

Skolmaterial åk 5

Min drömstad



Stockholms
stad

[växer.stockholm/stockholmsrummet](https://vaexer.stockholm/stockholmsrummet)

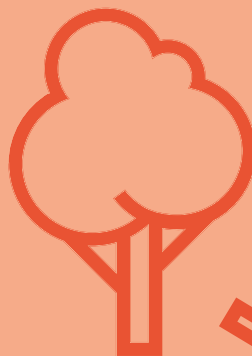


Stockholmsrummet

I Stockholmsrummet berättar vi om stadsutveckling, framtidens Stockholm och vägen dit. Våra guider finns alltid på plats för att svara på frågor. Här finns också fysiska och digitala modeller över Stockholm där man kan se befintlig och planerad bebyggelse. Du hittar oss i Kulturhuset på Sergels torg.

Unga Berättar

Unga Berättar är en del av Kulturskolan Stockholm. Vårt mål är att stärka barn och ungas delaktighet i samhället. Metoden skiftar beroende på projekt. Vi utgår alltid från den personliga berättelsen. Hos oss hörs barn och ungas röster genom digitala berättelser, filmer, fotografier eller andra kreativa uttryck.



Varför ser staden ut som den gör och hur skulle den se ut om du fick bestämma?

En stad uppfattas olika beroende på vem man frågar och det är viktigt att vi frågar barn och unga vad de tycker. Vad behöver de för att trivas där de bor? Vilka är favoritplatserna? Finns det otrygga platser? En stad kan vara många olika saker som myllrande, grön, tät, luftig, global, hemtrevlig, modern och rolig. Hur ser dina elevers drömstad ut?

Med detta material skapar eleverna tillsammans en ritning av sin drömstad. De formar natur och mark, planerar trafik och bebyggelse och placerar ut alla de saker de vill ha i sin stad som affärer, restauranger, kulturopplevelser, skolor och mycket mer. Arbetet är lustfyllt genom en kombination av klipp och klistra samt sällskaps-spelsliknande inslag.

I arbetet lär de sig om stadsplanering samtidigt som de utvecklar kunskaper och färdigheter inom flera olika ämnen. Tydligast är kopplingen till samhällskunskap, geografi och teknik men det innehåller även moment för bild, idrott och hälsa, matematik och svenska. Materialet kan med fördel användas i ett ämnesövergripande samarbete. Genom arbetet får eleverna även inblick i närsamhället och dess arbets-, förenings- och kulturliv. Materialet riktar sig främst till årskurs 5, men genom att addera förutsättningar och uppgifter kan det enkelt anpassas till äldre elever.

De klasser som vill kan ta med sin ritning till Stockholmsrummet och bygga upp sin drömstad som 3D-modell under handledning av Stockholmsrummets guider. Här får ni se er drömstad i relation till modellen av Stockholm. Ni är självklart välkomna att besöka oss även innan ni börjar arbetet för att lära er mer om stadsutvecklingsprocessen och hur Stockholm växer.

Materialet är framtaget av Stockholmsrummet och Unga Berättar från Kulturskolan Stockholm. Syftet är att sprida kunskap om stadsutveckling och göra eleverna delaktiga i utvecklingen av sin stad.

I arbetet har en referensgrupp av lärare och elever deltagit där vi särskilt tackar elever och lärare på Gubbängsskolan och Långbrodalsskolan.



Min drömstad

Innehåll och upplägg

Materialet Min Drömstad har följande upplägg.
Vi rekommenderar att du som lärare tittar igenom samtliga sidor innan ni börjar.

Lektionsplanering	5
Övergripande lektionsplanering	
Del 1 — Observationer	6
Instruktioner och material för del 1	
Del 2 — Skapa drömstaden	8
Instruktioner och material för del 2	
Natur och mark	11
Trafik	23
Byggnader	31
Sport och lek	39
Kultur	45
Kontor, affärer och restauranger	47
Omsorg och hållbarhet	49
Spelkort	50
Symbolkarta – Index	56
Egna symboler	58
Blått och grönt papper	59
Om du saknar blått och grönt papper kan du skriva ut dessa sidor.	

Lektionsplanering

Detta är den övergripande lektionsplaneringen för materialet. Alla delar behöver inte genomföras utan kan anpassas efter era behov och förutsättningar.

Börja med att visa filmen Min drömstad som ni hittar på **pedagog.stockholm**. I filmen berättar 11-åriga Victoria om sitt närområde, vad som finns där, vad hon gillar och inte gillar och varför. Syftet är att få eleverna att själva tänka på liknande frågor och göra dem medvetna om sina egna närområden.



1

Observationer: 1 lektion

Klassen besöker sitt eget bostadsområde eller skolans närområde och gör observationer utifrån ett antal frågor om det valda området. Syftet med uppgiften är att eleverna ska börja reflektera över hur stadsplanering påverkar deras liv. Det ger även det fortsatta arbetet med ritningen en koppling till verkligheten.

2

Skapa drömstaden: 4 lektioner

Utifrån materialet i detta dokument skapar eleverna genom grupp- arbete en ritning till sin drömstad.

3

Stockholmsrummet: 1 halvdag

Klassen besöker Stockholmsrummet och bygger sin drömstad som 3D-modell utifrån sin ritning. Detta görs tillsammans med Stockholmsrummets guider. Elevernas drömstad ses med en stadsplanerares ögon och sätts i relation till modellen av Stockholm som finns där. Tillsammans utforskar vi likheter och skillnader mellan drömstaden och Stockholm.

Mejla **stockholmsrummet** **@stockholm.se** för att boka ditt besök.

1

Observationer

Tidsåtgång: 1 lektion

Denna del kan genomföras individuellt eller i grupp. Om eleverna delas in i grupper kan detta med fördel vara samma indelning som i del 2. Syftet är att eleverna ska fundera kring hur områden där de rör sig är planerade och hur väl det passar dem själva och deras liv.

1. Skriv ut uppgiften **Frågor om ditt område** på nästa sida. Dela ut en sida per grupp eller elev. Be eleverna gå till det område ni valt att undersöka och besvara frågorna.
2. Låt eleverna berätta för varandra om sina svar och resonera kring varför de svarat som de gjort.
3. Sammanställ vad eleverna kommer fram till är viktigt för dem. Ta med sammanställningen in i del 2.



Frågor om ditt område

Kryssa för ikonerna för de saker ni hittar i ert valda område. Svara på frågorna:

- Vilka platser gillar du och varför?
- Var hittar du minst och flest människor när du besöker området?
- Byggs det något nytt i närheten? Vad tror du byggs där och varför?
- Hur många bilar får plats bredvid varandra på den bredaste och smalaste vägen i ditt område? Finns det cykelbanor? Finns det gångbanor?
- Vilka platser gillar du inte och varför?
- Vad behöver du för att trivas och må bra där du bor?

 Naturområde	 Busshållplats	 Förskola	 Restaurang	 Återvinningsstation
 Biograf	 Mataffär	 Badplats	 Teater/musik	 Café
 Tandläkare	 Bevakat övergångsställe	 Obevakat övergångsställe	 Lekpark	 Bygg-arbetsplats
 Industri	 Läkare	 Bibliotek	 Religiös byggnad	 Tunnelbana
 Fritidsgård	 Kontor	 Plats för idrott	 Annan affär	 Annat företag



Skapa drömstaden

Tidsåtgång: 4 lektioner

Gemensamt i klassen skapar ni en ritning över er drömstad. Ritningen skapas genom att skriva ut detta material, låta eleverna klippa ut de saker de vill använda och sedan placera ut dem på en gemensam yta. Beroende på hur mycket av en viss sak eleverna vill använda kan vissa sidor behöva skrivas ut flera gånger.

Saker som behövs till uppgiften är:

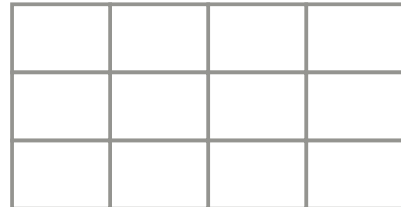
- Saxar
- Blyertspennor
- Häftmassa
- Blått och grönt papper (kan även skrivas ut från sista sidorna i detta dokument).

Också bra att ha:

- Linjaler
- Genomskinlig tejp

Gör så här:

1. Klistra ihop 12 stycken A4-blad sida vid sida, som på bilden bredvid. Denna yta ska bli er drömstad i skala 1:1000. Hela ytan motsvarar 1188x630 m i verkligheten. Berätta och förklara detta för eleverna. **Det är viktigt att alla förstår att 1 mm på ritningen motsvarar 1 m i verkligheten.**



2. Placera ytan någonstans där den kan finnas under hela arbetet. Helst på ett bord men väggen går också bra.
3. Dela in klassen i följande grupper och dela ut respektive avsnitt ur detta dokument till dem.

Grupp 1: **Natur och mark**

Grupp 2: **Trafik**

Grupp 3: **Byggnader**

Grupp 4: **Sport och lek**

Grupp 5: **Kultur**

Grupp 6: **Kontor, affärer och restauranger**

Grupp 7: **Omsorg och hållbarhet**

Vill ni ha färre grupper kan en grupp ansvara för flera avsnitt.

4. Uppmana grupperna att noga läsa igenom sina instruktioner. Därefter arbetar grupperna med att placera ut sina respektive delar. Natur och mark måste börja följt av trafik och byggnader. Därefter placerar övriga grupper ut sina symboler. Grupperna kan behöva samarbeta och göra förändringar vartefter.

Valfria tillägg:

På sidan 50 finns förutsättningskort som gör att du kan addera utmaningar till arbetet. Välj ut, eller dra slumpmässigt, så många förutsättningskort du vill arbeta med. Du kan också skriva egna förutsättningar på de blanka korten.

Använd något av nedanstående ramverk för att koppla arbetet till kursplaner. Du kan också använda andra faktorer som är relevanta för just din undervisning.

- **Kostnader**

Varje enhet har en kostnad, eleverna har en budget. Betalar invånarna skatt?

- **Miljöpåverkan**

Varje enhet har en miljöpåverkan genom resursförbrukning. Koppla till hållbarhetsmål. Det finns även enheter som har positiv miljöpåverkan.

- **Demokrati/politik**

Vem bestämmer hur staden ska byggas? Hur går processen till?

Tips till dig som lärare:

- Börja med att varje elev eller grupp **klipper ut alla enheter** ur sitt avsnitt.
- Grupperna kommer att bli klara vid olika tillfällen. Använd **uppdagskort** till elever som är färdiga eller ha en annan skoluppgift i bakfickan.
- Ett roligt tillägg kan vara att **skapa egna tredimensionella modellbyggnader**. Arbeta i skala 1:1000 där 1 mm motsvarar 1 m i verkligheten. Arbeta med papper, 3D-skrivare eller annat valfritt material och placera på er ritning.
- Om du vill att eleverna ska arbeta individuellt eller i mindre grupper kan du **skriva ut materialet i flera uppsättningar** och göra fler än en ritning per klass.
- Det går även att **arbeta gemensamt i helklass** med varje del där eleverna först gör skisser och ni sedan gemensamt väljer lösning och placerar ut sakerna på er ritning.
- Elever som trivs bäst att **arbeta självständigt** kan med fördel vara i kulturgruppen där det finns möjlighet att skapa affischer till egna evenemang eller skulpturer.





Natur och mark



Natur och mark

Ni har den viktiga uppgiften att forma hur marken ser ut där er stad ligger. Det gör ni genom att klippa ut och placera höjdskillnader, naturområden, parker och vatten.

Höjdskillnader

Klipp ut höjdkurvorna och placera ut på er ritning. Varje kurva representerar en stigning på 5 meter. Kurvorna kan placeras på varandra för att skapa högre höjder.

Vatten

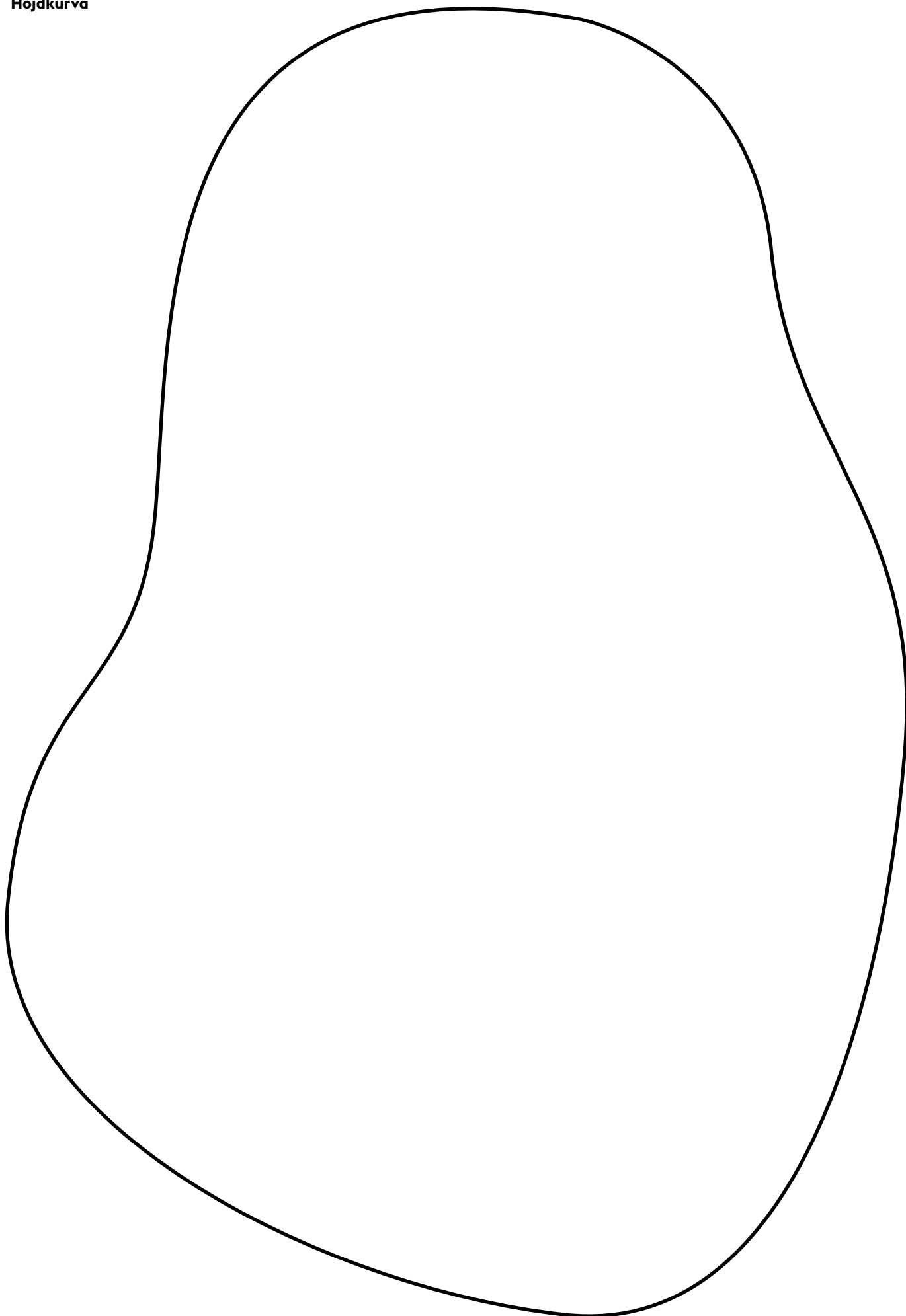
Klipp ut den typ av vatten ni vill ha ur blått papper. Ni kan skapa sjöar, åar, kanaler, dammar med mera. Tänk på att stora vatten som hav kan skapas genom att vattnet går fram till kanten på er ritning.

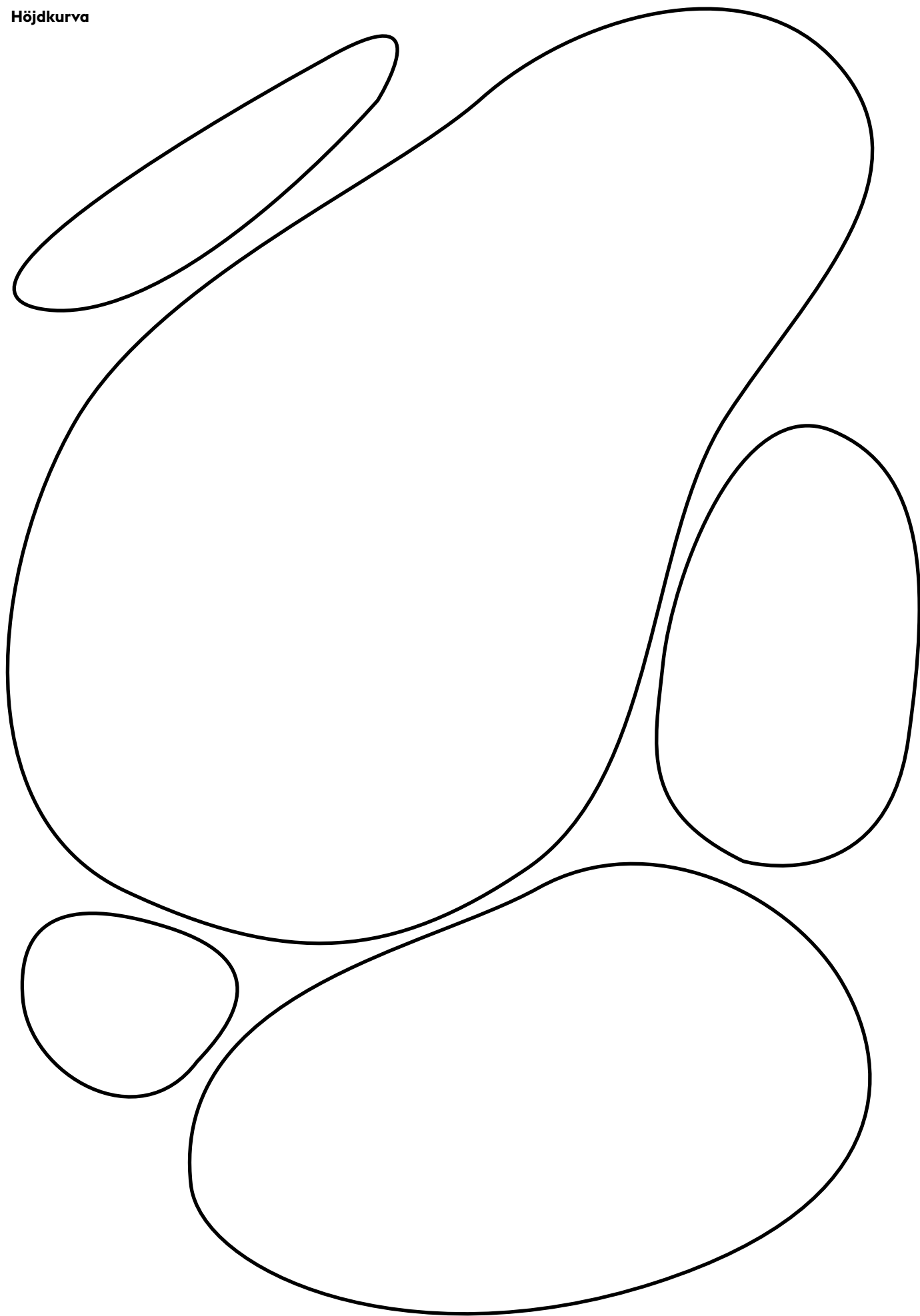
Natur

Grönt markerar natur på er ritning. Klipp ut olika områden som skog, öppna fält och parker för att placera ut. Ni kan även skapa enskilda träd genom att klippa ut en liten del eller knyckla ihop en liten tuss grönt papper och placera ut.

