratförlaget, 2021
- Katharina Vestre och Linnea Vestre (övers. Klara Bjelkenäs), *Naturens rekordbok*. Lilla Piratförlaget, 2024
- Andreas Palmaer och Fabian Göransson, *Barnens rekordbok*. Alfabet, 2023.

Naturböcker

- Sophie Corrigan (övers. Karin Johnsson), *Världens INTE värsta djur*. Tukan förlag, 2020.
- Julia Wiberg och Maja Sten, *Kul i skogen – Fakta tips och lekar*. rabén&sjögren, 2020.

Böcker om andra teman

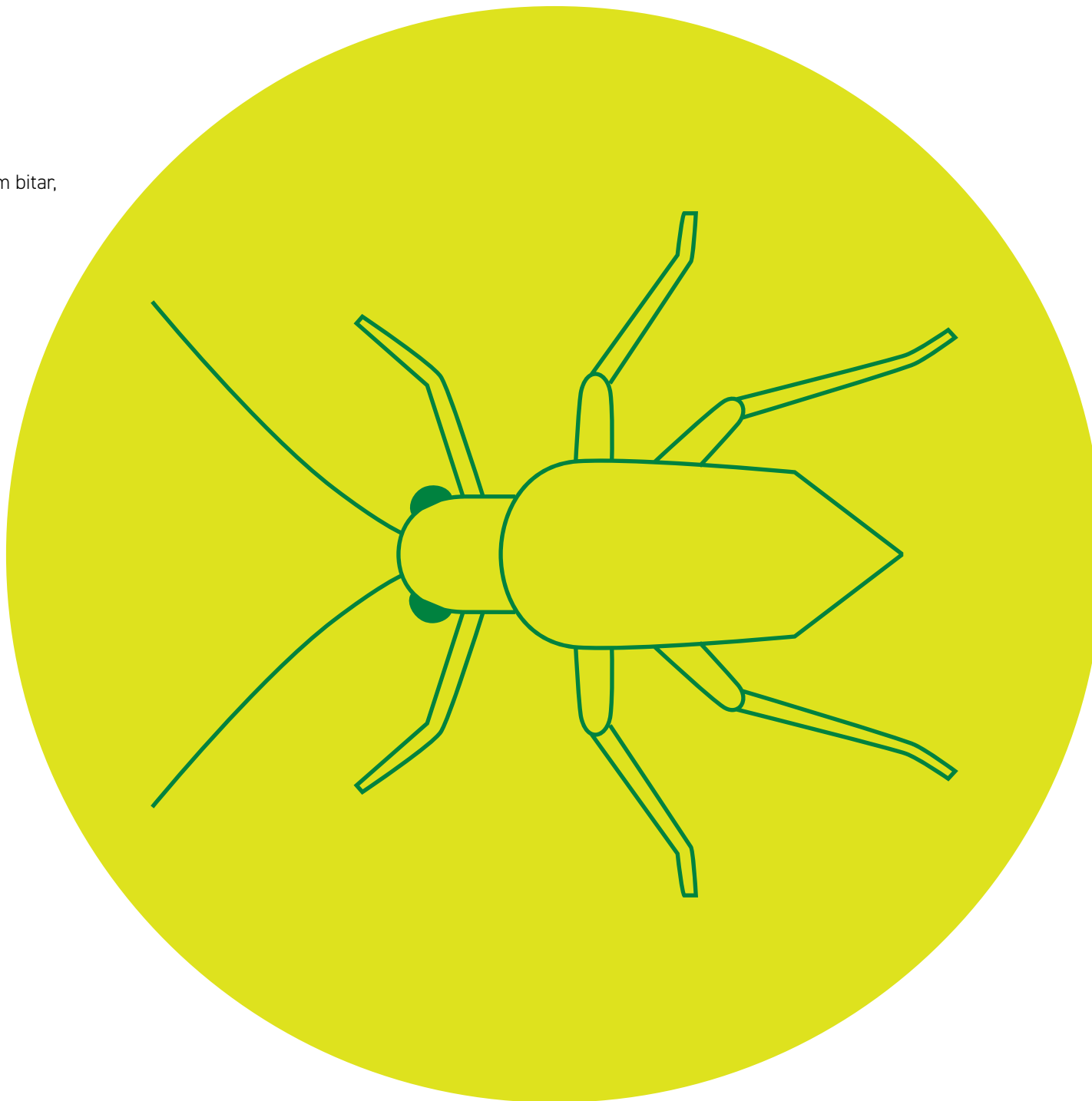
- Jonna Björnstjerna, *Sagan om den underbara familjen Kanin och Rymdskeppet*. Bonnier Carlsen, 2020. Även Jonna Björnstjernas övriga böcker om den underbara familjen Kanin.
- Alex Frith, Alice James, Jerome Martin, Federico Mariani, Shaw Nielsen (övers. Shaw Salamandra HB), *100 fantastiska fakta om rymden*. Tukan Förlag, 2022.

