

Gammaldags lektion på egen hand



- Titta på filmen "Gammaldags lektion på Vallby Friluftsmuseum" på YouTube.
- Samtala om likheter och skillnader i skolan nu och då.
- Sjung psalmen "Din klara sol går åter opp".
- Lek lekar från förr i eller utanför klassrummet. Se förslag nedan.

Din klara sol går åter opp

Tysk 1710

1. Din kla - ra sol går å - ter opp, jag
tæ - kar dig, min Gud. Med kraft och mod och
ny - fött hopp jag hö - jer gläd - jens ljud.

Lekar från förr

Kasta kula

Det är viktigt med tekniken när man spelar kula. Böj pekfingeret kring tumspetsen. Lägg kulan på tumnageln och sprätt iväg den. Alla som vill vara med satsar lika många kulor var.

Långkrock

Man lägger en del av de satsade kulorna antingen utspridda eller på rad i en cirkel. Sedan får var och en kasta från ett streck ett par meter därifrån. Man ska försöka krocka kulorna så att de rullar ut ur cirkeln. De kulor som efter krock ligger kvar utanför cirkeln har man vunnit. Missar man helt eller krockar men kulorna stannar kvar inne i ringen, har man förlorat sin kula till potten. Om end egen kula rullar utanför ringen, får man kasta från den plats där den hamnade.

Pyramid

Man lägger en pyramid bestående av minst tre kulor som en bas och en på topp. Kastaren står bakom ett streck ett par meter därifrån. Den som ställer upp pyramiden vinner alla kulor som missar. Den som träffar vinner kulorna i pyramiden och tar över den.

Grop

Gräv en liten grop, dra ett litet streck i marken en bit bort och rulla kulan mot gropen. Den som hamnar närmast får börja putta. Om kulan rullar i är det bara att fortsätta med nästa. Vid miss tar den över vars kula kom näst närmast. Det finns två varianter för vinst. Antingen vinner puttaren de kulor som går i, eller också vinner den som puttar i sista kulan rubbet.

Lekar



Sista paret ut. Målning av August Malmström.

Sista paret ut/Änkeleken

Deltagarna ställer sig på led efter varandra två och två, hand i hand. En tagare står framför ledet och ropar: "Sista paret ut!". Då rusar det sista paret fram på varsin sida om ledet och försöker få tag i varandra igen innan någon av dem blir fångade. Lyckas tagaren fånga en ur paret bildar hen ett nytt par med denna och den som blir över får bli ny tagare. Det nybildade paret ställer sig först i ledet och leken börjar om.



Bro bro breja. Målning av Kate Greenway.

Bro bro breja

Två av deltagarna bestämmer vem av de båda som ska vara "guld" och vem som ska vara "silver", detta utan att någon av de övriga deltagarna hör vem som är vem. Sedan ställer sig de två mitt emot varandra, och håller varandras händer uppsträckta så de övriga kan passera mellan dem, under deras händer, medan de sjunger: *Bro bro breja, stockar*

och stenar, alla goda renar. Ingen slipper här fram, här fram, förrän han säger sin kärastes namn. Vad heter han? Samtidigt som ordet "han/hon" sjungs faller "bropelarna" ned sina händer så en deltagare blir instängd mellan dem. Denne gungas medan man sjunger: *Har du tagit prästens sko, prästens sko, prästens sko, har du tagit prästens sko, ja eller nej?* Den infångade får välja sida genom att viska ett av orden "guld" eller "silver" i örat på en av de båda väktarna, och ställer sig sedan bakom den person som representerar detta val. Sedan börjar man om från början med att sjunga *Bro, bro breja ...*, tills alla i ringen har valt sida. Leken kan avslutas med en dragkamp mellan de båda lagen.

Katt och råttan



Alla deltagare utom två ställer sig i en ring hand i hand. Av de två utses en till katt och den andra till råttan. När leken startar börjar råttan inne i ringen och katten utanför. Sedan gäller det givetvis för katten att få tag i råttan, deltagarna i ringen kan ömsom hjälpa eller stjälpa jagarna genom att höja och sänka sina händer för att därigenom öppna en passage genom ringen. Lyckas katten med sitt uppdrag blir katten råttan och en ny person blir katt.



Följa John. Målning av Kate Greenway.

Följa John/Gör som jag!

Börja med att räkna vem som ska vara "John" och leda leken. "John" hittar på roliga rörelser, grimaser och liknande, och alla som står bakom "John" ska göra precis som hen. Efter ett tag byter man så någon annan får vara "John".

Blindbock



En av de lekande får en ögonbindel för ögonen och försöker sedan ta fast någon av de övriga. Lyckas detta, måste hen även gissa namnet på den fasttagna. Stämmer det, blir blindbocken av med sin ögonbindel och den fasttagne får istället ta på sig den. Om namngissningen misslyckas, får fången släppas och blindbocken får på nytt försöka ta fast någon.

Blåsa fjäder

De lekande fattar varandra i händerna och bildar en ring. En fjäder uppkastas i mitten av ringen och de lekande dansa omkring, samtidigt som de försöker hålla fjädern svävande i luften genom att blåsa på den.

Bulleribock- lek för två personer

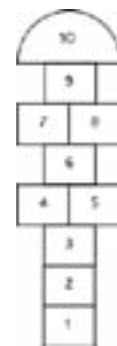
En ställer sig bakom den andre, knackar denne i ryggen och säger: *"Bulleri bulleri bock, hur många horn står opp?"* Samtidigt knackar hen med ett visst antal stela fingrar i ryggen på den andre, som ska gissa hur många fingrar det är. Om knackaren håller till exempel två fingrar och kompiserna gissar på tre, svarar man: *"tre du sa, två det va, bulleri bulleri bock"*. Gissar kamraten på rätt antal fingrar, svarar man *"Två du sa, två det va, bulleri bulleri bock!"*

Hoppa hage

Hoppa hage är en av de äldsta barnlekarna i Europa. Till de allmänna reglerna hör, att man inte får trampa på linjerna eller sätta ned någon fot i fel ruta. Alla hagar kan hoppas på olika sätt. Det är ni som leker som bestämmer reglerna.



Hoppa hage. Målning av Kate Greenaway.



Sotarhage/Flyghage/Stege med måne

Sotarhage/Flyghage/Stege med måne är nog den vanligaste hagen i Sverige. Börja med att kasta in hoppstenen i 1:a rutan. Hoppa över den rutan och fortsätt till 2:an, därefter 3:an, sätt ned båda fötterna samtidigt i 4:an och 5:an, på ett ben i 6:an, samtidigt i 7:an och 8:an, på ett ben i 9:an. I den avslutande cirkeln (10:an/månen) gör du ett jämfotahopp och helomvändning. Hoppa sedan tillbaka på samma sätt, stanna på ett ben i 2:a rutan och ta upp stenen. Hoppa ut. I nästa omgång kastas stenen i 2:a rutan osv.