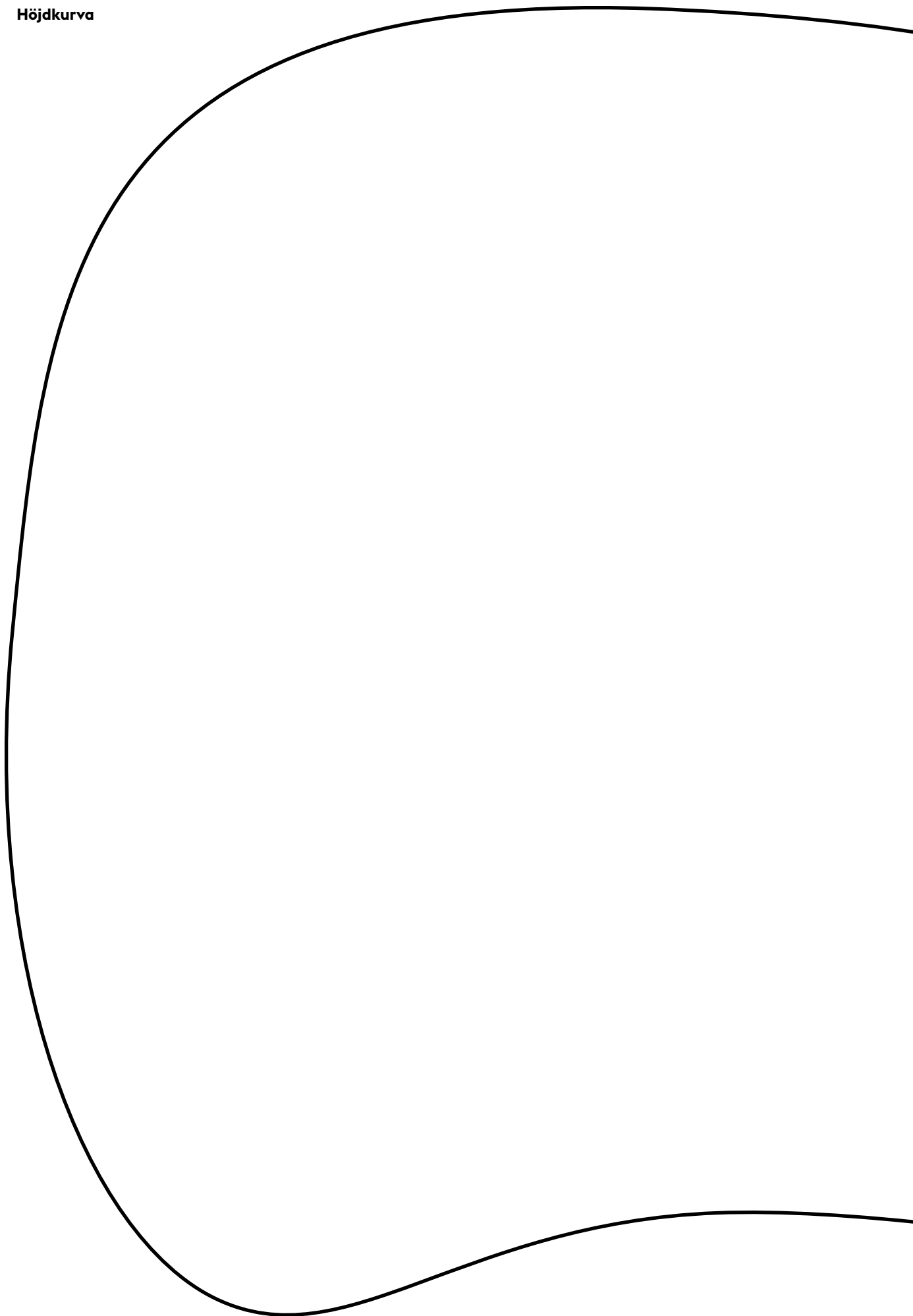
Detta är ett exempel hur det kan se ut när ni placerat era delar.



