

Julkalender

med Blue-Bot

PROGRAMMERING & RÖRELSE

Programmera Blue-Bot runt i vår Julby och välj om ni vill utföra rörelseuppdraget som medföljer varje programmeringsuppdrag.

Du behöver en bluebot och vår Julby som du hittar på lekolar.se/jul!

Här nedan finner du 24 programmerings- och rörelseuppdrag som du kan välja fritt mellan.

Tips: Roboten kan placeras vart som helst på kartan eller så utgår du från samma plats vid varje ny dag och uppdrag.

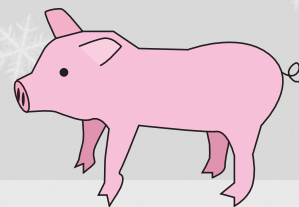


Utmana barnen att programmera mig genom hela byn!



1. Programmera Blue-Bot till grisen i gyttjepölen

Grisar älskar att rulla sig i gyttjan för att bl.a. svalka sig.
Kan ni rulla från ena sidan rummet till det andra? Utan att rulla på varandra.



2. Programmera Blue-Bot till Märtas klapp- och prylbod

Dags för klappleken raket!

Alla deltagare börjar långsamt klappa händerna, samtidigt som överkroppen och armarna svänger sidledes mellan axlarna. Tempot i klappandet ökas successivt. Tempot i klappandet ökas mer och mer, samtidigt som ni börjar stampa med fötterna i marken.

Sätt en hand framför munnen och låt som en raket som startar.

Leken avslutas med att alla kastar armarna upp mot himlen, hoppar och låter som en raket som lyfter från marken.



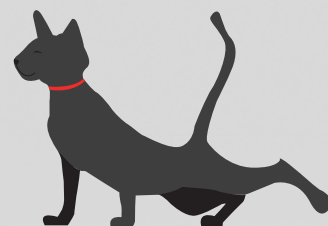
3. Programmera Blue-Bot till katten utanför det röda huset

Katten kröker på ryggen. Det kan katter göra när de känner något form av hot.
Gör Yoga-övningen "**Katt-Ko**". Ställ dig på alla fyra. Se till så att händerna är axelbrett isär, spreta på fingrarna och hela händerna i golvet. Se även till så att knä och fötter är höftbrett isär.

Andas in – jobba igenom kота för kота. Position: som en katt kröker rygg.

Andas ut – jobba igenom kота för kота, svanka, släpp ner magen och för bröstet framåt.

Låt till sist ditt huvud följa med – lyft gärna blicken uppåt. (Position: som en ko som råmar).



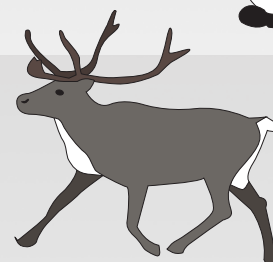
4. Programmera Blue-Bot till den lilla snögubben

Ordet **Snögubbe** består av 8 st bokstäver. Kan ni bilda ordet med era kroppar?
Hur många barn behövs för att bilda Ö? Enklast blir nog om ni ligger ner på golvet.



5. Programmera Blue-Bot till renarna i skogen

En ren kan springa i 60-80 km i timmen. Det är snabbt det!
Hur snabbt kan ni springa på alla fyra? Dela in barngruppen i stafettlag och spring på alla fyra som renen. Vem kommer först?



6. Programmera Blue-Bot till den stora eken

Visste du att världens äldsta ek är 1000 år gammal!

Er tur att visa hur gamla ni är. Ställ er på rad i ordningen äldst sist- yngst först.

Vill man göra det extra knepigt görs detta utan att prata. Bara gestikulera, gissa och peka.



7. Programmera Blue-Bot till Tomtefar på torget

Tomten hette från början "**Julgubben**" och kommer från det finska ordet "**Joulupukki**".

Lek statyer!

Lekledaren ger uppdrag såsom "**fritt!**". Då får alla röra sig fritt i rummet. Eller "**staty!**".

Då skall alla frysa och stå stilla som statyer. Upprepa.



8. Programmera Blue-Bot till väskaffären

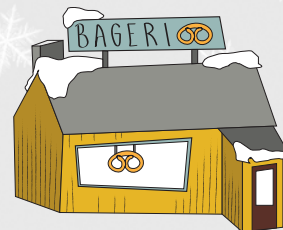
Dags att köpa en ny väska?

Säg "**Packa pappas kappsäck**" så snabbt och så många gånger ni kan, men!
Ni måste stå på ett ben. Byt ben och gör samma sak.



