



LÆR med Ramasjangs Vilde Vidunderlige Dyr

Sådan bruger I DR Spire



Spire

Indhold

Forløb 1 - Levesteder: 'Hvem bor hvor?'	3
Forløb 2 - Fødekæder: 'Hvem spiser hvem?'	4
Forløb 3 - Undersøg: 'Hvem bor på vores legeplads?'	6
Forløb 4 - Fuglehus: 'Hvem bor her?'	7

Om 'Vilde Vidunderlige Dyr'

I skal nu i gang med at lege og arbejde med forløbet 'Vilde Vidunderlige Dyr'. Herunder er en vejledning til, hvordan I bruger materialet.

'Vilde Vidunderlige Dyr' er inspireret af Ramasjang-serien af samme navn, der sætter fokus på Danmarks vilde natur, og dyrene der bor i den.

Formålet med forløbet er at gøre børnene nysgerrige på dyr i deres nærområde, samtidig med at de lærer om og leger med fødekæder, natur og dyr.

'Vilde Vidunderlige Dyr' består af fire korte forløb. I kan vælge at bruge forløbene over en længere periode eller tage en enkelt aktivitet ad gangen, når det passer ind i børnenes interesser eller i jeres hverdag. De fire forløb er:

- Forløb 1 - Levesteder: 'Hvem bor hvor?'
- Forløb 2 - Fødekæder: 'Hvem spiser hvem?'
- Forløb 3 - Undersøg: Hvem bor på vores legeplads?'
- Forløb 4 - Fuglehus: 'Hvem bor her?'

Når I er færdige med et forløb, kan I fejre det med et flot diplom til hele børnegruppen, så I bliver 'Ramasjangs Vilde Vidunderlige Dyreven'. Diplomet kan printes fra dr.dk/spire.

Find diplommet [HER](#).

Alle forløb er delt op i tre genkendelige trin, hvor I først skal lave en aktivitet. Enten tale om dyrs levesteder og fødekæder, folde et hus eller lede efter dyr. Herefter skal I i fællesskab undersøge dyrene gennem film og spørgsmål. Til sidst vil der være forslag til lege og kreative opgaver.

Når I arbejder med forløbet, inviterer I børnene med til at være aktivt deltagende i at skabe læring sammen med jer gennem kreative opgaver, sjove lege og undersøgende spørgsmål. Temaet har fokus på læreplanstemaet 'Natur, udeliv og science'. I læreplansblomsten kan I se, hvordan temaet arbejder med fokuspunkterne i 'Natur, udeliv og science'. Find læreplansblomsten [HER](#).

Temaet er udarbejdet med sparring fra afdelingsleder Julie Obelitz-Allingham fra Børnehuset Kløvedalen og Statens Naturhistoriske Museum.



Forløb 1 - Levesteder: 'Hvem bor hvor?'

Et levested er et sted, hvor dyr kan bo, og planter kan gro. Det er vigtigt, at dyret kan finde mad, vand og tryghed. Dyr er forskellige, og derfor bor de også forskellige steder:

- Nogle kan godt lide sol, andre kan lide skygge.
- Nogle levesteder er varme og andre kolde.
- Der kan være tørt eller vådt, og der kan være roligt eller uroligt.

Nu skal I undersøge, hvor fem danske dyr bor, og hvorfor de bor der.

Sådan arbejder I med 'Hvem bor hvor?'

1. Se på den interaktive Ramasjang-Ø: 'Hvem bor hvor?'

Kig på Ramasjang-øen og tal om dyrene på øen, og hvor børnene tror, at de bor.

- Hvad det er for et dyr?
- Hvor tror I, at dyret bor?
- Hvordan tror I, at dyret bor? (tørt/vådt, varmt/koldt, sol/skygge, roligt/uroligt?)

2. Undersøg og leg dyrene på Ramasjang-øen.

Når I har talt om dyrene på øen, kan I undersøge dem nærmere.

- Klik på et dyr, og I kommer ind på en artikel, hvor I kan læse, lege og se små film om dyret fra DR Ramasjang-serien 'Vilde Vidunderlige Dyr'.
- Læs højt af fakta-teksten i artiklen, se de små film og arbejd med de aktive undrende spørgsmål, der står skrevet med fed skrift i teksten.