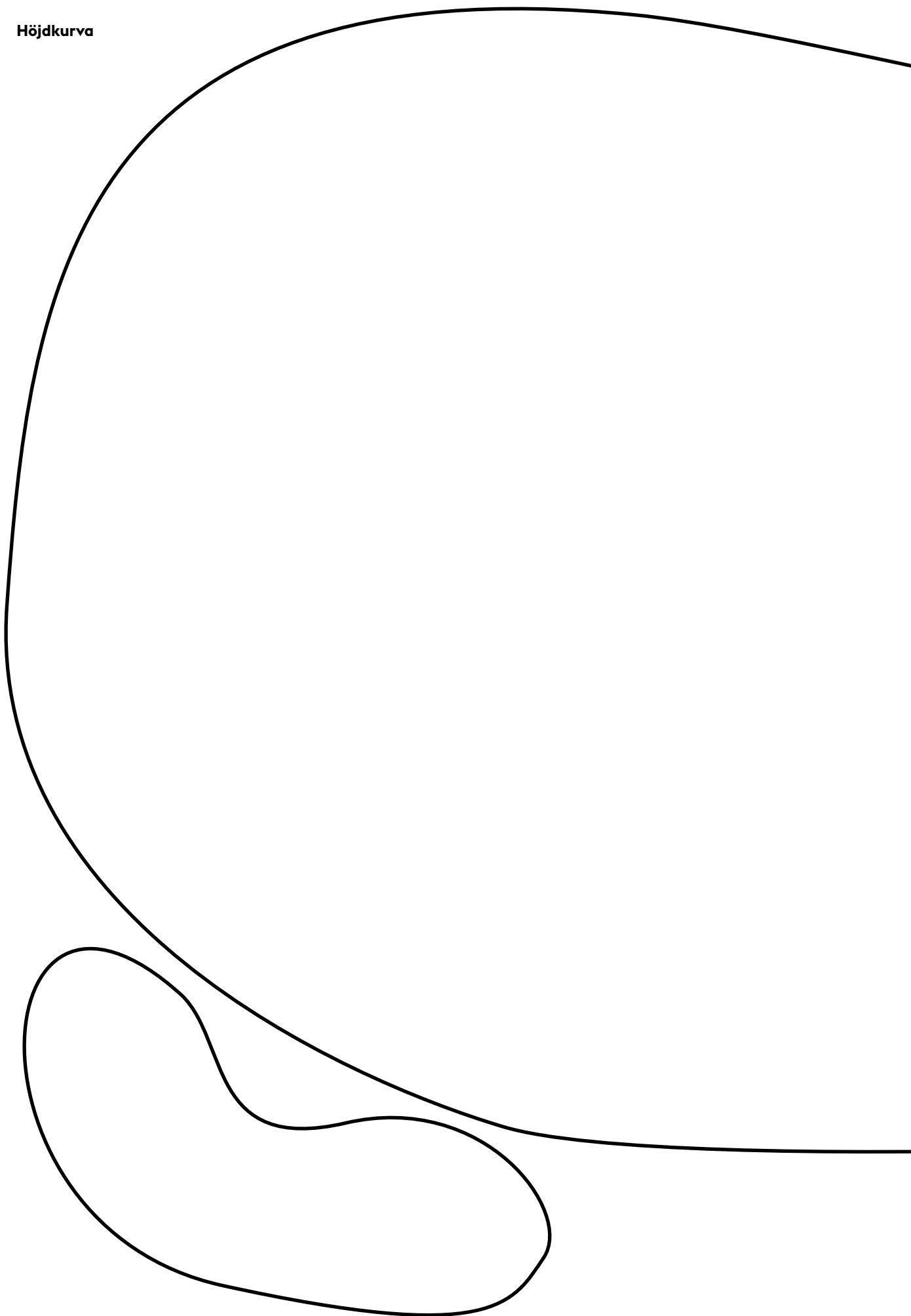


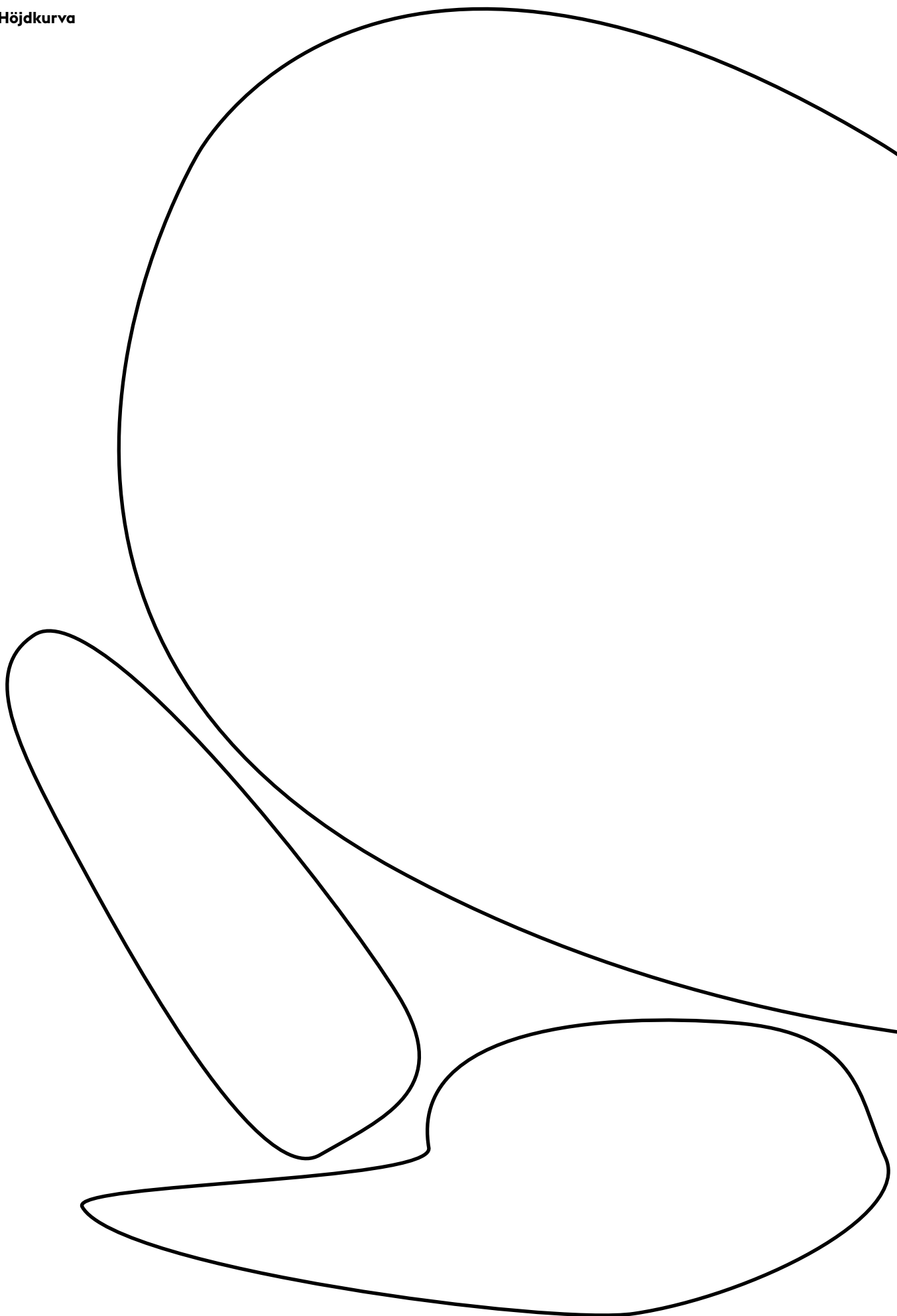


Höjdkurva

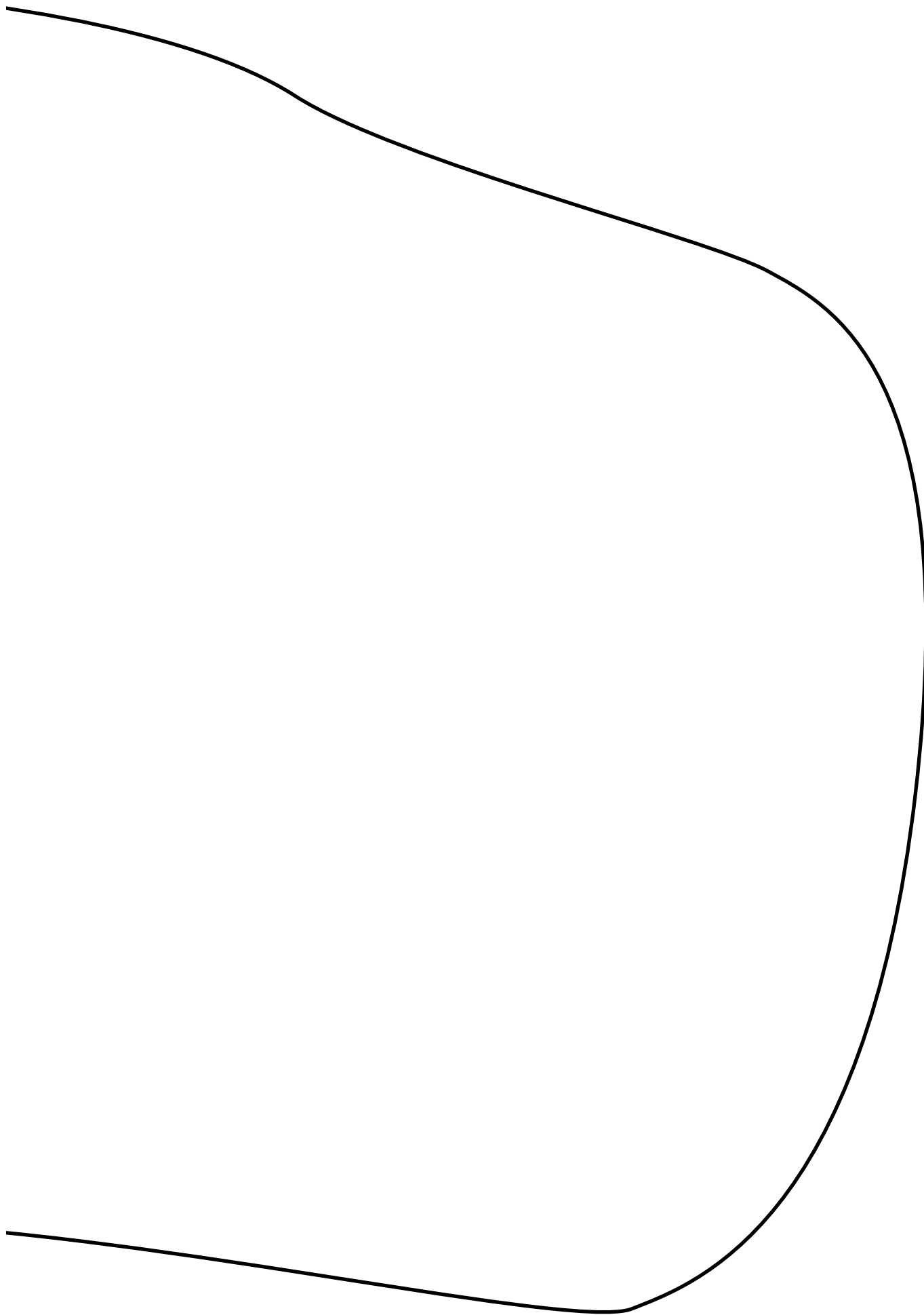


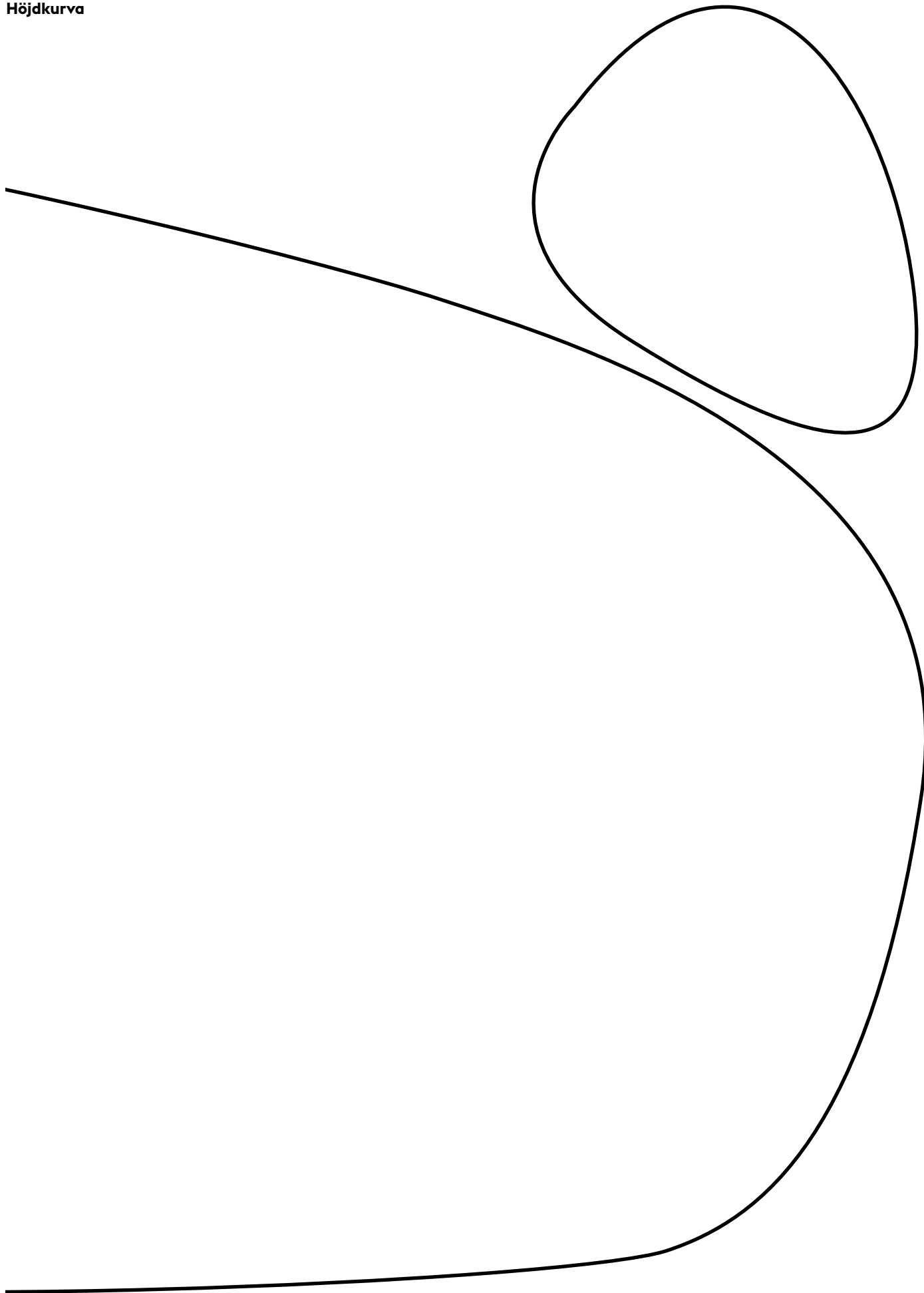
Höjdkurva

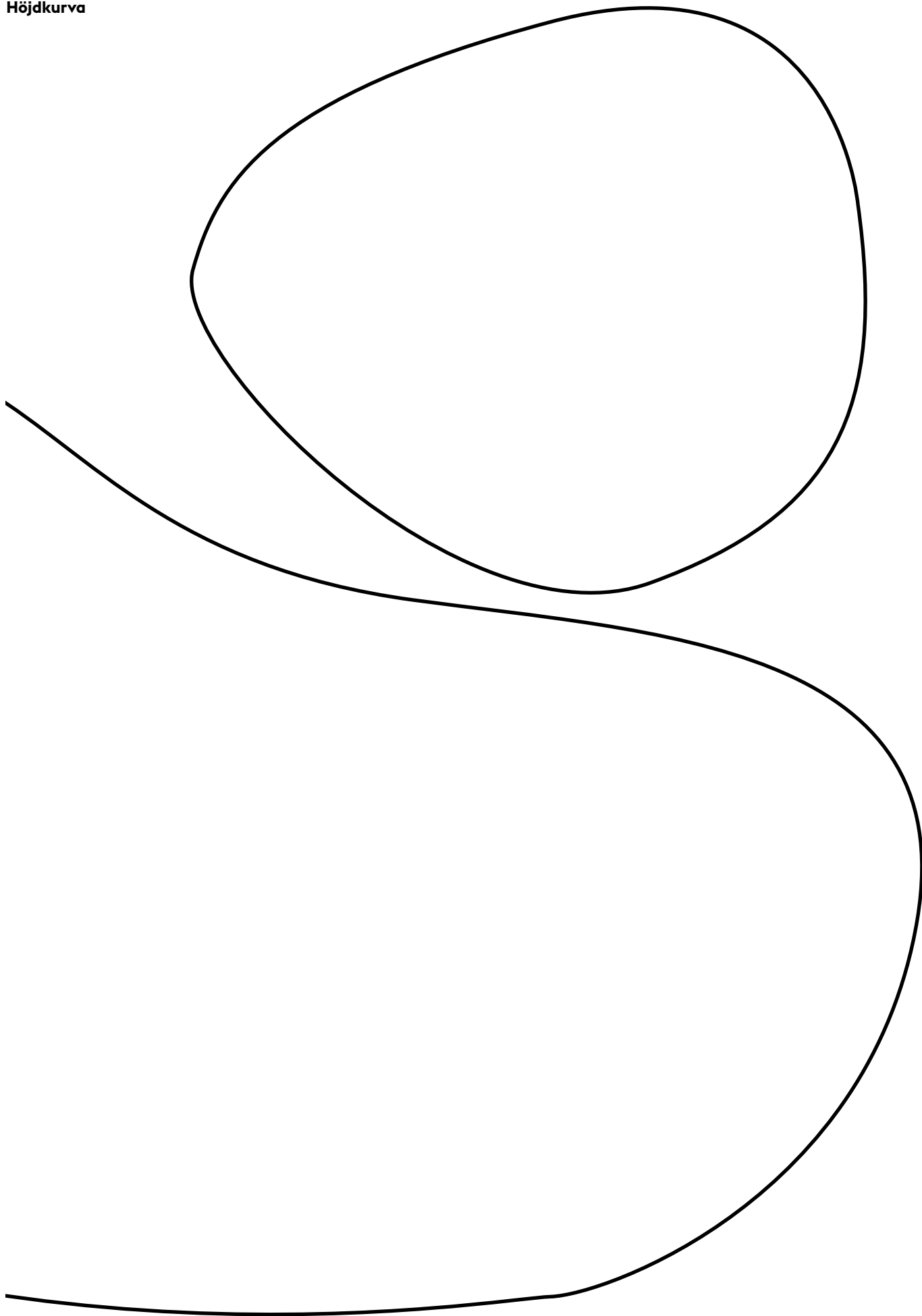


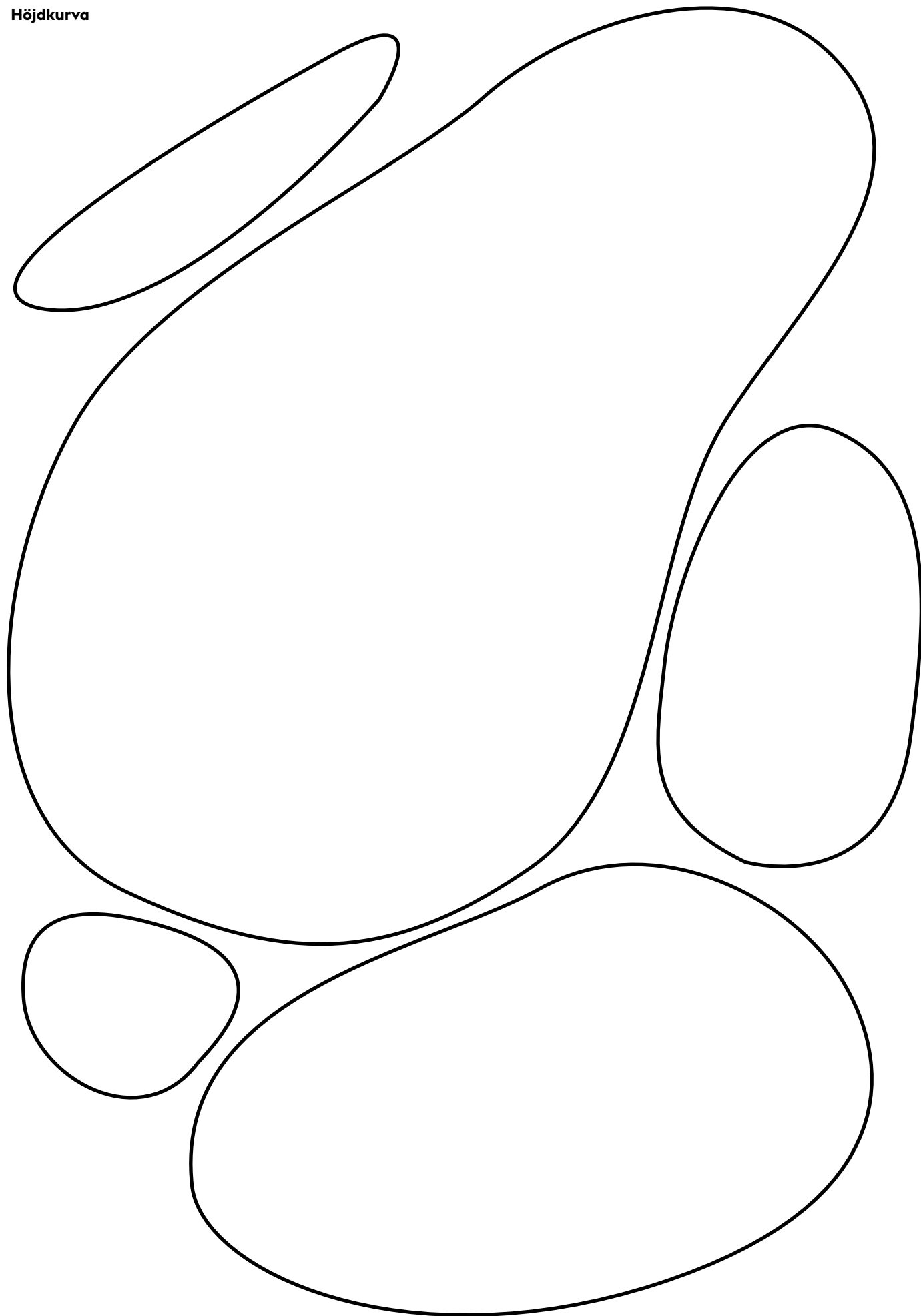


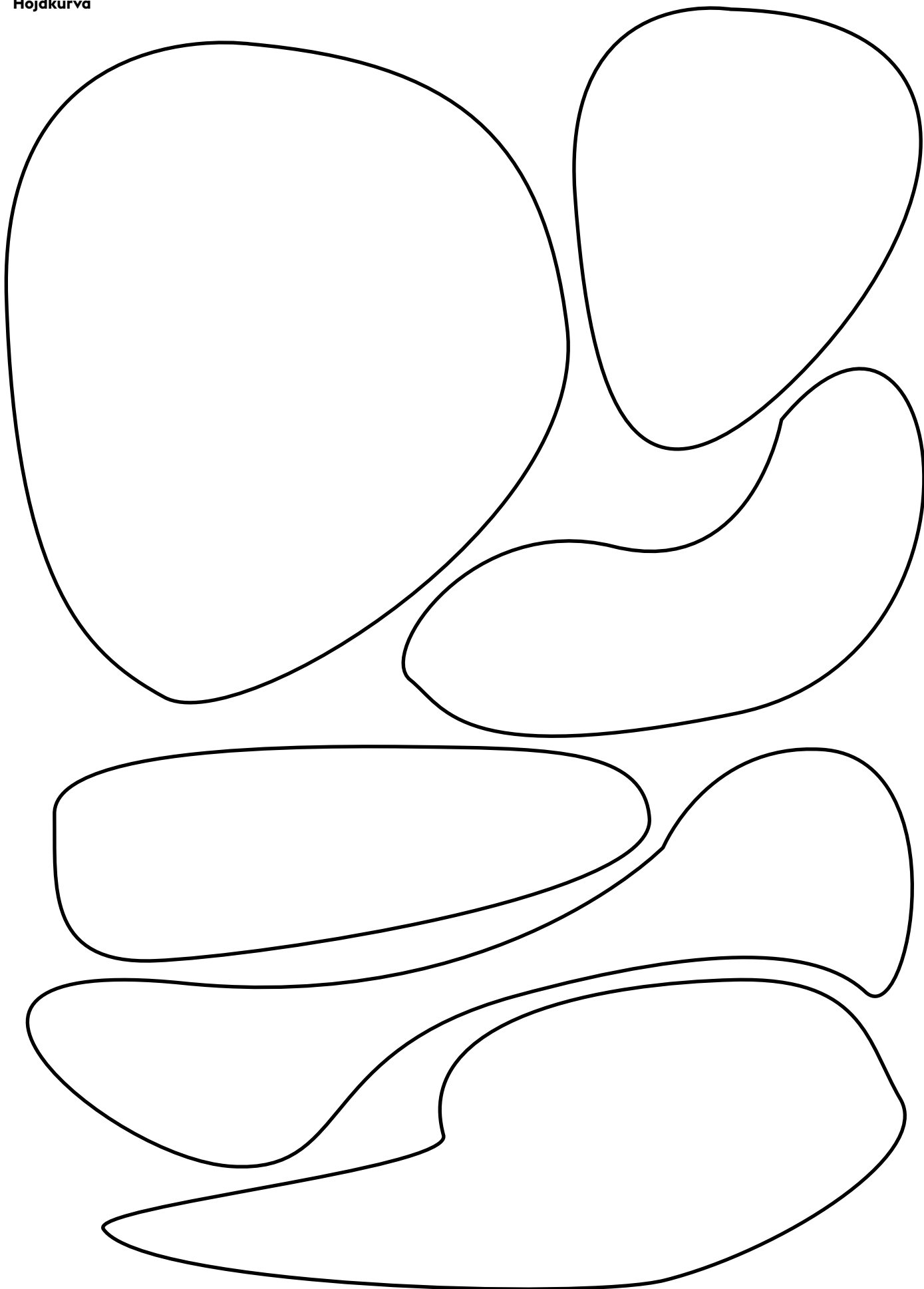
Höjdkurva



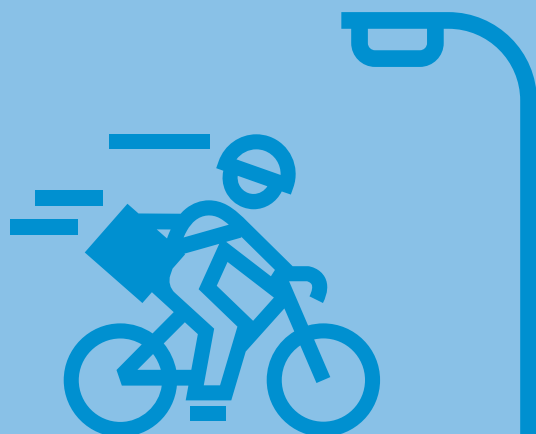
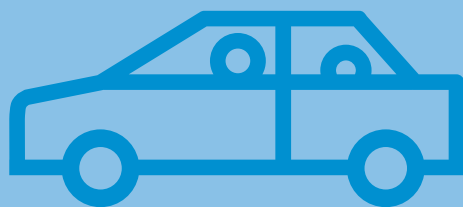
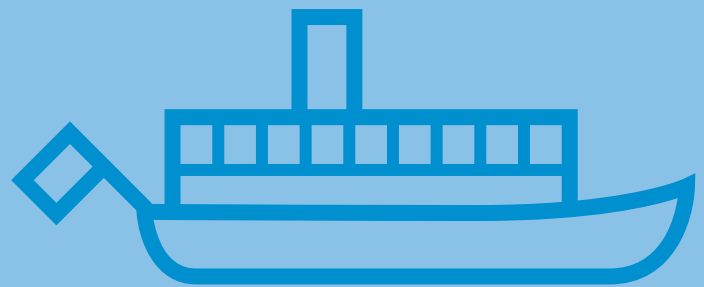








Trafik



Trafik

Ni har den viktiga uppgiften att se till så att de som bor i er stad kan resa på olika sätt. Ni ansvarar för alla de tre trafikslagen: väg, järnväg och sjöfart. I detta ingår även att skapa möjligheter för cyklister och fotgängare med cykelbanor, gångbanor och stigar.

För att skapa vägar, cykelbanor, stigar och tågspår gör ni så här:

Tågspår

Klipp ut de färdiga spåren på tågsidan. De kan användas som tunnelbana, spårvagn, tvärbana och pendeltåg.

Vägar

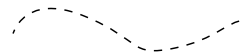
Klipp ut de olika vägarna och kombinera delarna till raksträckor och kurvor. Tänk på att vägar även kan gå över varandra som korsningar eller broar.

Gång- och cykelbanor

På den smalaste vägen (bredd 6 m) får cyklister samsas med bilar i körbanan. På de andra två finns plats för cykelbana i båda riktningarna. Tänk på att cyklister inte får cykla på motorvägen. Ni kan rita separata gång- och cykelbanor. Använd blyerts och rita direkt på er ritning eller rita på separat papper och klipp ut. En gång- och cykelbana är ca 3 mm bred.

Stigar

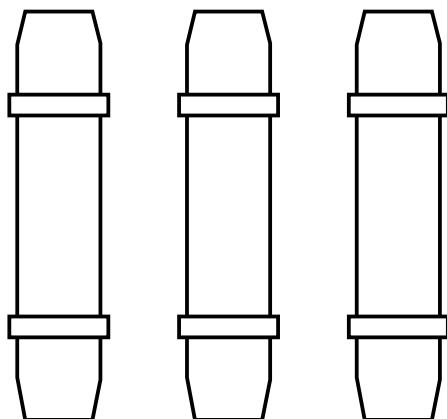
Stigar skapar ni genom att rita streckade linjer. Ju bredare streck desto större stig. Använd blyerts och rita direkt på er ritning eller på separat papper och klipp ut.



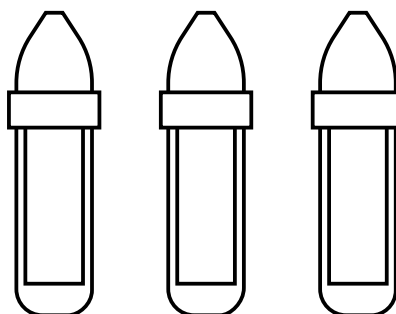
Sjöfart

Det finns två olika sorters färjor att klippa ut och placera i vatten. Tänk på att bilfärjan behöver väganslutning till vattnet.

