

KOTTJAKTEN

ETT SPEL OM ALLEMANSRÄTTEN



MULLERIKET
SOLLEFTEÅ



BÄLLSTEN
2020

Spelidé utespelet

Genom att svara rätt på frågorna om allemansrätten som du får på din väg genom Mulleriket samlar du poäng i form av kottar.

Utespelet är i form av en banderoll som går att använda ute.

Tanken med banderollen är att barnen ska själva kunna samla kottar, stenar eller pinnar att spela med samt att spelat ska kunna anpassas.

Tips till utespelet

Använder du banderollen för att spela ute så kan du självklart låna kort från spellådan, samt tärning och dekaler. På ett sådant sätt kan du spela efter samma regler som finns i spellådan.

Du kan dock med fördel välja en friare variant av spelet och göra om reglerna lite.

Du kan till exempel be barnen samla stenar som de ska spela med istället för spelpjäser.

Man kan samla riktiga kottar som man kan få när man svarar rätt på frågor.

Du kan låna frågekorten från spellådan men du kan också hitta på egna frågor eller låta barnen komma med egna funderingar och på ett sådant sätt skapa samtal kring allemansrätten. Barn minns lättare om de får tänka själva. Vi som pedagoger har sett korten som en möjlighet till inläring av ny kunskap men också en möjlighet till att träna på att läsa.

Ett annat tips kan vara att använda sig av pinnar för att visa att man har besökt figurernas kojor och därmed kan komma i mål.

I utespelet kan man hitta på egna regler och på ett sådant sätt kan fler spelare vara med.

Mulleriket är den plats som bjuder till samtal och reflektion kring allemansrätten och dess regler. Här berättar Skogsmulle om hur vi tar hand om skogen och dess djur, Laxe om hur han paddlar runt med sin kanot och städar skräp som har hamnat i vattnet. Fjällfina och Nova ser till att det är städlat i fjällen och i rymden.

Nedan finns beskrivning av lite olika spelrutor samt figurerna kojor.

Rutor på spelplanen



Kanotruta – Du får åka kanotfärd fram och tillbaka till Nova, även utan uppdragskort.



Eldplatser – Du stannar och fikar, det tar en stund att göra eld, du får stå över 1 kast.



Skräprutor – Du tappade skräp på stigen, du förlorar en kotte. Har du ingen kotte händer inget.



Frågerutor – Du kan dra kort; lyssna på texten eller svara på frågan som finns på kortet. Frågerutor används för att samla kottar.

Figurernas kojor – Växla in 3 kottar till figurbricka. Tänk på att varje koja har sin egen figur.



Novas hus



Laxes hydda



Fjällfinas kåta



Skogsmulles koja

Skogsmulle™ © Friluftsförbundet. Skogsmulleillustrationer: Lars Bällsten