

Grupp: Åk 1-3	Läsår/Vecka: 2015	Planerande pedagoger: Håkan Frölander
---------------	----------------------	--

Mål för aktiviteten (förmågor): Kommunikation Matematisk (Position 1-12)	Konkreta delmål att uppnå med aktiviteten: Lyssna till instruktioner Förstå - 1-1- Följa regler, kommunicera med kamrater Förstå värdet 1-12 (ordning)
---	--

Metod för utvärdering av lärandet: Observation av leken. När de målet (fånga general) för eleven vidare info?	Metod för genomförandet: Spion och general Regler bifogas
---	---

Reflektioner kring genomförd aktivitet: Åk 1: Alla elever utom en förstod reglerna. Den enskilda eleven har svårigheter i matematik och att ta till sig instruktioner. Rolig lek tyckte eleverna (utom en). Info spreds i lagen.

Nödvändigt material: Kort 1-12, två färger (Röd 1-12 Svart 1-12)

GENERAL OCH SPION

Antal deltagare: 24 (om man är färre får man plocka bort lappar i mitten)
Material: 24 lappar

General och spion är ett slags kull där man är indelade i två lag.

- Skriv tolv lappar med röd penna och tolv med blå med en militär grad och ett poängtal på varje. Vad det ska stå på lapparna ser ni här nedan. Rita upp ett bo för det blå laget och ett för det röda i varsin ände av skolgården eller i en skogsdunge eller var som helst – men det är bra om det finns saker att smyga bakom.
- Alla deltagare drar varsin lapp. De som fick blå lappar drar sig till sitt bo, och de som fick röda till sitt. Det är viktigt att man inte avslöjar för motståndarna vilken grad/poäng man fått.
- Nu börjar leken. Alla smyger runt och jagar alla. När någon blir kullad visar båda upp sina lappar. Den som har högst grad/poäng tar den andra tillfånga. Röda fångar sitter fängslade i de blåas bo och tvärtom.
- Man kan befria lagkamrater genom att smyga sig in i motståndarnas bo. Då får man föra fången i säkerhet – ingen får kulla paret förrän de är mitt på banan.
- Det finns två i varje lag som är särskilt viktiga: generalen och spionen. Generalen för att han har högst grad/poäng och spionen för att han är den ende som kan ta generalen – och när den ena generalen är tillfångatagen är leken slut. Det gäller alltså att skydda sitt lags general och spion.
- Det kluriga med leken är taktiken. Hur ska man skydda sin general och spion så att ingen anar vem som är vem? Vem ska man låta vakta boet? Och vem ska man skicka fram för att befria fångar?