Bilfärja

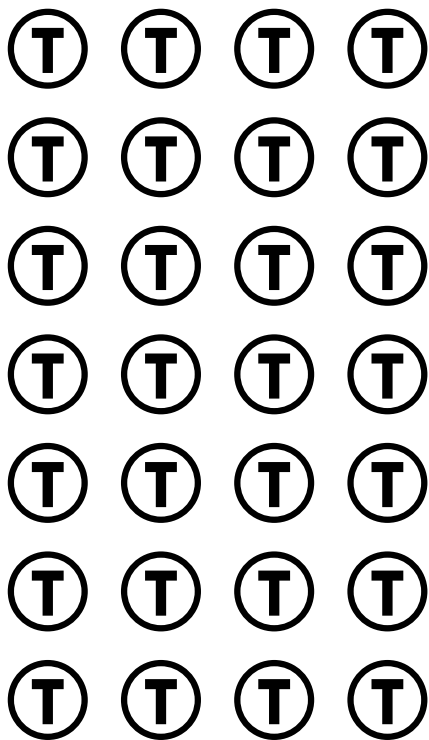


Passagerarfärja

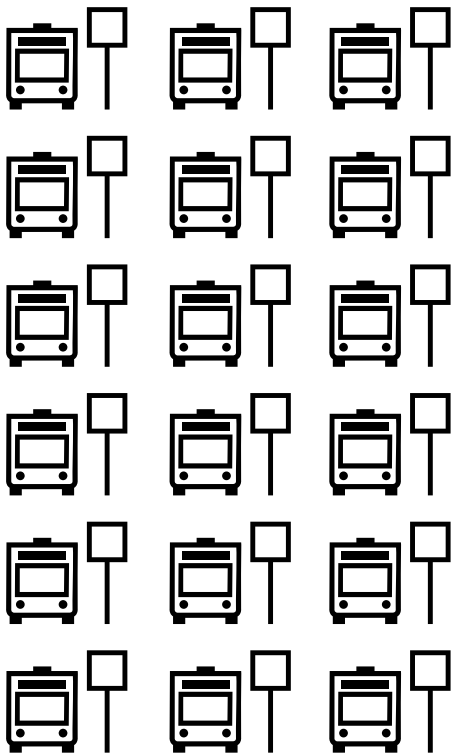


Kollektivtrafik och övergångsställen

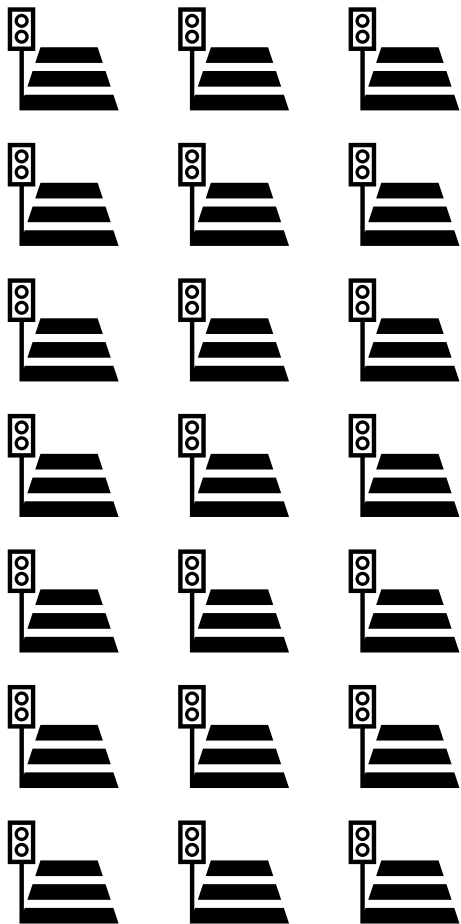
Tunnelbana



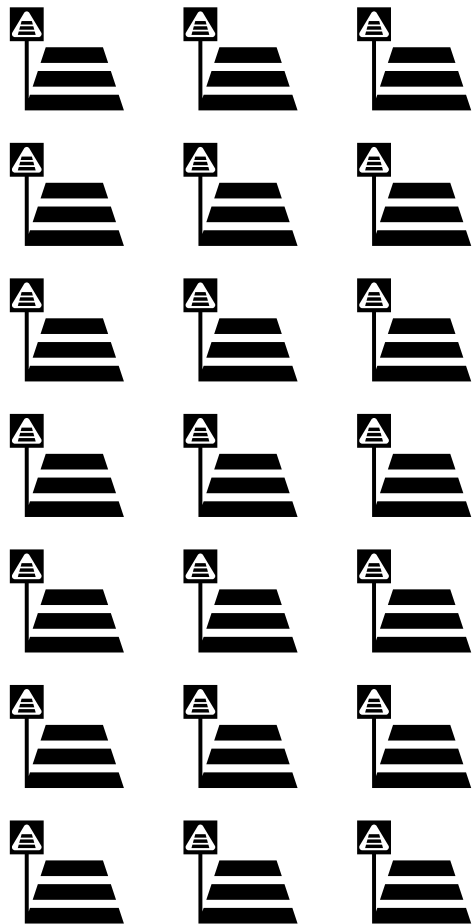
Busshållplats



Övergångsställe, bevakat



Övergångsställe, obevakat



Vägar

Tips: Klipp bort bitar ur svängar för att skapa andra riktningar än 90 och 180 grader.

Bredd 18 m

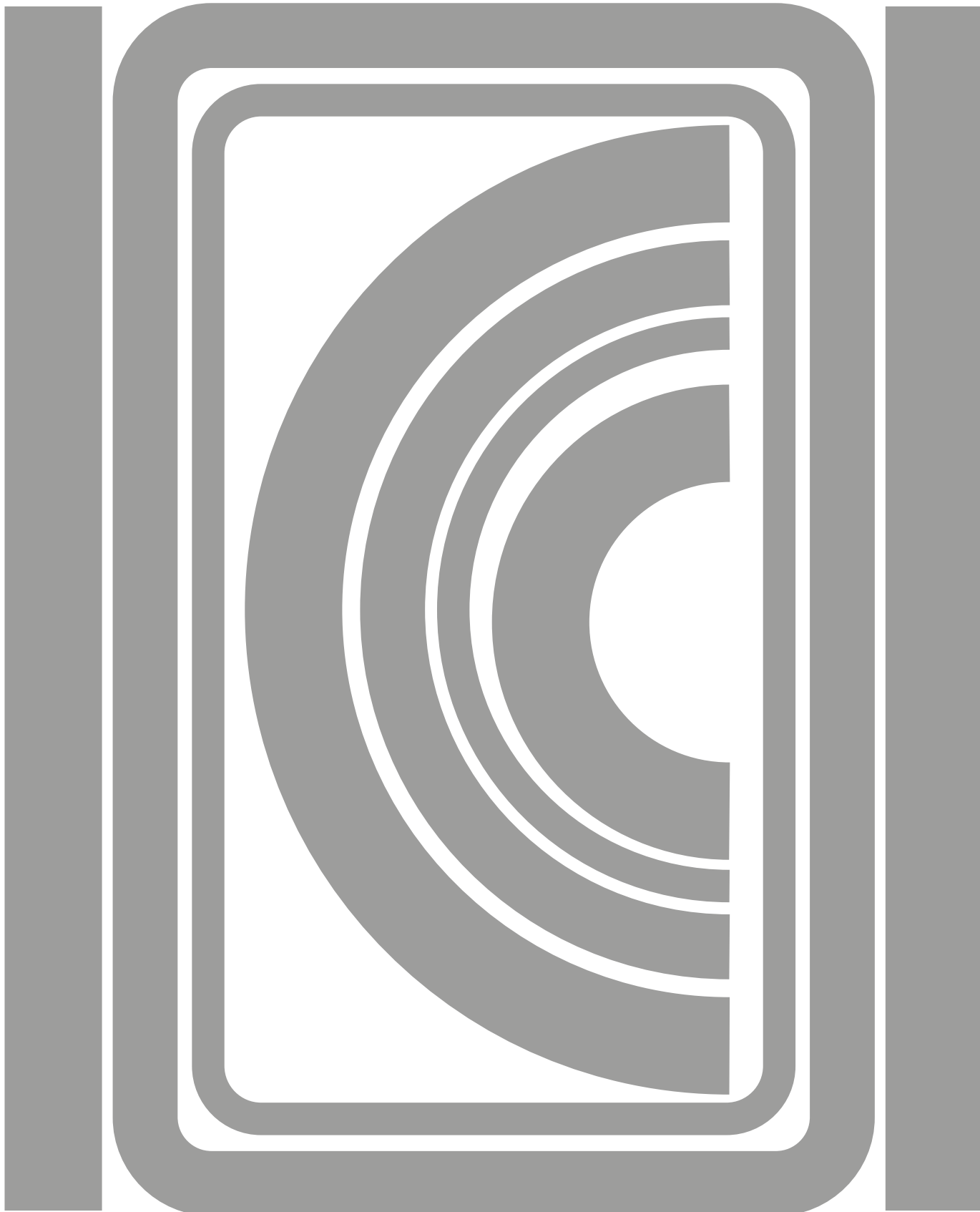
Bred gata i stad med plats för många filer, cykelbanor och parkeringar. Kan också användas som motorväg.

Bredd 12 m

Vanlig gata i stad med plats för fyra filer eller cykelbanor och parkeringar.

Bredd 6 m

Smal gata i stad med plats för en bil i varje riktning. Kan också användas som länsväg mellan städer.



Vägar

Tips: Klipp bort bitar ur svängar för att skapa andra riktningar än 90 och 180 grader.

Bredd 18 m

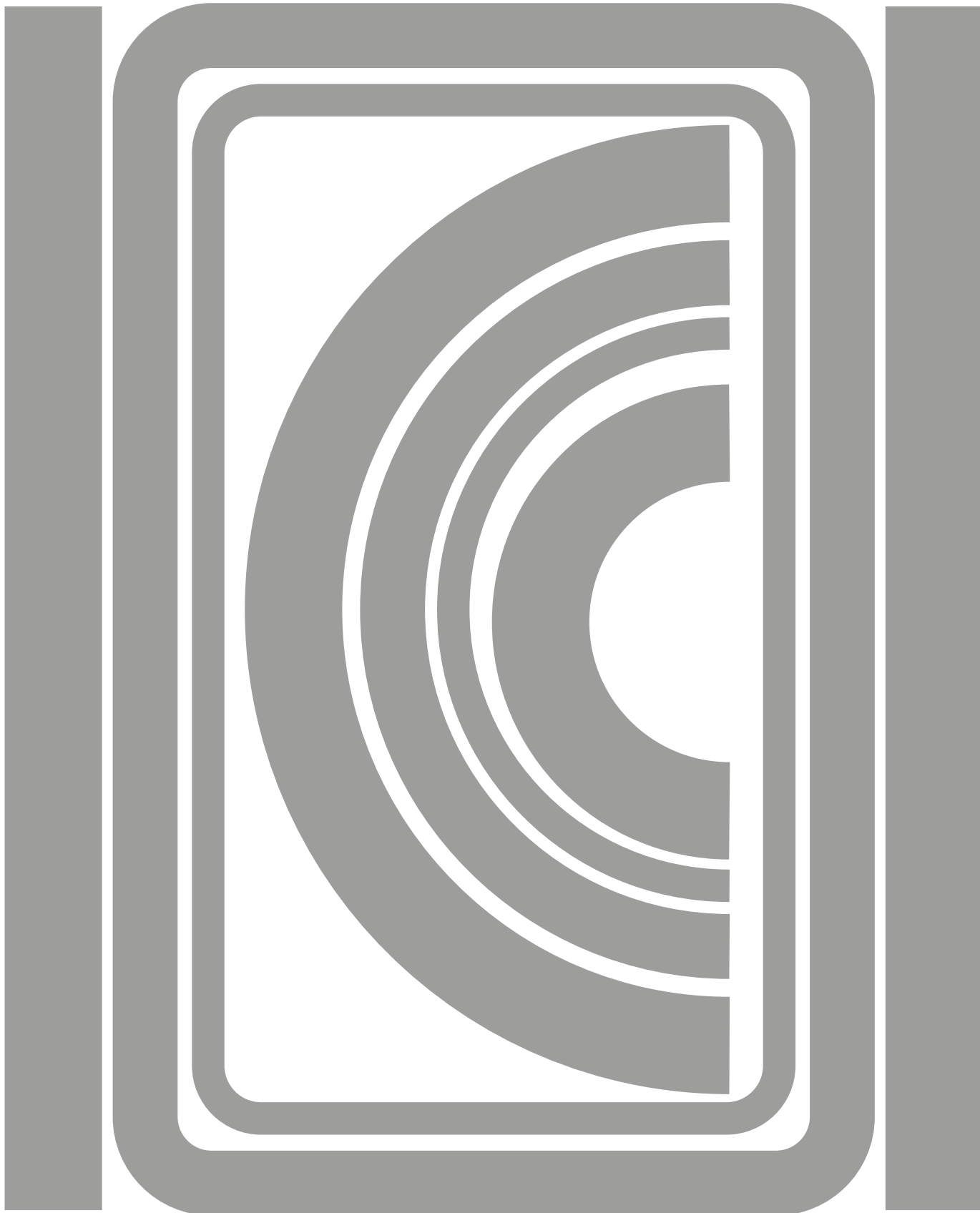
Bred gata i stad med plats för många filer, cykelbanor och parkeringar. Kan också användas som motorväg.

Bredd 12 m

Vanlig gata i stad med plats för fyra filer eller cykelbanor och parkeringar.

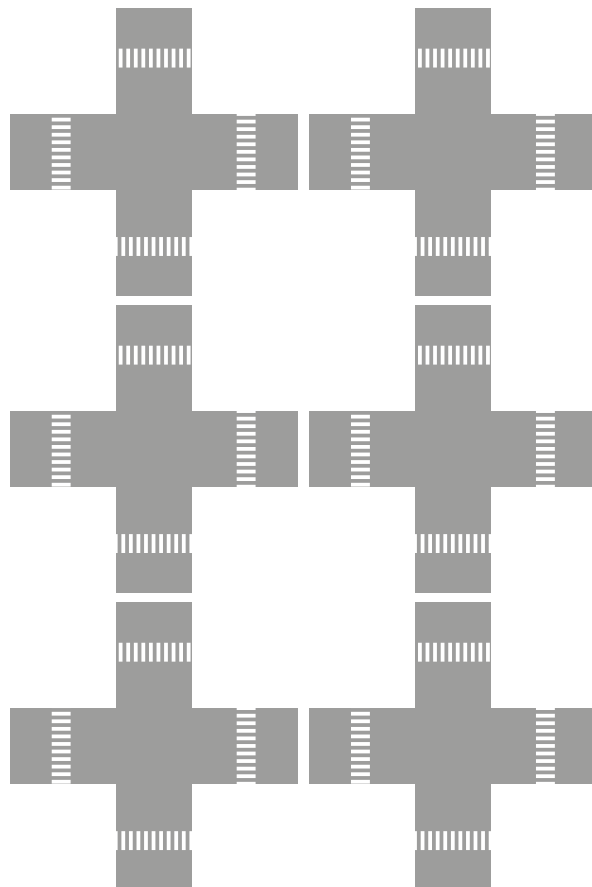
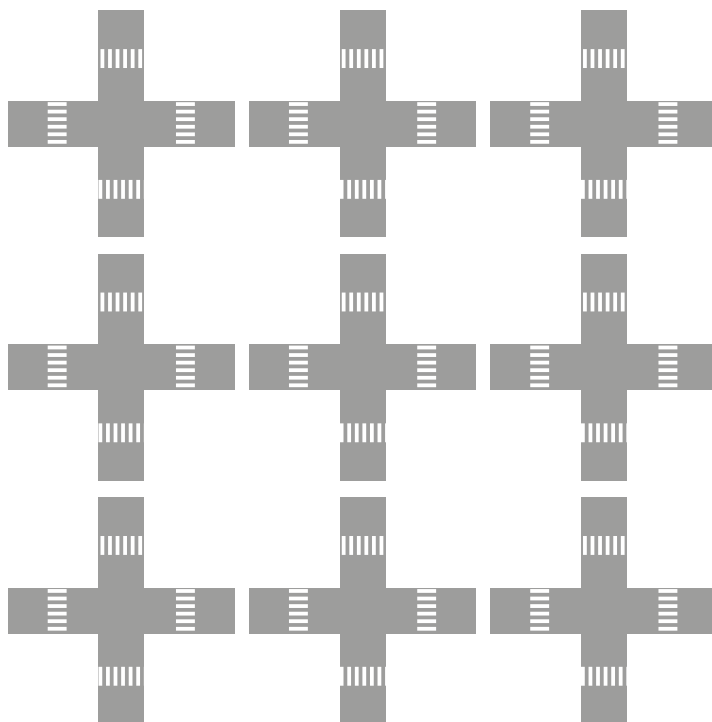
Bredd 6 m

Smal gata i stad med plats för en bil i varje riktning. Kan också användas som länsväg mellan städer.

