

# Fiskeleken

## Regler

Börja kona av spelplanen och bygg upp enligt spelplanen.

Först utser man en kullare/gädda. Gäddan står vid den höga konen i mitten. Dela in övriga elever i fyra stycken grupper, varje grupp står i rockringarna vid hörnen av spelplanen. Låt gruppen bestämma ett fisknamn till exempel mörtar, sillar, laxar och abborrar.

När det är klart kan man påbörja leken. Leken börjar med att läraren ropar ut ett fisknamn till exempel mörtar, då ska alla mörtar springa runt gäddan åt samma håll så att de inte krockar. Gädda måste stå still vid konen tills dess att läraren ropar "gäddan kommer". Det betyder att gäddan får börja kulla mörtarna. Mörtarna ska försöka springa till sin rockring utan att bli kullad. Blir man kullad innan man är tillbaka kommer man till läraren och hämtar ett band. Sedan är hjälper man till och är gädda.

Sedan säger man en ny grupp, till slut är alla kullade och då är leken slut.

När eleverna förstått reglerna kan man säga fler fiskgrupper samtidigt.

Springer man utanför spelplanen är man självkullad och blir då gädda.

Om det uppstår tveksamheter man man hann tillbaka till rockringen före man blev kullad så löser man det genom att gäddan och fisken får köra sten, sax, påse.