9. Programmera Blue-Bot till bageriet

Saffran är världens dyraste krydda och den kommer från pistillmärkena i saffranskrokusen. Det krävs minst 100 000–150 000 krokusar för att utvinna 1 kg torkad saffran, och dessa måste rensas för hand. Får man i sig stora mängder saffran så det giftigt. Men det är inget som man behöver oroa sig för om man äter en lussebulle eller fem. Det krävs mellan 10-20 gram för en vuxen människa för att få i sig en dödlig dos. Undvik dock att mata småfåglar med saffransbröd då deras små kroppar är känsliga för kryddan.



Nu ska ni få knåda varandra istället. Två och två ska ni få ge varandra en skön ryggmassage. Kanske kan ni läsa en massagesaga tillsammans eller så ger ni varandra en massage efter eget tycke. Glöm inte att alltid fråga den du ska massera om det är ok att ge hen massage och du som får massage tackar för massagen.

10. Programmera Blue-Bot till sparkcyklarna

Första cykeln uppfanns på 1800-talet, de kallades **velocipeder** och **höghjulingar**. Läg er på rygg och cykla med benen. 30 gånger. Slappna av. Upprepa 3 gånger. Hitta en kompis och sätt fötterna mot dennes fötter, cykla tillsammans 20 gånger. Upprepa.



11. Programmera Blue-Bot till getterna på berget

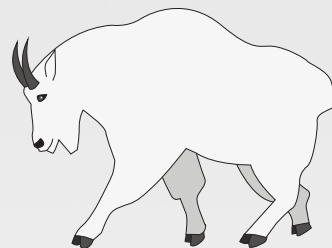
Till Sverige kom geten under yngre stenåldern. Det äldsta svenska fyndet av get är från Omberg i Östergötland ca 2100 år f Kr. Geten hade en stark ställning som husdjur i det gamla Norden. Populärt i dag är get-yoga så därför ska ni få en yoga-lek att testa:

Spegeln!

Sitt mitt emot varandra och håll händerna med 5-10 centimeters avstånd från varandra.

Låt det ena barnet börja röra på händerna och låt kompisen följa med i rörelsen.

Byt efter ett par minuter. En bra koncentrations- och samarbetsövning.



12. Programmera Blue-Bot till kattens hus

Maju säger katten. Vad säger de andra djuren?

Leken djurmemory!

Två personer är spelare och går ut ur rummet. Då delar resten av gruppen in sig två och två.

Varje par ska nu komma överens om ett djurläte.

Sedan skall alla i rummet lägga sig utspritt på golvet, som ett memory. Kalla in de två som är där ute.

De två spelarens uppgift är nu att få ihop så många par som möjligt genom att turas om att gissa och para ihop personer. När spelaren säger en persons namn ska personen låta som djuret paret kommit överens om. Om spelaren parar ihop ett par så går paret över till spelaren och på så sätt samlar spelaren par. Flest par vinner.



13. Programmera Blue-Bot till isgrottan

Med sina fem kilometer långa gångar är **Korallgrottan** Sveriges längsta grotta! Korallgrottan upptäcktes år 1985 i Jämtland.

Idag ska ni få slappa i mörker. Släck ner i rummet. Det tar två minuter att göra hela övningen en gång.

1. Ligg gärna ner på rygg på en mjuk matta, eller sitt bekvämt. Luta dig tillbaka om du sitter. Blunda om det känns bra för dig.
2. Ta ett par djupa andetag genom näsan och låt musklerna i magen slappna av.
3. Spänn hela kroppen samtidigt. Spänn från tårna till ansiktet, och lyft huvudet, benen och armarna ett par millimeter från golvet, men inte högre. Håll andan.
4. Håll kvar spänningen och fortsätt att hålla andan i tio till femton sekunder, eller längre om det känns bekvämt.
5. Andas ut och låt kroppen sjunka ner mot mattan. Ligg kvar en stund och låt andningen bli som vanligt. Känn att fötterna faller lite åt sidan. Känn att hela kroppen slappnar av.



14. Programmera Blue-Bot till stora scenen

Lek dansstopp och spela gärna några härliga jullåtar.



15. Programmera Blue-Bot till lilla hunden

Hunden är en av människans äldsta följeslagare. Hunden härstammar från domesticerade vargar, som uppkommit genom att vargflockar uppehållit sig kring mänskliga boplatser, där de levde på människans matrester och därför blivit tamare för varje generation.

Leken hunden och benet!

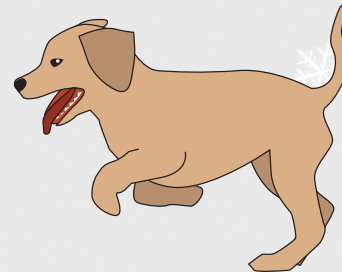
Deltagarna sitter i en ring på golvet. En av deltagarna är hund och ligger på golvet inne i ringen, samtidigt som hen håller för ögonen. Framför hunden ligger ett ben. Ledaren pekar på en av deltagarna som smyger in och hämtar benet och sätter sig sedan på sin plats. Deltagarna säger tillsammans: **"Alla händer bakom ryggen, nu får hunden vakna!"**.