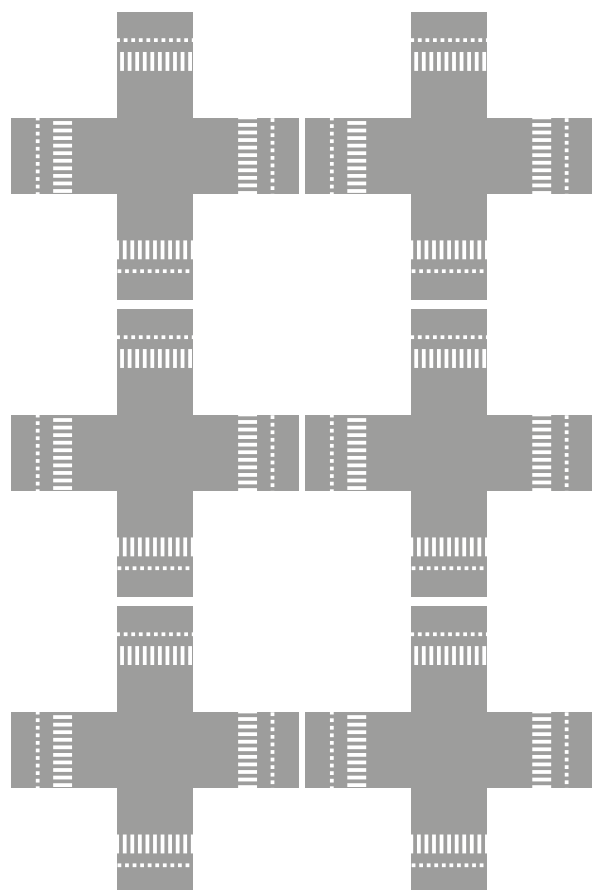
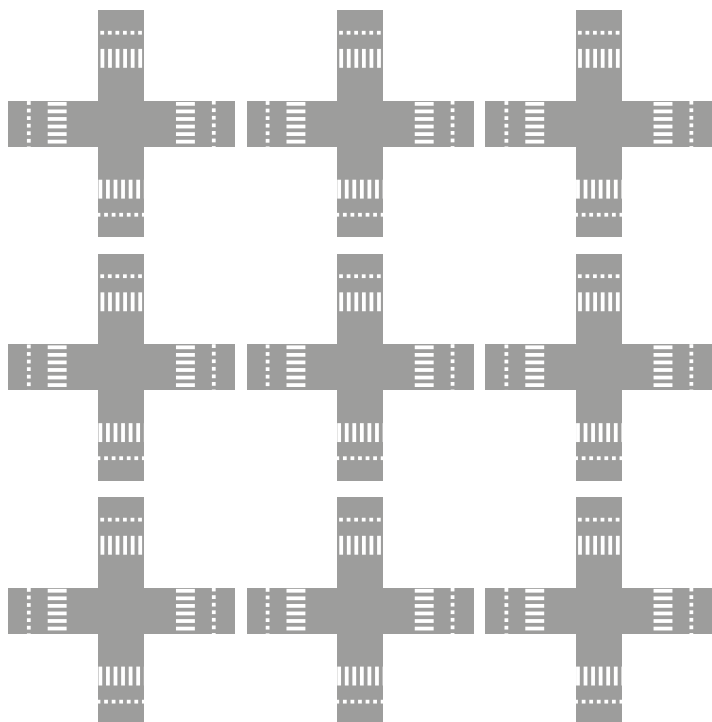


Korsningar med övergångsställe

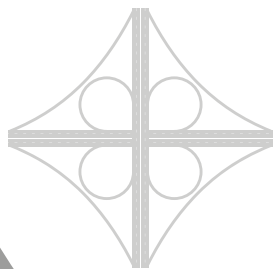
Tips: Klipp bort vägar för att skapa T-korsningar eller svängar.
Klipp ut endast övergångsställen och placera på andra vägar.



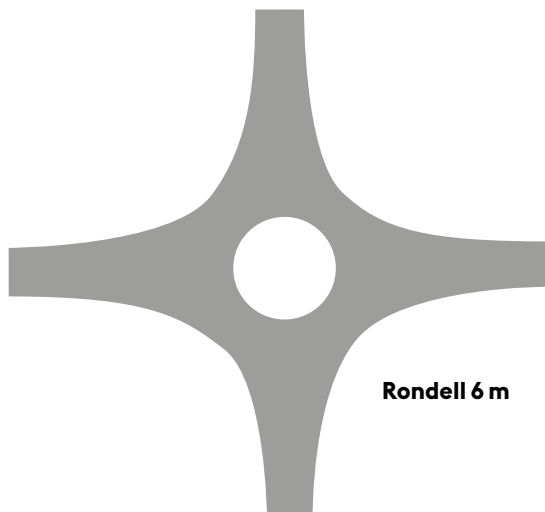
Korsningar med övergångsställe och cykelbanor



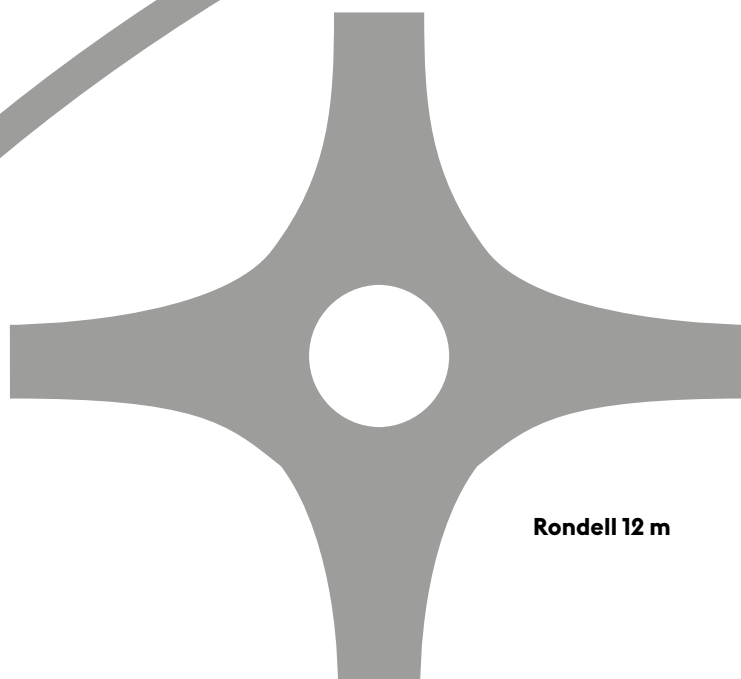
Motorväg och rondeller



Fyrklöver: Motorväg
Klipp ut två delar och placera
bredvid varandra.

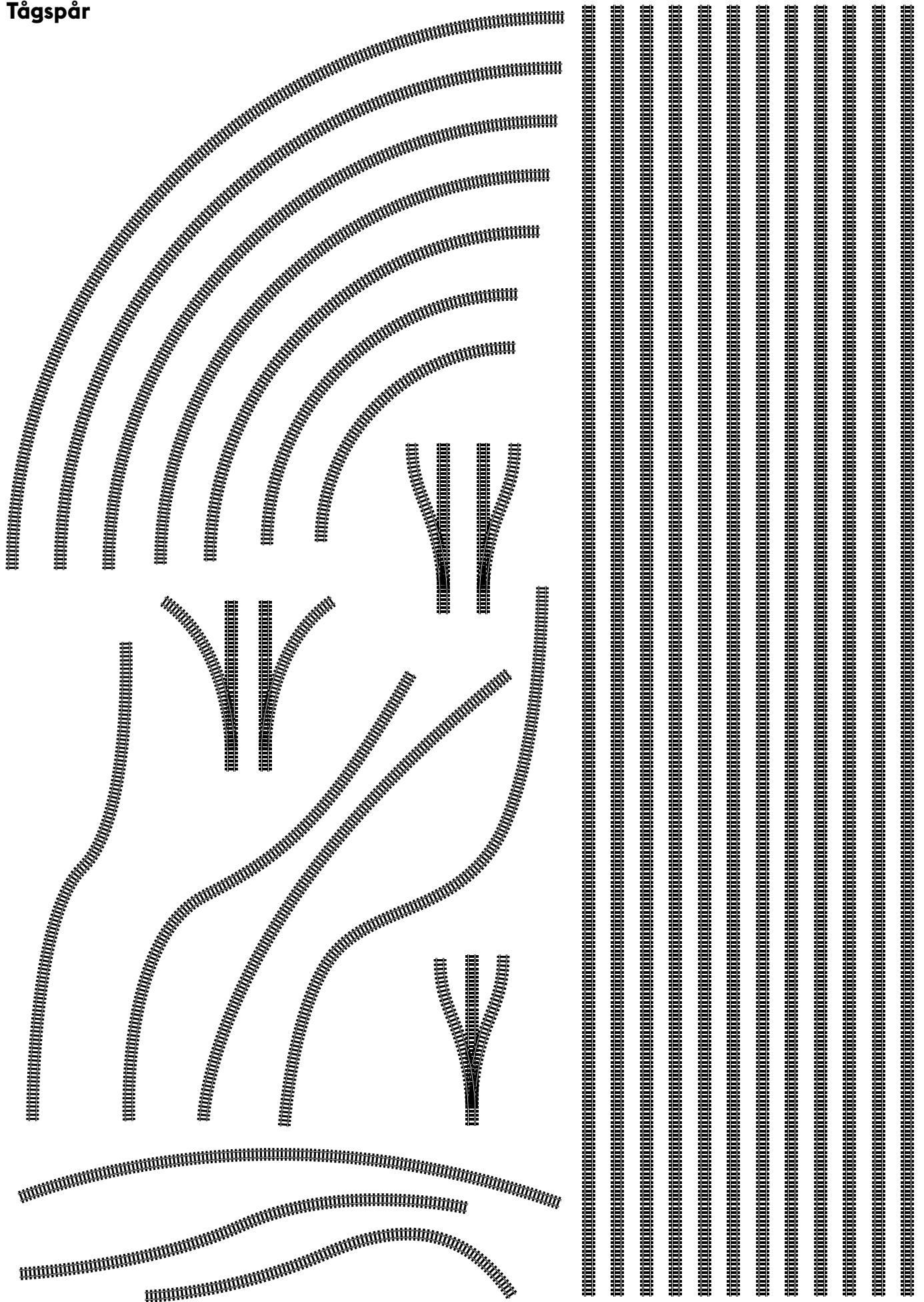


Rondell 6 m



Rondell 12 m

Tågspår



Byggnader



Byggnader

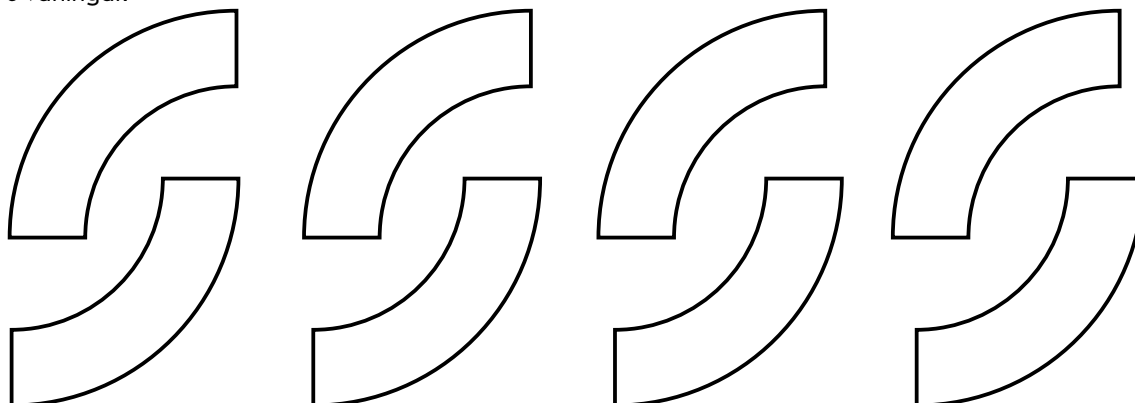
Det är er viktiga uppgift att planera bebyggelsen i er stad. Det gör ni genom att använda de olika byggnaderna på dessa sidor. De kan placeras intill varandra för att skapa bredare eller längre byggnader. Mindre byggnader kan också placeras på större för att skapa högre byggnader. De andra grupperna placerar sedan ut symboler som visar hur byggnaderna används. Byggnader som inte har symboler blir bostadshus.

Olika byggnader

Blandade byggnadsformer.

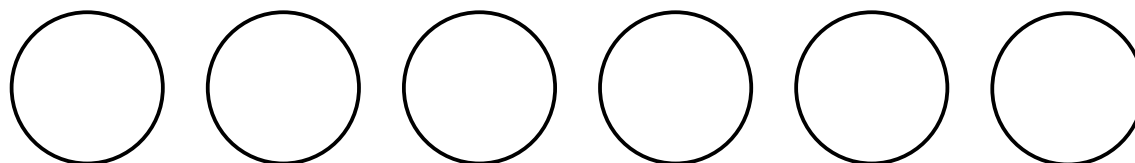
Svängd byggnad

8 våningar.



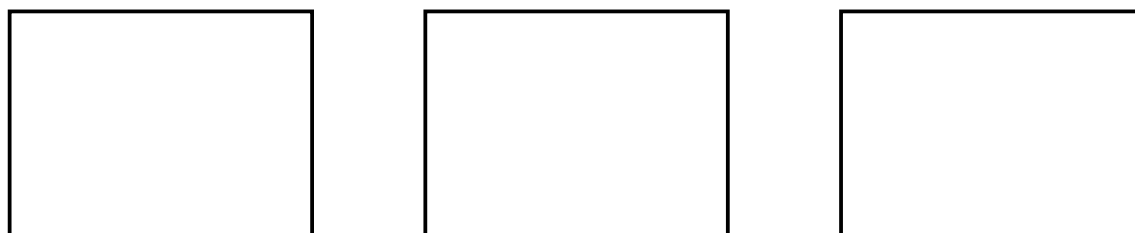
Rund byggnad

5 våningar. 20x20 m.



Rektangulär byggnad

3 våningar. 40x30 m.



Smalhus

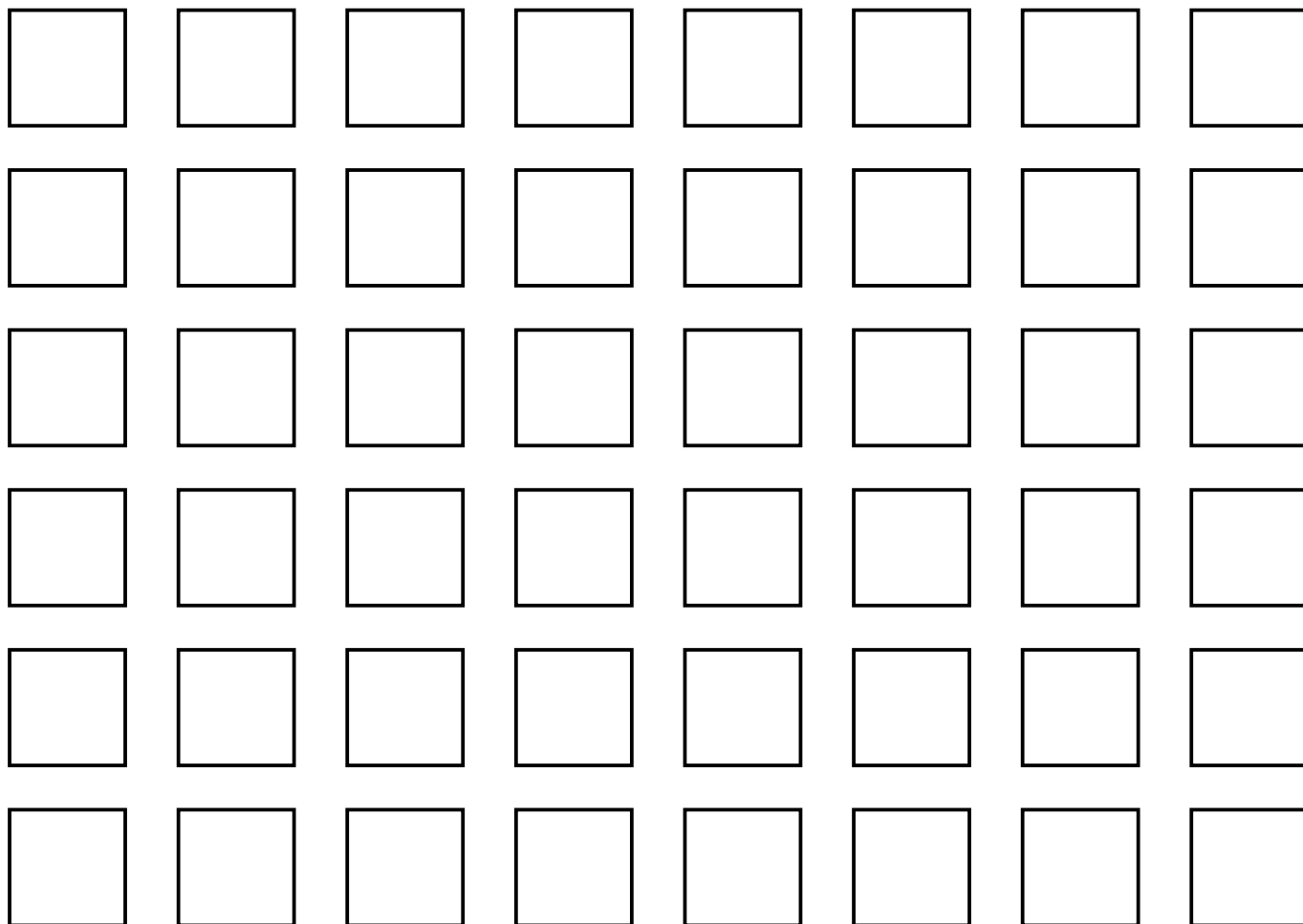
En vanlig typ av långsmalt hus med flera portar/trapphus som kallas lamellhus där lägenheterna har fönster åt båda sidorna med två lägenheter per trapphus. 3 våningar. 10x40 m.

Skivhus

Ett avlångt höghus med hissar.
8 våningar. 55x14 m.

