

Aktiviteter utanför museet

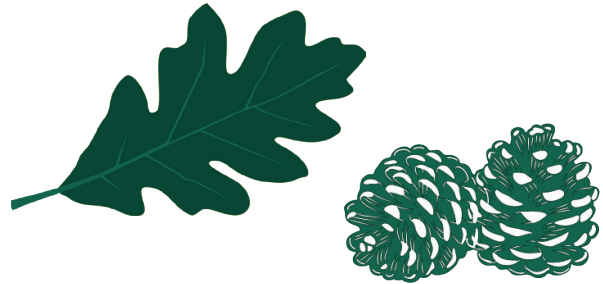
De här förslagen passar lite yngre elever, vänd på pappret för förslag som passar äldre elever.

Naturinitialer

Bilda dina initialer med naturföremål.

1. Låt alla elever samla två saker som börjar på deras initialer.
2. Låt alla redovisa.

Tips! Om man har svåra bokstäver kan man välja några andra bokstäver i sitt namn.



Kims naturlek

Kom ihåg vilket föremål som finns

1. Samla ihop 7-10 föremål från naturen.
2. Lägg upp föremålen på en jacka eller på grusvägen.
3. Låt eleverna memorera föremålen.
4. Be alla blunda medan du tar bort ett föremål.
5. Låt eleverna titta och räcka upp handen och gissa vad du har tagit bort.
6. Upprepa.

Flugsnapparkull

Fungerar som banankull.

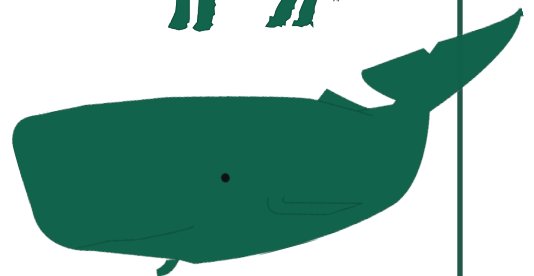
1. Alla är flugor, utom kullaren som är en flugsnappare.
2. Flugsnapparen kullar flugorna medan de flyger.
3. När man blir kullad förvandlas man till en blomma (sträck upp armarna).
4. En annan fluga kan pollinera blomman genom att öppna den (ta ner armarna), då blir flugan fri igen och kan flyga vidare.

Djurcharader

Spela teater och gissa djur.

1. Du viskar till ett barn i taget vad de ska föreställa.
2. Barnet spelar djuret. Man får inte prata, men göra ljudeffekter.
3. De andra gissar.

Förslag på djur: mus, hare, björn, elefant, fisk, dinosaurie, örn, fjärl, krabba, orm, groda, lejon, apa, hund, katt, älg, varg, val, säl, gris, humla, spindel, giraff, krokodil, kameleont, pingvin, bläckfisk, snigel, ko, myrslok



Aktiviteter utanför museet

De här förslagen passar lite äldre elever, vänd på pappret för förslag som passar yngre elever.

Kom ihåg föremål

Ett minnespel. Går att göra som en tävling där eleverna tävlar enskilt, parvis eller i lag.

1. Du samlar ihop cirka 10 föremål från naturen.
2. Lägg upp föremålen på ett bord eller på marken.
3. Låt eleverna memorera föremålen.
4. Lägg över en jacka/annat så att föremålen inte syns.
5. Låt eleverna räcka upp handen och gissa vilka föremål som finns under.
6. Upprepa och utöka med fler föremål.

Zombiemyrkull

1. Alla är myror som springer runt inom ett visst område.
2. En är zombiesvamp som infekterar myrorna genom att kulla dem (låtsas sätta en spruta i dem). Zombiesvampen kan bara röra sig stelt och inte springa.
3. När en myra blivit infekterad blir den en zombie och går långsamt och stelt till en utsedd plats där den dör i kramper och räknar till 10.
4. Sedan återuppstår myran som zombiesvamp och kan infektera andra myror.
5. Fortsätt tills alla är svampar, då kan ni börja om igen.

Naturebus

Bilda ett ord med hjälp av saker ni hittar i naturen.

1. Dela in klassen i grupper om 3-4 elever.
2. Berätta att de ska hitta saker som ska bilda ett ord som de kommit på. Exempel: kotte = K, gräs = G. Tillåt gärna kreativa förklaringar!
3. När de är klara sätter de sig ner vid sin rebus.
4. När alla är klara går grupperna runt till de olika rebusarna och försöker lista ut vad det står.
5. Lägg tillbaka sakerna där de hittats, skräp i papperskorgen!