

# FRILUFTSLIV OCH MOTION

## SKRÄPORIENTERING

*Den förorenade naturen och mängden skräp är ett växande problem på jorden. Tillsammans kan vi ändå göra något åt saken.*

### ANVISNINGAR:

- ✓ Ni tävlar om vem som snabbast hittar skräp!
- ✓ Dela upp deltagarna i grupper, om ni vill.
- ✓ Målet är att varje grupp ska leta efter skräp så fort som möjligt. De skräp som söks kan vara noggrant definierade (inom parentes) eller allmänt skräp av en viss typ.
  - *Plastskräp (plastpåsar, godispapper, olika förpackningar)*
  - *Papper- eller kartongskräp (pappersmuggar, pappersskräp och snabbmatpåsar)*
    - *Metallskräp (flaskkorkar, konserveringsburkar, sprayflaskor, skruvar)*
    - *Bioavfall (livsmedel, hushållspapper, tepåsar)*
    - *Övrigt skräp (batterier, tobaksfimpar)*
- ✓ Gruppernas uppgift är att hitta skräp som hör till en viss kategori eller noggrant definierade skräp så fort de kan. Den snabbaste gruppen vinner!

# FYRA VIKTIGA SAKER

*Konventionen om barnets rättigheter innehåller fyra allmänna principer. I det här spelet representerar rummets fyra hörn dessa fyra principer.*

1. Man får inte diskriminera! *Icke-diskriminering (artikel 2)*
2. Barnets bästa! *Beaktande av barnets bästa (artikel 3)*
3. Liv och uppväxt! *Rätt till liv och utveckling (artikel 6)*
4. Barnets åsikter! *Respekt för barnets åsikter (artikel 12)*

## ANVISNINGAR:

- ✓ Innan leken inleds går ni tillsammans noggrant igenom vad punkterna innebär. Mer information finns i [KONVENTIONEN OM BARNETS RÄTTIGHETER](#).
- ✓ Efter det skrivs varje princip ner på ett eget papper. Varje hörn av rummet ska ha ett papper på vilket ni skrivit en princip. Ni röjer rummet så att ni tryggt kan springa mellan hörnen.
- ✓ Ni väljer en lekledare som ställer sig så att han eller hon inte ser de andra deltagarna utan endast "Lekledarens minneslista", som innehåller dessa fyra principer. Resten av deltagarna väljer ett av hörnen och ställer sig där.
- ✓ Lekledaren säger en av principerna med en klar röst. Alla som står i den principens hörn faller ur spelet. Resten byter hörn och lekledaren säger igen en av principerna. Detta fortsätter tills endast en deltagare är kvar. Han eller hon vinner och blir den nya lekledaren.

**TIPS!** Ni kan också spela spelet som sällskapsleken fruktsallad! Då väljer varje deltagare en princip för hela leken. Ni bildar en cirkel där leksaksledaren står i mitten. När lekledaren säger en princip byter alla som valt denna princip sin sittplats. Den som blir utan sittplats hamnar i mitten och blir alltså ny lekledare.

# HUR MAN RÖR SIG I FRAMTIDEN?

*Rör vi oss i framtiden på samma sätt? Nu ska ni försöka tänka på ett nytt sätt!*

## ANVISNINGAR:

- ✓ Fundera på hur vi rör oss i framtiden och hur rörligheten kan förändras i framtiden. Förändras människors sätt att röra sig? Kommer bilåkandet eller cyklingen att förändras? Rör sig djuren på ett annat sätt? Var rör sig människorna? Hurdana hjälpmedel kan det i framtiden finnas för att röra på sig? Nu får ni tänka kreativt!
- ✓ Alternativa lekar:
  - *Gör en framtidens hinderbana! Ni kan göra hinderbanan med hjälp av redskap eller som en kontrollbana, då finns vid varje kontroll en person som visar hur man rör sig vid den kontrollen.*
  - *Gör en cirkel där var och en i tur och ordning gör sina rörelser och de andra följer efter. Leken passar utmärkt för att lära känna varandra eller som pausgymnastik!*
  - *Ni kan leka "Följ John!" Då är en av deltagarna är lekledare, dvs. John, som hittar på rörelser för andra deltagare. När lekledaren ropar "Följ John!" och säger rörelsen, ska deltagarna göra rörelsen. Om lekledaren inte inleder genom att säga "Följ John", ska deltagarna inte lyda ordern. Om någon lyder ordern, trots att lekledaren inte sagt "Följ John!" faller deltagaren ur spelet.*
- ✓ Ni kan gärna skriva upp vilka rörelser ni hittar på! Ni kan också diskutera och fundera på varför rörligheten kan förändras och å andra sidan varför den kanske inte alls förändras. Fundera gärna också på hur ni själva kan inverka på eventuella förändringar.