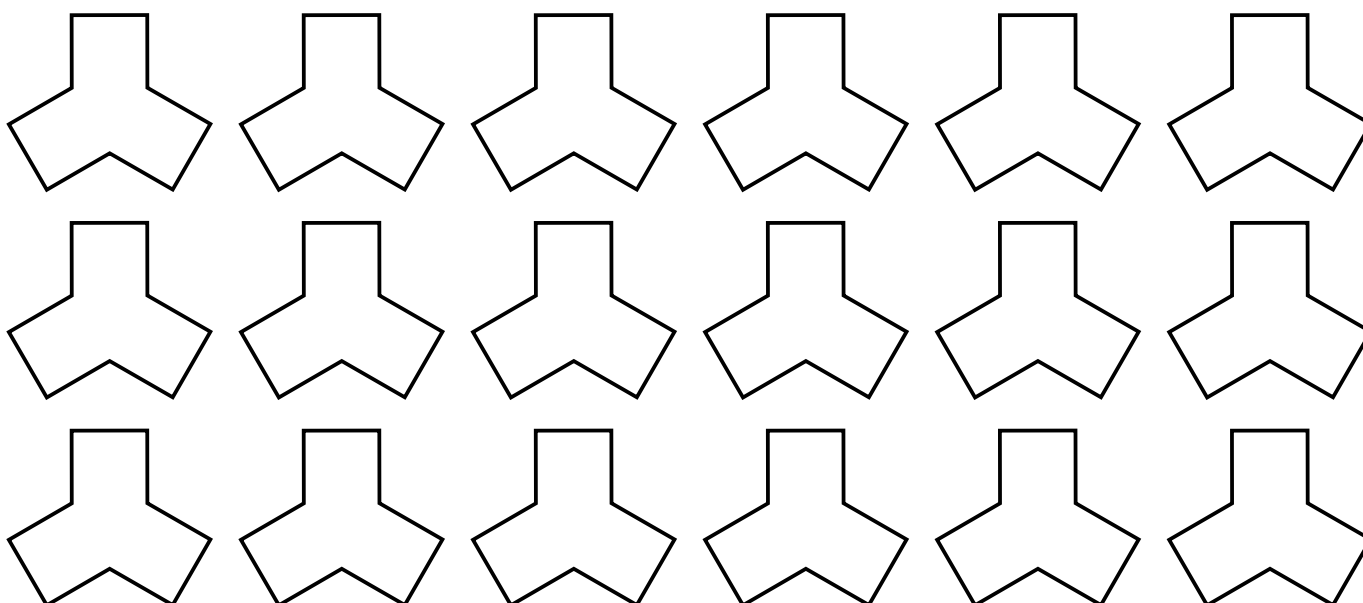
Punkthus

Ett fyrkantigt hus med en central trappuppgång.
6 våningar. 16 x 16 m.

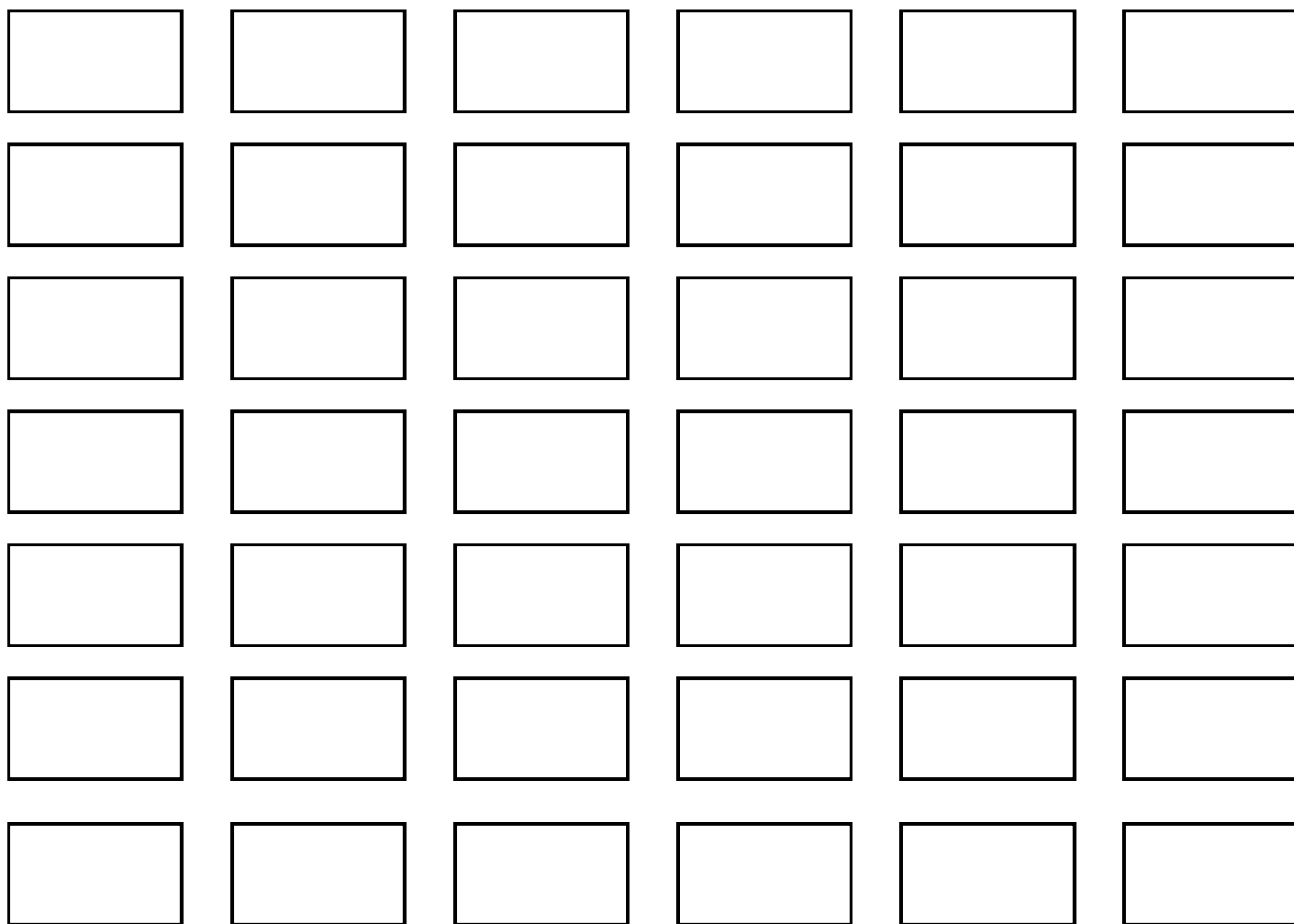


Stjärnhus

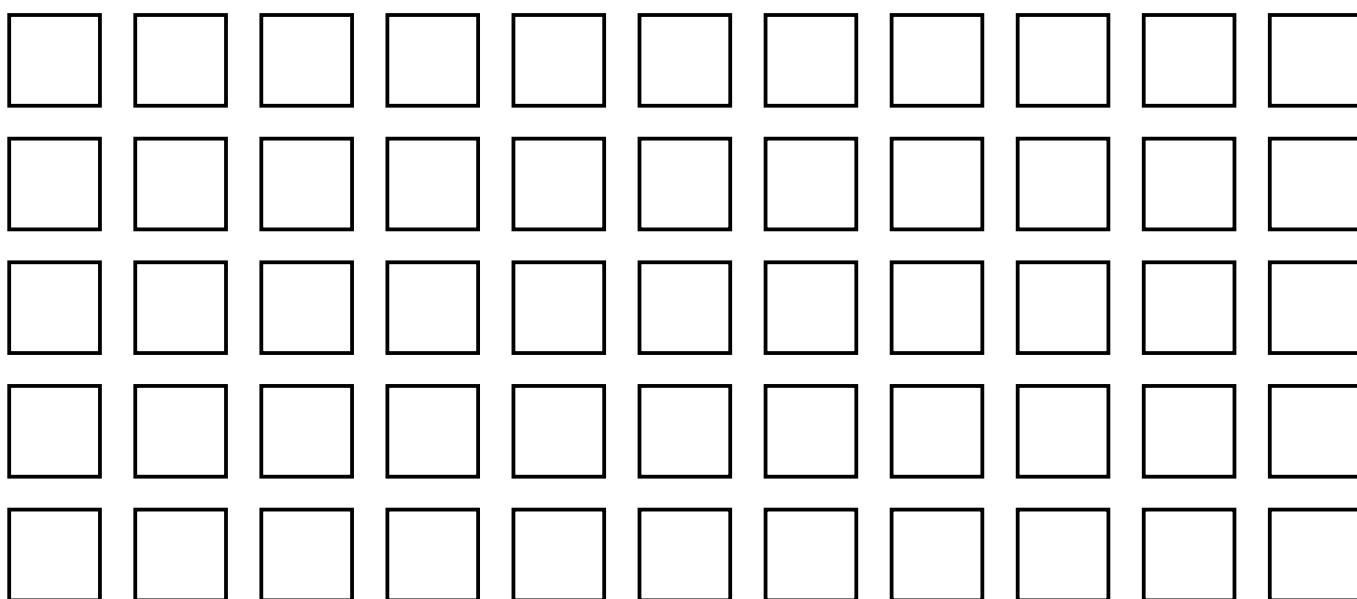
Hus format som en stjärna.
3 våningar. 27 x 23 m.



Höghus
17 våningar.
24 x 14 m.



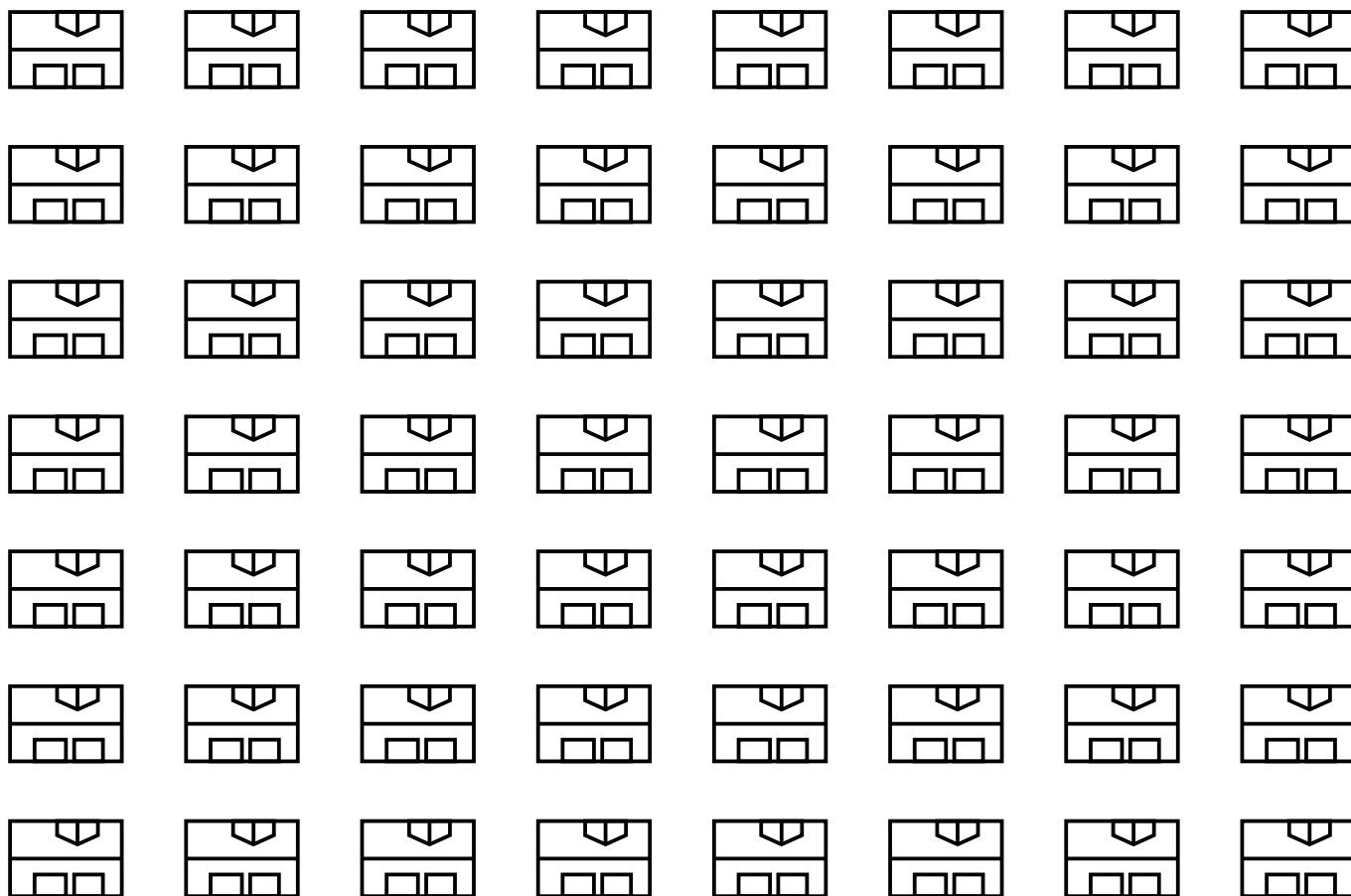
Höghus
13 våningar.
12 x 12 m.



Villa 2 våningar

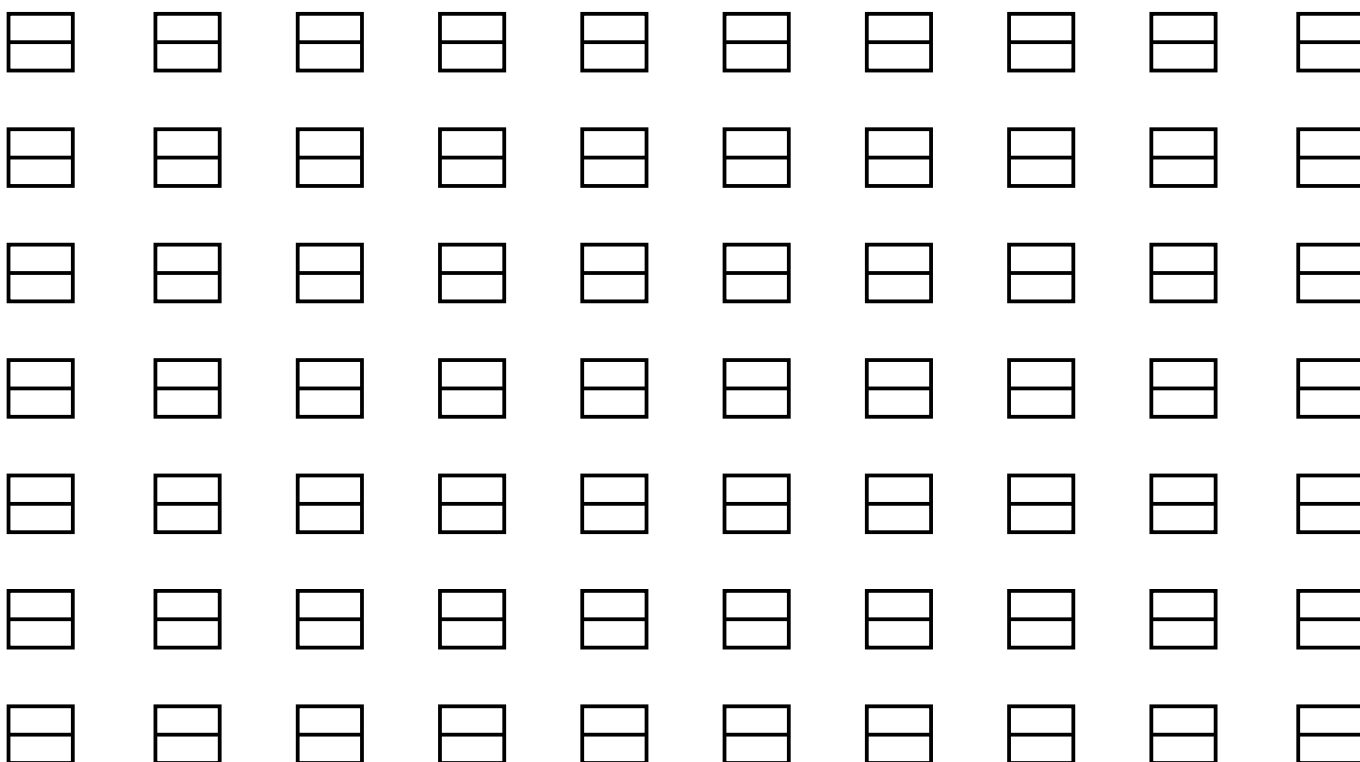
15x10 m.

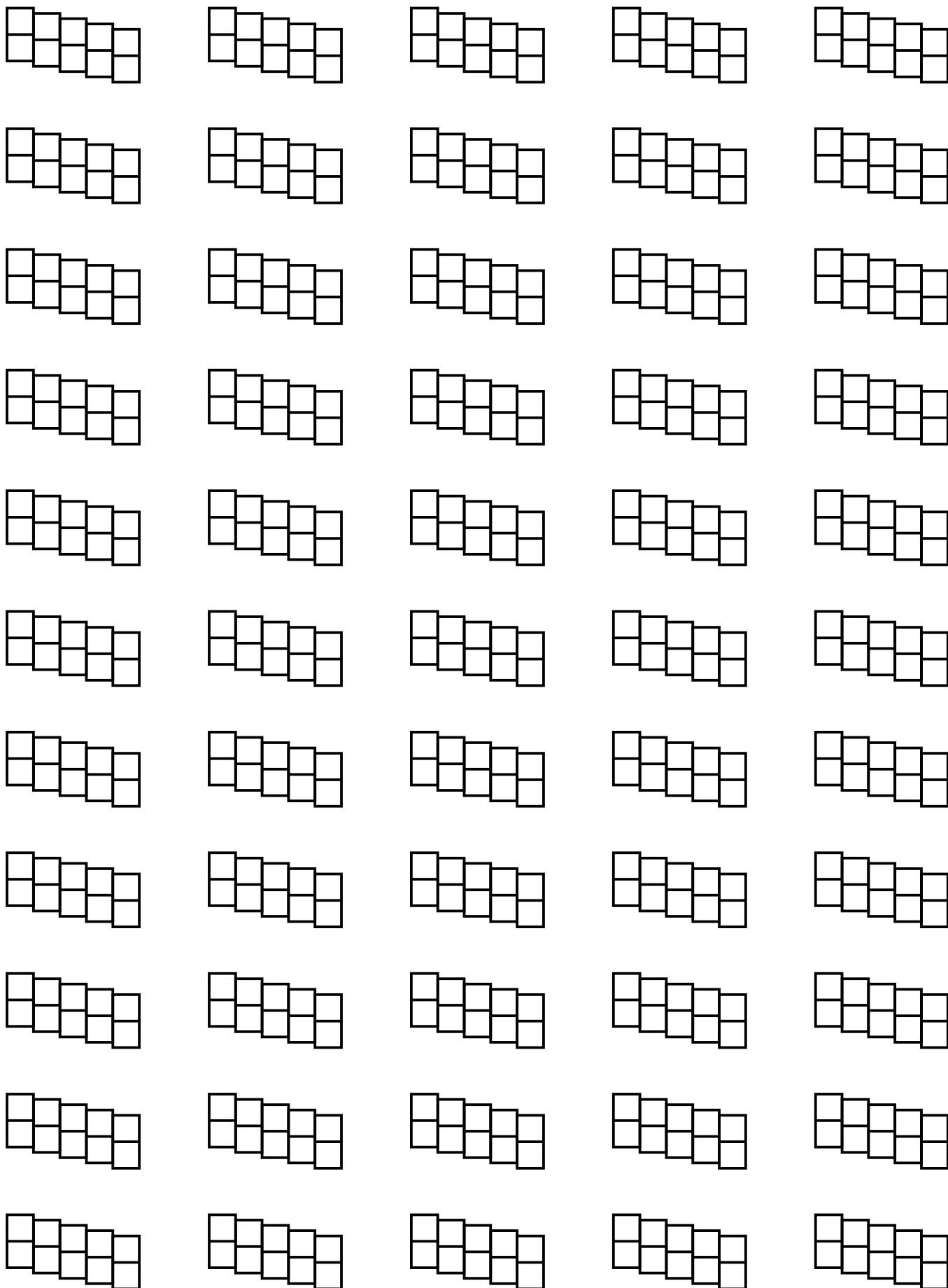
230 kvm.

