



## Fest och spel

### Diskutera och arbeta vidare

#### **Fundera kring och diskutera med dina klasskamrater:**

- ❖ Vilka historier tror du att man berättade på stenåldern? Föreställ dig att du sitter runt elden i hyddan med din familj och berätta en spännande historia för dem. Rita eller skriv.
- ❖ Varför knackade man in hällristningar i bergen?
- ❖ Kunde alla läsa och skriva runor? Vad skrev man på mer än sten?
- ❖ Vad lekte barnen med under forntiden? Var det roligt att vara barn då? Hade de många leksaker?

#### **Arbeta vidare:**

- ❖ Titta på hällristningen från Övre Hoga. Titta på bilder av andra hällristningar. Till exempel via länken <http://media1.vgregion.se/vastarvet/VL/fossum/html5/fossum3.html> eller andra hällristningslänkar. Sätt ihop en hällristningsdans tillsammans med dina vänner. Filma och spela upp för era klasskamrater
- ❖ Prova att gör forntidsinstrument från naturmaterial (brummare, rassel av snäckor, snurrben, pinnar, sälgpipa) ett sätt ihop en forntidsorkester med din klass. Spela in era låtar. Ha en forntida musikfestival.

Brummare. Borra ett hål i änden av en avlång platt träbit. Trä ett snöre igenom hålet, dra träbiten till mitten av snöret, vik ihop snöret och knyt fast ändarna i varandra. Håll i snöret och snurra det framför dig eller ovanför huvudet med stora tag.

Sälgpipa.

<http://skogeniskolan.se/sites/skogeniskolan.se/files/gf6r20en20se4lgpipa.pdf>

Snurrben. Gör två hål i ett litet ben, en pinne (eller ta en knapp). Trä ett snöre genom hålen och knyt ihop ändarna. Håll i snöret med båda händer (benet/pinnen i mitten), snurra med ena handen så snöret blir tvinnat. Dra sedan in och ut med händerna så benet/pinnen snurrar.

❖ Utmana klassen på en vikingatida sexkamp. Dela upp er två lag:

*Höjdhopp* (en från varje lag tävlar åt gången): Hoppa så högt du kan över en käpp (spjut) utan att ta sats.

*Längdhopp* (en från varje lag tävlar åt gången): Hoppa framlänges så långt du kan utan sats. Hoppa baklänges så långt du kan utan sats.

*Rövkrok* (en från varje lag tävlar åt gången): Två personer lägger sig ner på rygg tätt intill varandra. Överkropparna ska gå omlott så att axeln hamnar ungefär i midjan på den andre. Benen ska ligga platt på marken och på given signal gäller det att kasta upp det ben som är närmast den andre, kroka tag i den andres ben och dra runt motståndaren. Den som ligger kvar på rygg har vunnit.

*Dra hank* (en från varje lag tävlar åt gången): Sitt med fötterna mot varandra. Håll en pinne, ca 40 cm lång, med båda händerna. Det gäller nu för deltagarna att försöka dra upp motståndaren och få honom/henne att lyfta från marken. Den som sitter kvar har vunnit.

*Herre på stången* (en från varje lag tävlar åt gången): Med hjälp av kuddar ska man slå ner motståndaren från en stång/bänk. Man får inte slå mot huvudet.

*Dragkamp* (de två lagen tävlar på en gång): Markera mitten på ett långt rep (knyt en tygbit, tröja eller liknande runt mitten på repet). De båda lagen ställer sig på var sin sida mitten och tar tag i repet. Sedan ska man dra så mycket man bara orkar. Det lag som har dragit över motståndarna på sin egen sida om markören har vunnit.