Hunden vaknar och kryper fram till någon och säger: **"VOV!"**

Deltagaren räcker fram sina händer. Hunden fortsätter till nästa och säger: **"VOV!"**

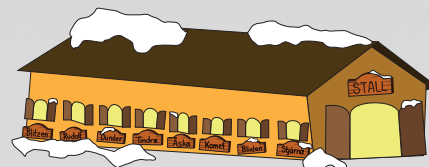
Detta upprepas tills hunden hittar benet. Deltagaren som har benet får då bli ny hund.

Är deltagarna lite äldre kan man strunta i vov:et och istället peka på den man tror har benet.



16. Programmera Blue-Bot till stallet

Vår tamhäst härstammar från vildhästen. Man tror att hästen blev tamdjur för ca 6000 år sedan. Förr användes hästen främst som drag- och riddjur. Hästen varierar kraftigt i storlek från 49 cm till 219 cm i mankhöjd. Är den under 148 cm räknas den som en ponny. Hästar har även mycket bra minne.



Ta hästsvansen!

Ni kan ni dela upp er i två lag, men ni kan också leka individuellt. Fäst varsin "hästsvans" i byxan.

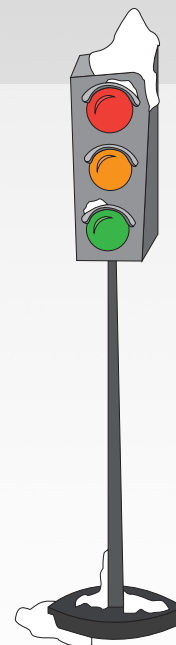
Säg **"klara, färdiga, gå"**, sedan försöker ni ta varandras svansar! Den som klarar sig längst med sin hästsvans kvar vinner! Pssst... Testa gärna att göra utmaningen på alla fyra, på en liten yta!

17. Programmera Blue-Bot till trafikljuset

Det första trafikljuset, bestående av en gaslykta med rött glas och grönt glas åt två håll vardera, roterades av en polisman. Den installerades den 10 december 1868 utanför Storbritanniens parlament i London. Någon månad senare då en explosion skedde i lyktan avbröts försöket, varefter det dröjde till 1917 innan man försökte igen. År 1912 satte den amerikanske polismannen Lester Wire i Salt Lake City upp det första rött-gröna elektriska trafikljuset i världen.

1..2..3 rött ljus!

Leken går till så att man enas om vem som ska "stå". När detta är gjort så ställer sig den utvalda personen med ryggen mot de andra. De övriga deltagarna ställer sig på led några meter bort. Hur långt avståndet ska vara är valfritt. Leken går ut på att ta sig till den som "står" när denne inte ser det. Den som "står" vänder ryggen mot de andra och räknar högt **"ETT...TVÅ...TRE RÖTT LJUS!"**. Medan den som "står" räknar går, springer, skuttar eller kryper de andra mot denne. Precis när **"rött ljus"** utropas vänder sig barnet som "står" sig om och då måste de andra deltagarna vara blickstill. De som då rör på sig får gå tillbaka och ställa sig vid start igen. Detta upprepas tills det att någon hinner fram till personen som "står" och klappar denne i ryggen. När det är gjort så slutar den lekombgången och den personen som kom fram först får ta över rollen som "står" och leken börjar om.



18. Programmera Blue-Bot till solen

Solen är cirka 4,5 miljarder år gammal. Precis som alla stjärnor består vår sol av gas. Massan utgörs av 70,6 % väte och 27,4 % helium. En kraftfull gravitationskraft håller samman massan och skapar ett enormt tryck och extrema temperaturer på 15 miljoner grader Celsius i solens kärna.

Is och sol!

En elev utses till "is" och ska "ta" de andra. När någon blir tagen fryser denne till is och står med armarna rakt ut. Kamraterna kan smälta isen genom att vara en "sol" som kryper under armen/armarna och den frusna blir då fri igen.

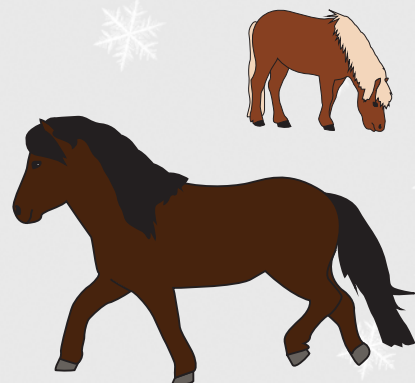


19. Programmera Blue-Bot till hästarna i hagen

Att hästskor är lyckobringande har sannolikt sina rötter i föreställningen att järn har en särskild förmåga att hålla onda andar borta. Eftersom hästar dessutom traditionellt skoddes med sju söm – och sju betraktades som den heligaste siffran – var hästskor redan tidigt förknippade med tur.