**Villa 2 våningar**

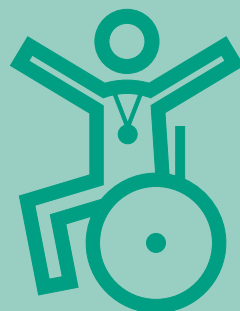
8,5x7,5 m.

120 kvm.





Sport och lek



Sport och lek

Ni har den viktiga uppgiften att göra så att de som bor i er stad kan motionera, idrotta och leka. Ni gör det genom att placera ut olika symboler, idrottsplaner och byggnader.

Ni kan också skapa motionsstigar som kan användas för exempelvis löpning och skidåkning.

Stig

Stigar skapar ni genom att rita streckade linjer. Använd blyerts och rita direkt på er ritning eller på separat papper och klipp ut.



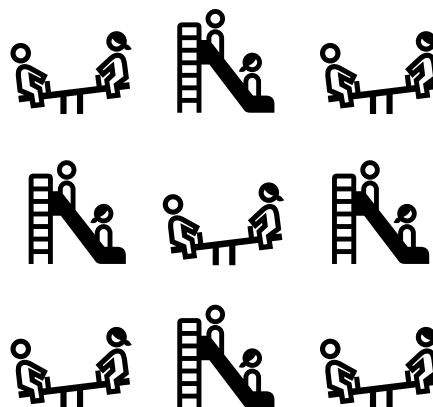
Motionsspår

Placera vid stigar som passar för löpning.



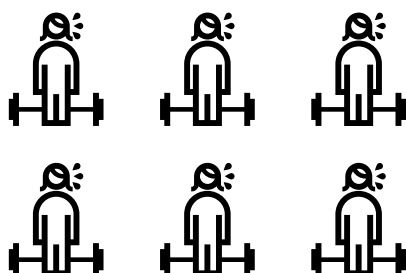
Lekplats

Placera ut en symbol för en liten lekplats och två för en stor. En liten lekplats är ca 20x20 m. En stor ca 40x40 m.



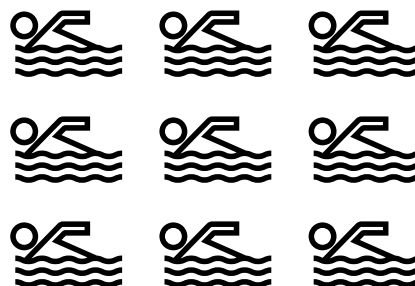
Gym

Placera på en byggnad eller på en plats ute för utomhusgym.



Badplats eller simhall

Placera i vatten för att markera en badplats eller i en arena för att markera simhall.



Sport och lek

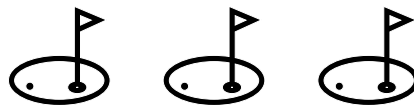
Skejtpark

Placera på yta tänkt för skejtboard-åkning.



Golf eller bangolf

Placera på yta tänkt för bangolf, driving range eller golfbana.



Mountainbike

Placera vid stigar där det går att köra mountainbike.



Bowling

Placera på plats tänkt för bowling.



Längdskidor

Placera intill vägar eller stigar där det går att åka skidor på vintern.



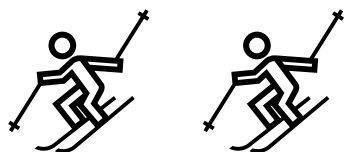
Skridskoåkning

Kan placeras på en sjö där det går att åka skridskor eller på en plats där det spolas konstis på vintern.

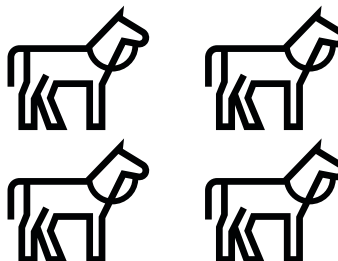


Skidbacke

Om er stad har en höjd med minst fem höjdkurvor på varandra kan ni skapa en skidbacke med den här symbolen.



Hästsport / stall



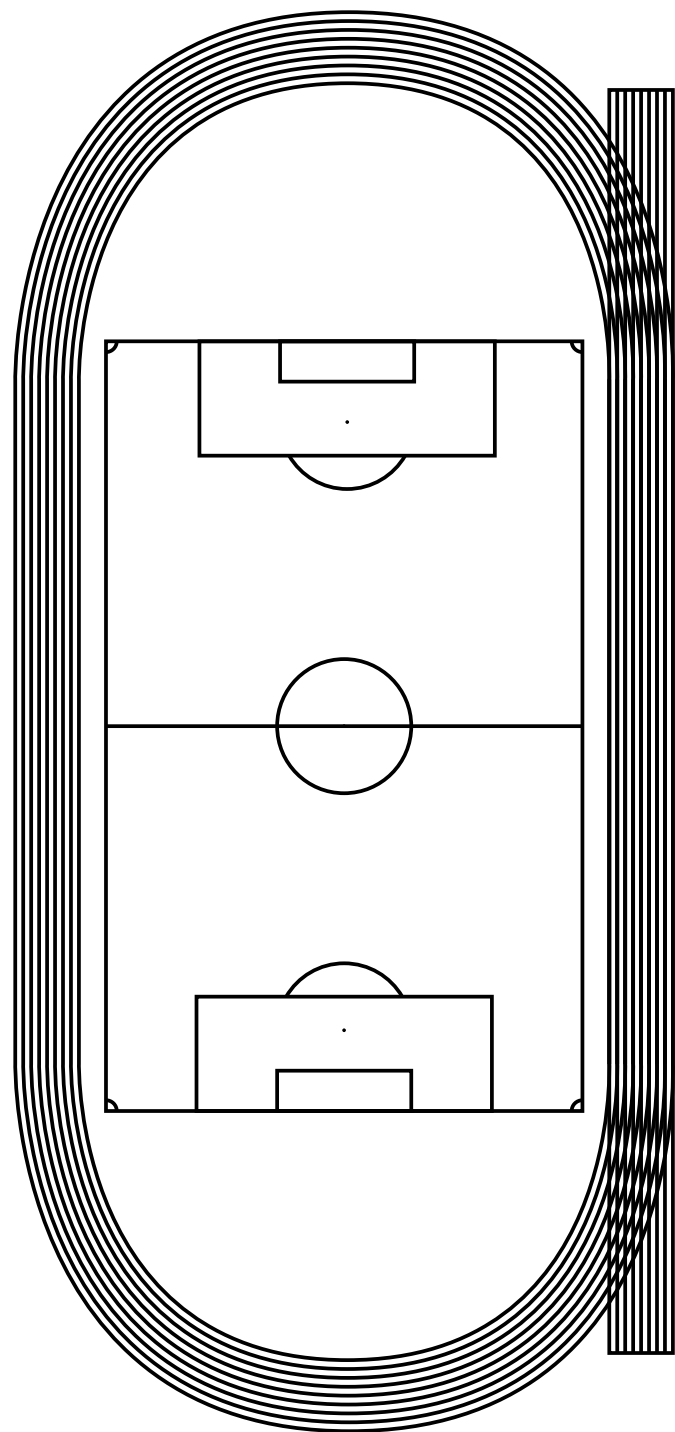
Idrottsplaner

Klipp ut en eller flera planer. Sidan kan skrivas ut i flera exemplar vid behov.

Fotboll

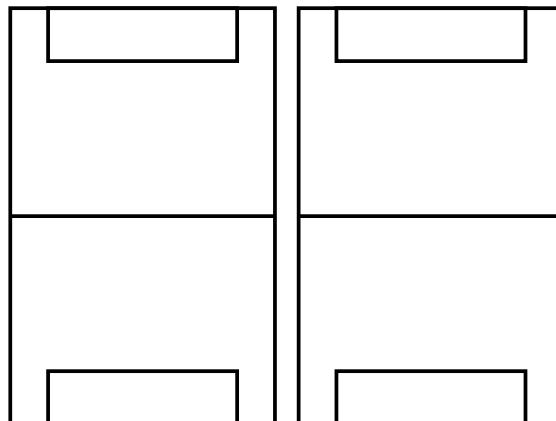
11 spelare och friidrott.

(Ni kan välja att klippa ut fotbollsplanen eller löpbanorna separat.)

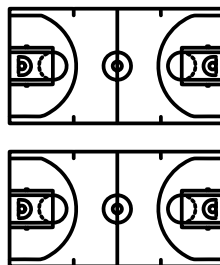


Fotboll

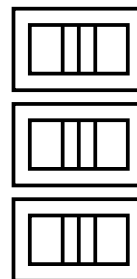
7 spelare.



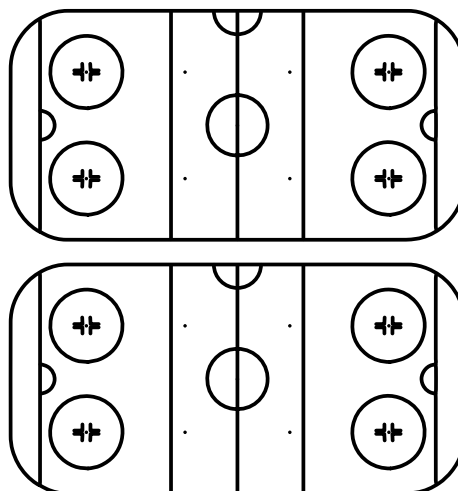
Basket



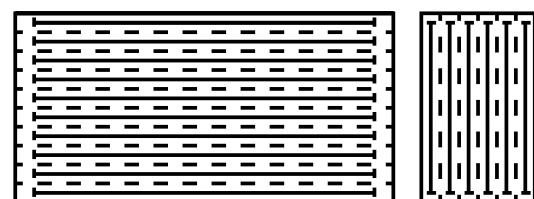
Volleyboll



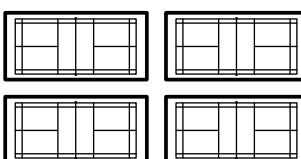
Ishockey



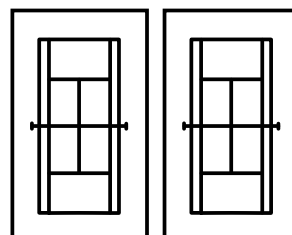
Simbassänger



Badminton



Tennis

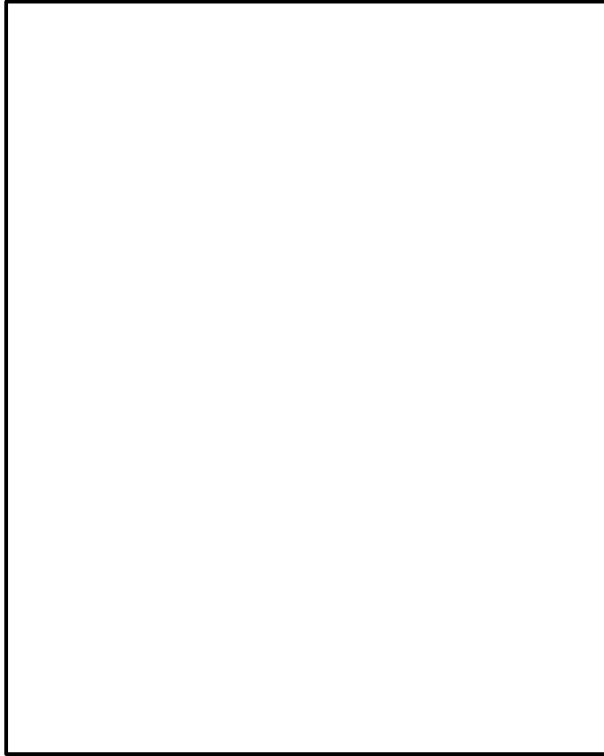


Arena, sporthall och läktare

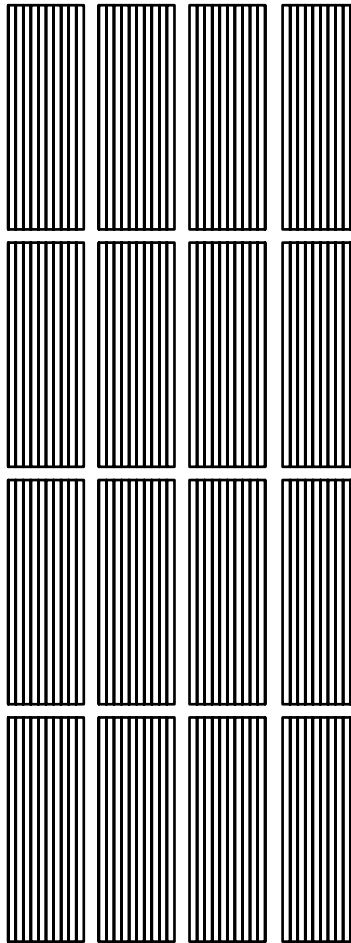
Placera olika typer av planer och läktare i arenan, och placera olika typer av planer och läktare i sporthallen. Den lilla läktaren tar 500 personer och den stora tar 2000 personer.

Sporthall

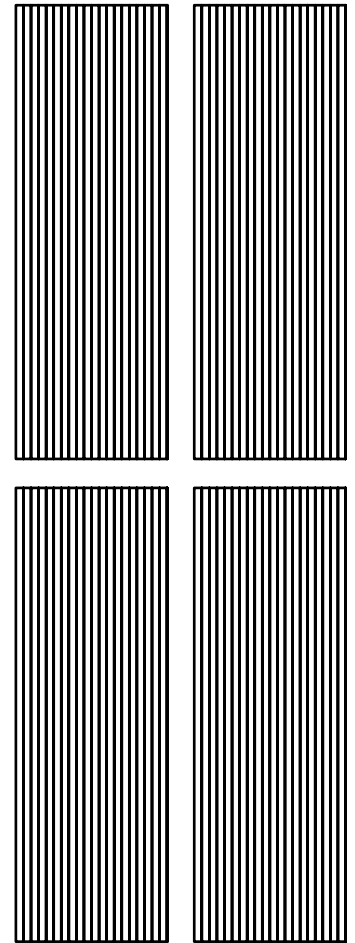
100x80 m.



Läktare 30x10 m.

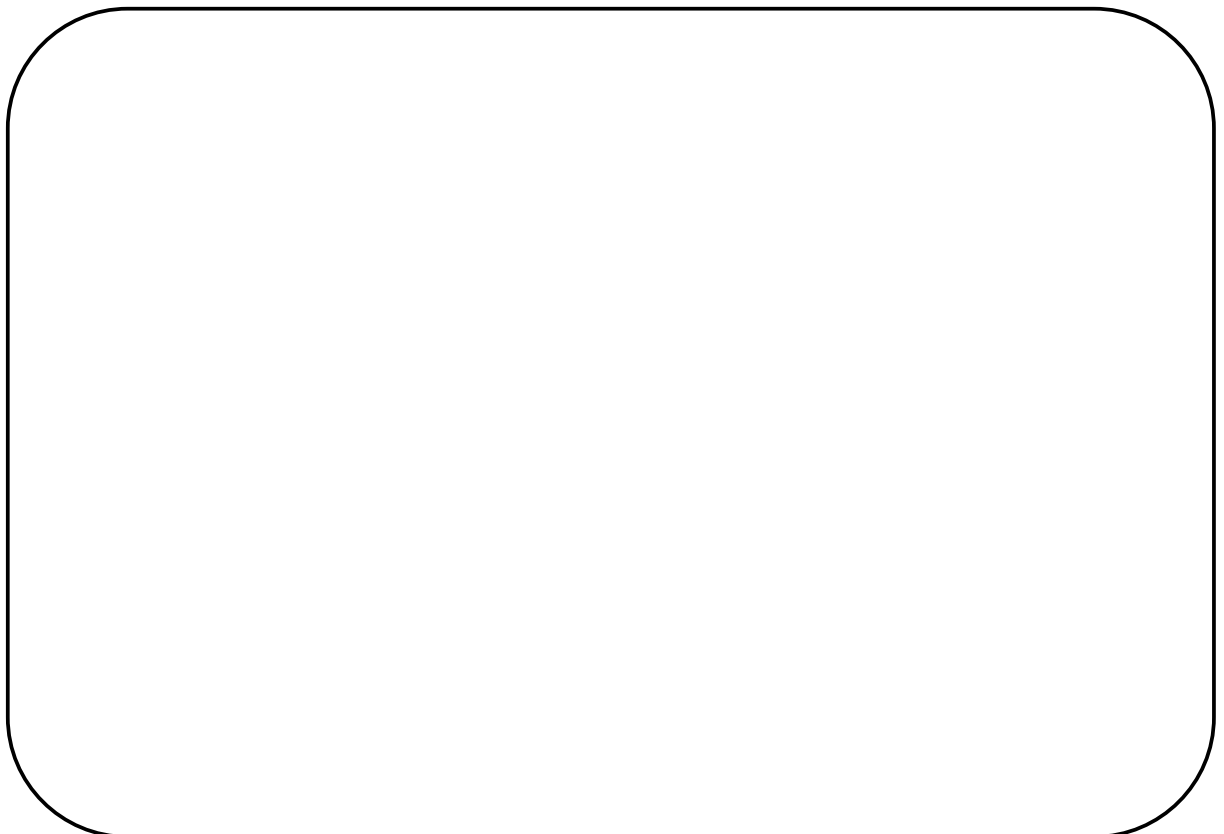


Läktare 60x20 m.