Bokstavspokaler

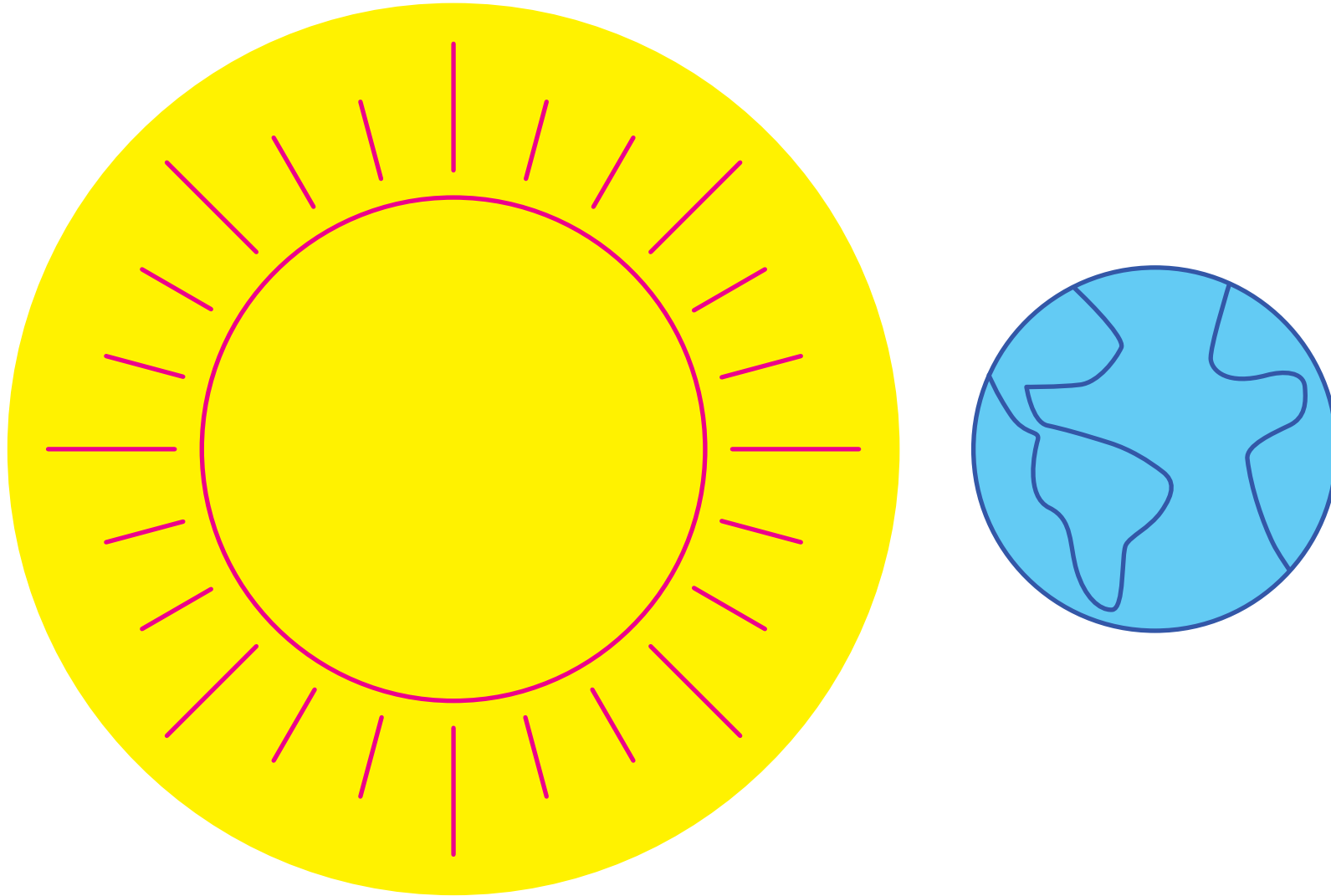


En bild på en bladlus

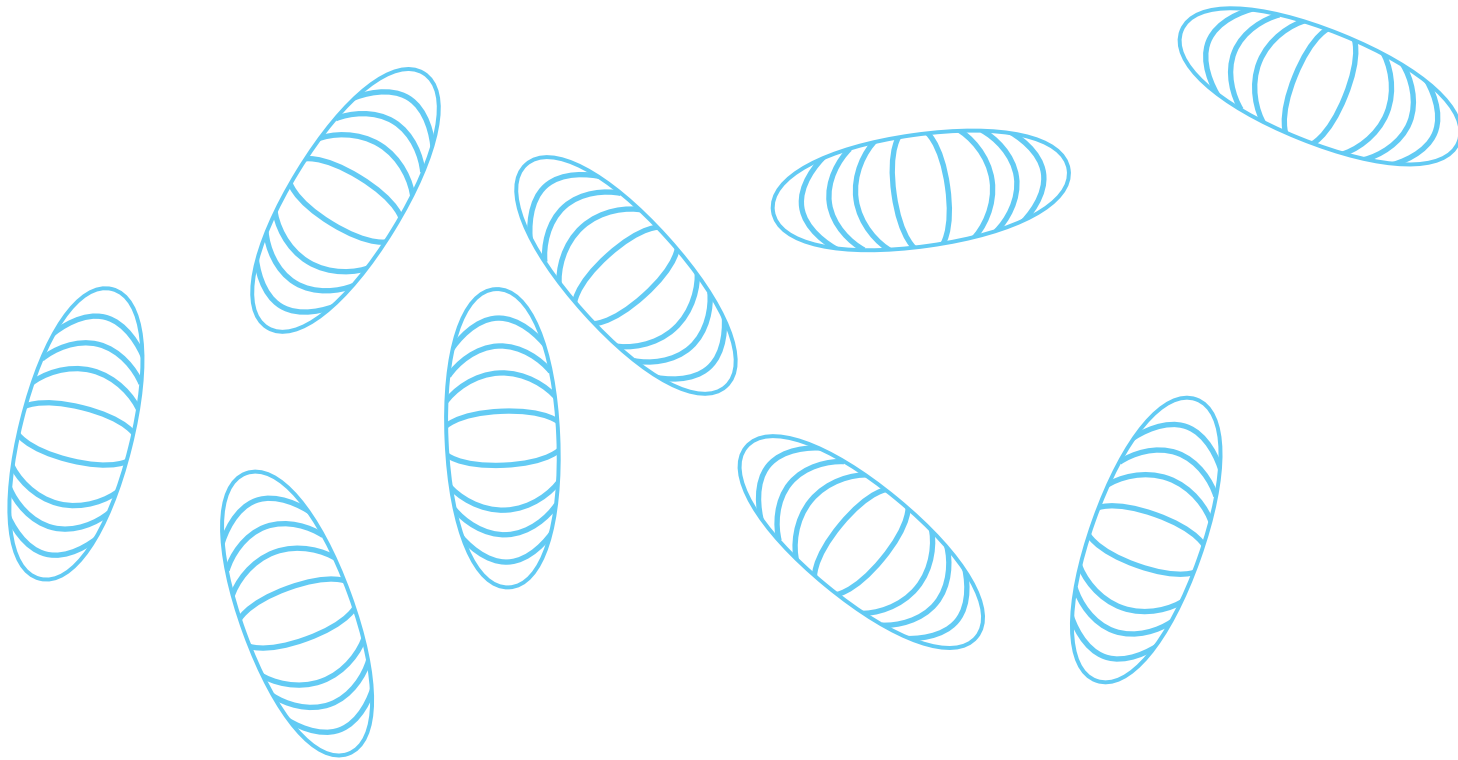
Klipp bilden på bladlusen i fem bitar,
så den bildar ett pussel.



Solen och jorden



Sockermyrans larver



Djur