Sko din häst!

Ta fram två stolar med fyra ben, åtta plastmuggar och två ögonbindlar. Leken utförs krypande på golvet. Stolarna som föreställer hästar ställs mitt emot varandra och muggarna föreställer hästskor som ska sättas på benen. Två barn får ögonbindlar och muggarna ställs ut på golvet bland stolsbenen. Den som först lyckas med att få fatt på fyra "skor" och satt dem på sin egen "häst" har vunnit.

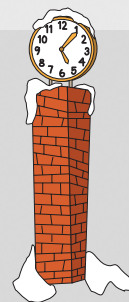


20. Programmera Blue-Bot till klockan

Den allra första klocka var soluret som uppfanns för 5 000 år sedan. De tidiga mekaniska uret hade bara timvisare. Det enda man kunde ställa klockan efter var solen, så tiden gällde bara just där man var.

TICK-TACK!

Göm en äggklocka, en som tickar när den är uppvriden, i något rum eller ute på gården. Det gäller för barnen att hitta klockan innan den ringar.



21. Programmera Blue-Bot till banken

Pengar är papperslappar och metallbitar, som människan bestämt är värdefulla. De gör det enklare att handla. Om man bara bytte saker med varandra skulle det inte alltid bli rättvist. Pengar går bättre att spara än till exempel fiskar och grönsaker. Med betalkort flyttas pengar elektroniskt via datornätverk. Då syns pengarna bara som siffror på kontoutdragen.

Ramsräkna-träna tal!

Träna olika tal, "skutt" eller tabeller. Dvs. ramsräkna från 1..2..3 uppåt eller bakåt. Med äldre barn kan man träna tabeller, så som 2:ans tabell... 2..4..6.. Eller 5:ans tabell.....5...10...15.. Alla barn står upp, ett barn börjar ramsan och säger "sitt" tal, för att sedan sätta sig ner och låta turen gå vidare till nästa kompis. Det barnet gör på samma vis som kompiserna innan. Bestäm innan vilken tabell, jämna eller ojämbna tal ni kommer att köra i ramsan så alla fått vetskapen om det.



22. Programmera Blue-Bot till polisstationen

Polisen samarbetar med skolor, kommuner, företag, föreningar och myndigheter för att förebygga brott och skapa trygghet. Vid brott ska polisen ingripa. Polisen arbetar också med att utreda brott. Polisen är även den myndighet som gör pass.

Mördarleken!

Inte så blodigt som det låter.

I den här leken behöver ni vara ett ganska stort gäng. Det behövs en lekledare som delar ut rollerna och styr leken. I övrigt behövs inget och heller inga förberedelser. Alla ställer sig mot väggen, med ansiktet inåt. Lekledaren går sedan och knackar alla i ryggen och delar på så sätt ut de olika rollerna. Knackar han dig tre gånger i ryggen är det du som är mördaren, men knackar han två gånger är det du som är polis. Alla övriga får en knackning och är tänkbara mordoffer. Efteråt är det såklart topphemligt vilka som fått vilka roller!

När rollerna fördelats börjar alla gå runt i rummet, ingen vet fortfarande vem som är polis eller mördare. Mördaren slår till genom att blinka två gånger till sitt offer. Offret tar då två steg och faller sen skrikande ihop på golvet. Har mördaren råkat blinka till den som är polis åker hen dit direkt, men annars är det alltså polisens svåra uppgift att ta reda på vem mördaren är.

OBS! Inget prat under lekens gång!



23. Programmera Blue-Bot till skolan

Alla barn har rätt att gå i skolan! Ordet **"skola"** kommer från grekiskan σχολή (scholē), med betydelsen **"ledighet"/"vila"**. Skola var en plats för några som givits ledighet, vila – i motsats till arbete. Detta eftersom barn var tvungna att arbeta förr i tiden och fortfarande i vissa länder.

Byta namn leken!

Alla går runt och skakar hand med varandra, och säger sitt namn. T.ex. "Jag heter Helena" - "Jag heter Karl". Från det ögonblicket man skakat hand, byter man också namn. Alltså heter Helena numera Karl och säger sitt nya namn till den nästa hon skakar hand med. Så om Helena (som numera heter Karl för ett kort ögonblick) skakar hand med Johan så heter hon Johan, och Johan heter Karl.

Det går det ut på att alla ska få tillbaka sitt eget namn, och då sätter sig den personen ner.



24. Programmera Blue-Bot till tomtens stuga (stugan med tomteluva)

Charader!

Detta går att variera i svårighetsgrad. Tex kan barnen dra en bild på ett djur de ska härma och andra gissa. Eller så är det en hel mening barnen ska gestalta. T.ex. tomten fastnar med skägget i brevlådan.