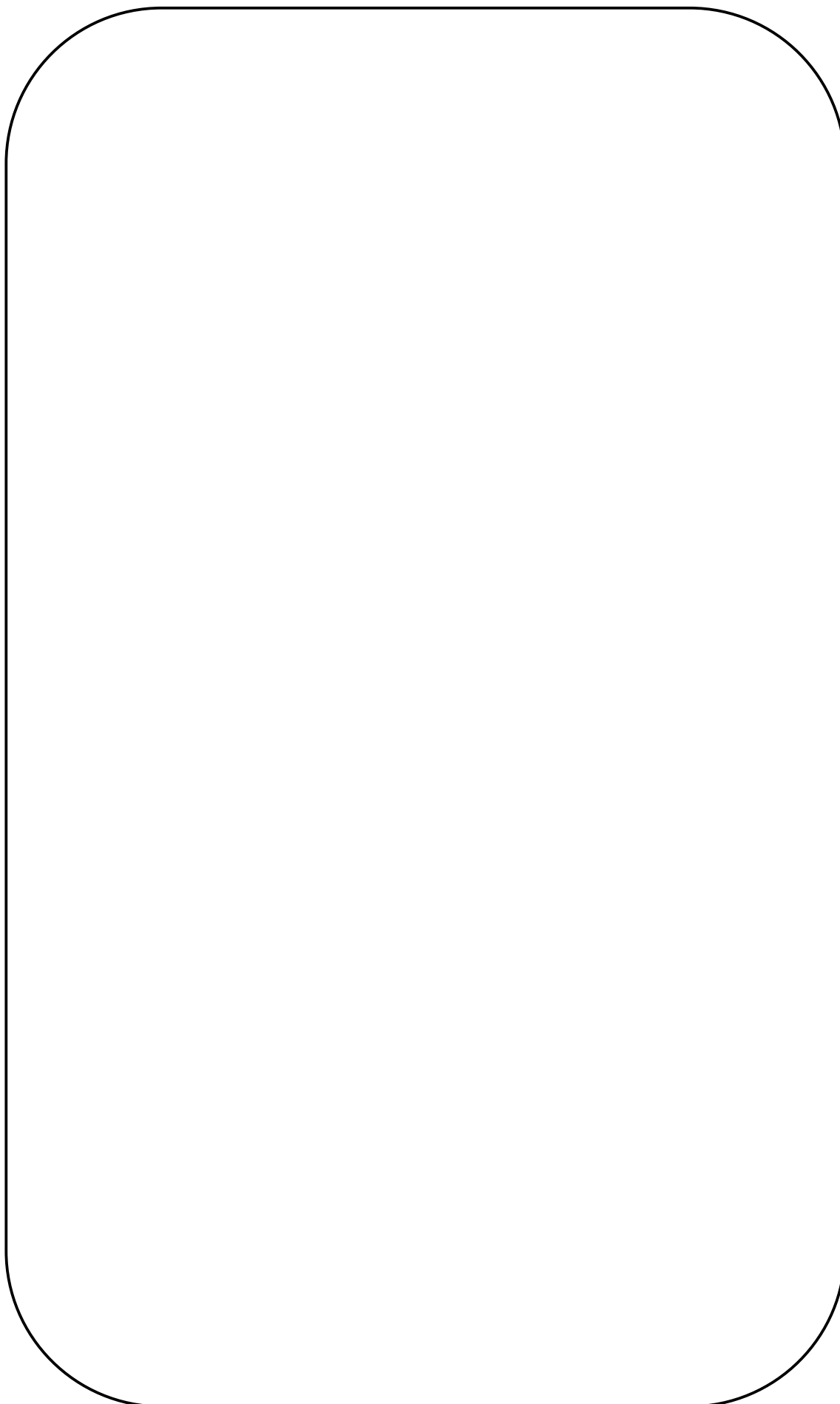
Arena

110x160 m.

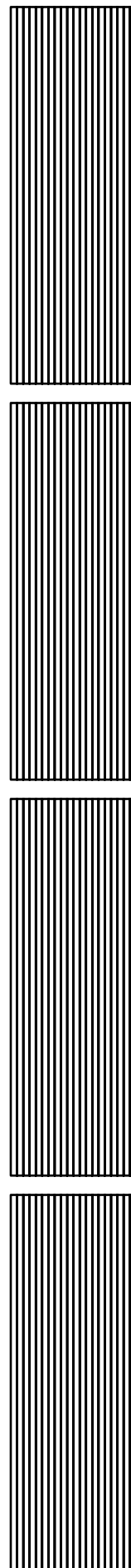


Stor arena

150x250 m. Placera olika typer av planer och läktare i arenan.

**Läktare**

60x20 m.



Kultur



Kultur

Ni har den viktiga uppgiften att se till att invånarna kan ta del av olika kulturuttryck eller själva skapa och vara kreativa. Ni skapar förutsättningar för det genom att placera symbolerna nedan.

Bibliotek



Ateljé



Biograf



Museum



Fritidsgård

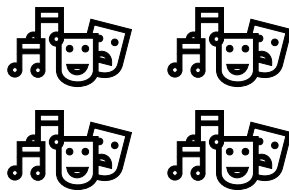


Replokal



Scen

För teater, musik osv.



Amfiteater

Läktare till en utomhusscen.



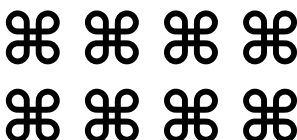
Evenemang

Med dessa stjärnor markerar ni i vilka byggnader eller på vilka platser olika evenemang händer i er stad. Gör affischer som berättar om era evenemang på separat papper. Numrera affischerna om ni har flera evenemang.

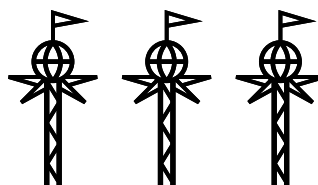


Historisk plats

Exempelvis ett fornminne eller historisk byggnad.



Nöjesfält



Religiösa byggnader och platser

Saknar du någon religion kan du göra en egen symbol för den.

Kristendom



Hinduism



Jainism



Bahá'í



Judendom



Buddhism



Shintoism



Islam



Sikhism



Daoism



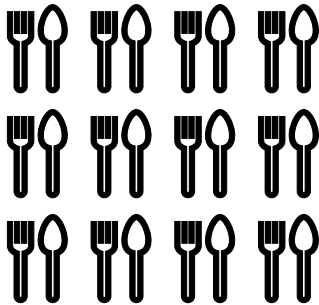
Kontor, affärer och restauranger



Kontor, affärer och restauranger

Ni har den viktiga uppgiften att se till så att invånarna i er stad har platser där de kan arbeta, handla och äta. Det gör ni genom att placera ut dessa symboler.

Restaurang



Serverhall



Telefonförsäljning



Kiosk



Tillverkning/Industri



Café



Hotell



Fabrik



Mataffär



Bank



Verkstad



Bageri



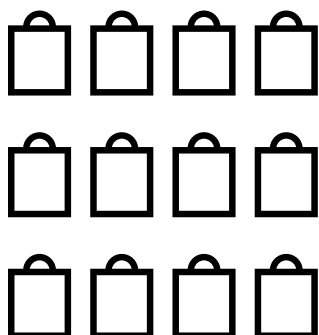
Dygnet runt öppet



Laboratorium



Annan affär



Kontor



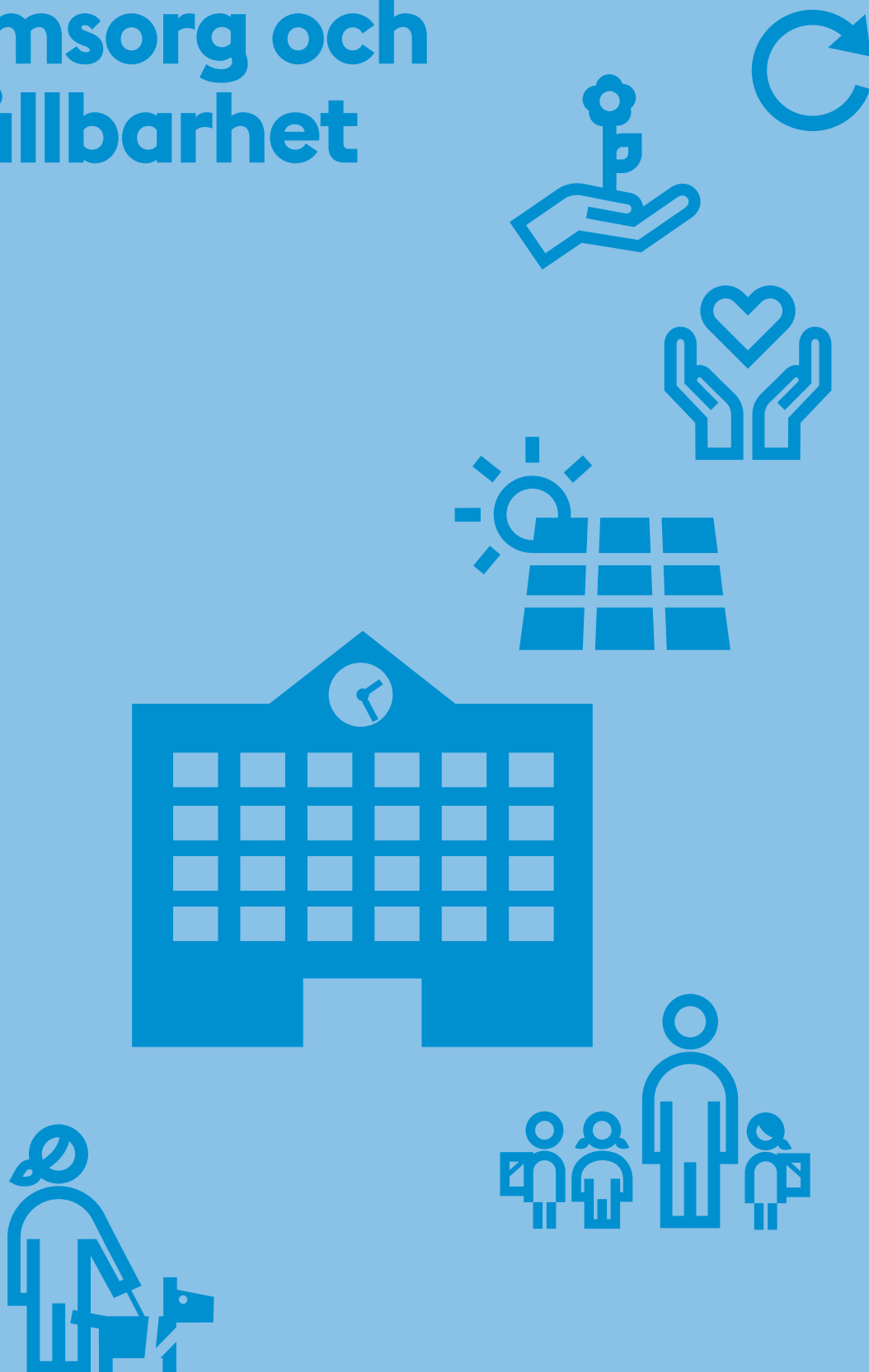
Köpcentrum



Annat företag



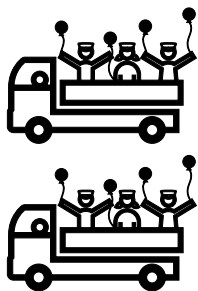
Omsorg och hållbarhet



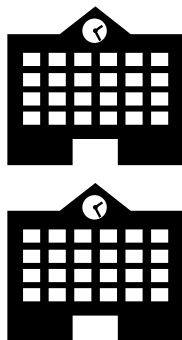
Omsorg och hållbarhet

Ni har den viktiga uppgiften att se till så att invånarna i er stad har tillgång till olika samhällsfunktioner och möjligheter att leva hållbart. Det gör ni genom att placera ut dessa symboler.

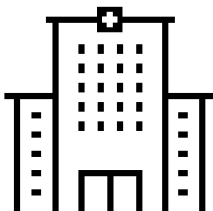
Gymnasieskola



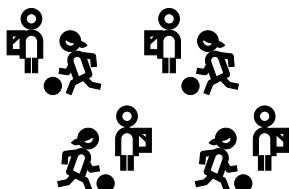
Grundskola



Sjukhus



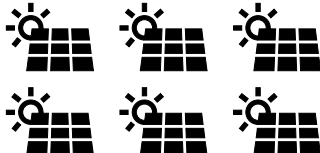
Förskola



Kolonilotter



Solceller



Återvinningsstation



Fängelse



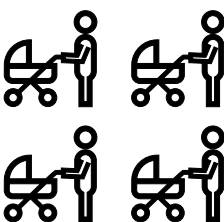
Läkare



Tandläkare



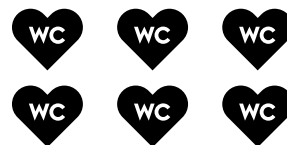
Öppen förskola



Hundrastgård



Offentlig toalett



Brevlåda



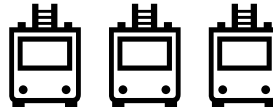
Domstol



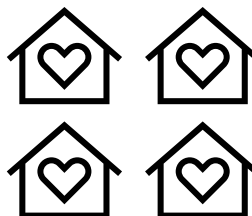
Polisstation



Brandstation



Äldreboende



4H-gård



Spelkort

Välj ut, eller dra slumpmässigt, så många förutsättningskort du vill arbeta med.
Du kan också skriva egna förutsättningar på de blanka korten.

Förutsättning Er stad består till 60 % av vatten. 	Förutsättning Alla världsreligioner behöver en plats i er stad. Undersök hur platserna ser ut och hjälps åt att placera ut symbolerna som kulturgruppen har. 
Uppdrag Skriv en berättelse som utspelar sig på olika platser i er stad. 	Uppdrag Marknadsför er stad på engelska för att få turister att besöka den. 
Uppdrag Skriv en sång om er stad. 	Uppdrag Det behövs en bro i er stad. Konstruera den i rätt skala. 
Uppdrag Gör en skulptur och placera i er stad. Tänk på skalan. 	Uppdrag Rita en flagga till er stad. 

Spelkort

Förutsättning

Biologi

Se till att er stad byggs utifrån hållbara förutsättningar.

Uppdrag

Biologi

Vilken typ av träd finns i er stad?
Gå ut och samla blad och barr.
Ta reda på vilka träd det är och presentera för klassen.

Uppdrag

Biologi

Gå ut och ta reda på vilka fågelarter du hör.
Spela in och presentera för klassen.

Uppdrag

Idrott & hälsa

Placera ut så många orienteringssymboler som möjligt i ritningen som du lärt dig på idrotten.

Förutsättning

Fysik

För att motverka risk för översvämning måste bebyggelse ligga minst 5 meter över havsnivå.

Uppdrag

Fysik

Gå ut i er närområde och ta reda på vart ljudnivån är som högst?
Ge förslag hur det kan förbättras.

Förutsättning

Historia

Placera er stad i annan valfri tidsepok och anpassa det här materialet utifrån den.

Uppdrag

Historia

Placera ut minst en fornlämning i er stad.
Rita och berätta om det som har hittats.

Spelkort

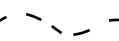
Spelkort

Spelkort

Spelkort

Symbolkarta – Index

Natur & mark, Trafik

	Höjdkurvor
	Grönområde
	Vatten
	Väg
	Stig
	Tågspår
	Tunnelbana
	Busshållplats
	Bevakat övergångsställe
	Obevakat övergångsställe

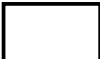
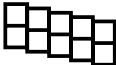
Sport och lek

	Skidbacke
	Badplats/simhall
	Skridskoåkning
	Längdskidor
	Lekplats
	Skejtpark
	Motionsspår
	Mountainbike
	Gym
	Golf / bangolf
	Bowling
	Hästsport / stall

Kultur

	Bibliotek
	Scen
	Biograf
	Museum
	Ateljé
	Fritidsgård
	Replokal
	Evenemang
	Amfiteater
	Historisk plats
	Nöjesfält

Byggnader

	Svängd byggnad, 8 våningar		Punkthus, 6 våningar		Villa, 230 kvm
	Rund byggnad		Stjärnhus, 3 våningar		Villa, 120 kvm
	Rektangulär byggnad		Höghus, 17 våningar		Radhus
	Smalhus		Höghus, 13 våningar		
	Skivhus				

Symbolkarta – Index

Religion

	Kristendom
	Judendom
	Islam
	Hinduism
	Buddhism
	Daoism
	Bahá 'l
	Jainism
	Shintoism
	Sikhism

Övrigt

	Gör en egen symbol
---	--------------------

Kontor, affärer, restauranger

	Restaurang
	Café
	Mataffär
	Annan affär
	Kiosk
	Öppet dygnet runt
	Kontor
	Bank
	Hotell
	Fabrik
	Verkstad
	Tillverkning/ Industri
	Laboratorium
	Telefonförsäljning
	Serverhall
	Köpcenter
	Bageri
	Annat företag

Omsorg och hållbarhet

	Solceller
	Offentlig toalett
	Brevlåda
	Återvinningsstation
	Domstol
	Fängelse
	Polisstation
	Brandstation
	Sjukhus
	Läkare
	Tandläkare
	Förskola
	Öppen förskola
	Grundskola
	Gymnasieskola
	Kolonilotter
	Äldreboende
	Hundrastgård
	4H-gård

Egna symboler

Saknar ni någon symbol? Rita då själv in den i en ruta här nedan, och klipp ut.





Stockholms
stad

[växer.stockholm/stockholmsrummet](https://vaexer.stockholm/stockholmsrummet)