Spørgsmålene får børnene til at undre sig og opstille hypoteser om dyrenes liv, levested og jagtmetoder. Spørgsmålene får også børnene op af stolene, når de for eksempel skal springe som en ræveunge. Når I er færdige med at lære om et dyr, kan I gå videre til næste dyr på øen.

I kan også gemme de andre dyr til en anden dag og i stedet bygge en hule ude på legepladsen.

3. Byg en hule eller lav en rede

Når I har talt om alle dyrene, og hvor de bor, er det jeres tur til at lave et sejt levested omkring børnehaven. Det kan enten være på legepladsen eller næste gang, I skal på tur i skoven.

Inden I begynder at bygge jeres hule eller rede, kan I tale om, hvordan der skal se ud, der hvor jeres hule skal være:

- Skal der være sol eller skygge? Varmt eller koldt? Vådt eller tørt?
- Hvordan beskytter I jer?

Når I bygger hule, øver I både matematisk opmærksomhed og samarbejde i børnegruppen.



Forløb 2 - Fødekæder: 'Hvem spiser hvem?'

En fødekæde er den rækkefølge, som dyr og planter spiser hinanden i. Fødekæden her indeholder kun rovdyr. Rovdyr er de dyr, der fanger og spiser andre dyr. En god tommelfingerregel er, at jo mindre et dyr er, jo flere dyr vil prøve på at spise det. I andre fødekæder kan der også indgå græs og planter.

Sådan arbejder I med 'Hvem spiser hvem?'

1. Se på det interaktive spisebord: 'Hvem spiser hvem?'

Kig på Ramasjang-øen og tal om dyrene på øen, og hvor børnene tror, at de bor.

- Hvad er det for et dyr?
- Hvor tror I, at dyret spiser?
- Hvordan tror I, at den fanger/finder sin mad?

2. Undersøg og leg dyrene fra spisebordet

Når I har talt om dyrene på spisebordet, kan I undersøge dem nærmere.

- Klik på et dyr og kom ind på en artikel, hvor I kan læse, lege og se små film om dyret.
- Læs højt af fakta-teksten, se de små film og arbejd med de aktive undrende spørgsmål, der står skrevet med fed skrift i teksten.

Spørgsmålene får børnene til at undre sig og opstille hypoteser om dyrenes liv, levested og jagtmetoder. Spørgsmålene får også børnene op af stolene, når de for eksempel skal springe som en husmår.

Når I er færdige med at lære om et dyr, kan I gå videre til næste dyr i fødekæden. I kan også gemme de andre dyr til en anden dag og lege en sjov leg i stedet.

3. Leg en fødekædeleg udenfor

Nu skal I lege en special-udgave af 'Alle mine kyllinger kom hjem'. Skift hønemor, kyllingerne og ræven ud med dyrene fra fødekæden; myre, edderkop, fugl, husmår og kongeørn.

Udvælg to af dyrene fra fødekæden til at være kylling og ræv. Det kan for eksempel være edderkop og fugl.

Lav en bane på legepladsen mellem to kegler. I den ene ende står 'edderkopperne'. De skal løbe hen til 'edderkoppemor' i den anden ende uden at blive fanget af fuglen.

Sig remsen fra børnelegen, hvor 'kyllinger' er byttet ud med edderkopper, og 'ræven' er en fugl:

Edderkoppemor: "Alle mine EDDERKOPPER kom hjem!"

Edderkopper: "Det tør vi ikke."

Edderkoppemor: "Hvorfor ikke?"

Edderkopper: "Fordi FUGLEN kommer og spiser os."

Edderkoppemor: "Kom alligevel."

Hvis man bliver fanget af fuglen, skal man selv være fugl og hjælpe med at fange edderkopper.

Når alle edderkopperne er fanget, kan I bytte rundt på fangere og byttet eller prøve med to nye dyr fra fødekæden.

Få flere grundmotoriske bevægelser ind i legen:

Inden I går i gang med at lege, kan I tale om, hvordan dyrene bevæger sig. Giv hvert dyr en bevægelse, som det skal 'løbe' hen over banen med.

Her er lidt inspiration til, hvordan dyrene kan bevæge sig.

Myre: kravler på knæ og hænder.

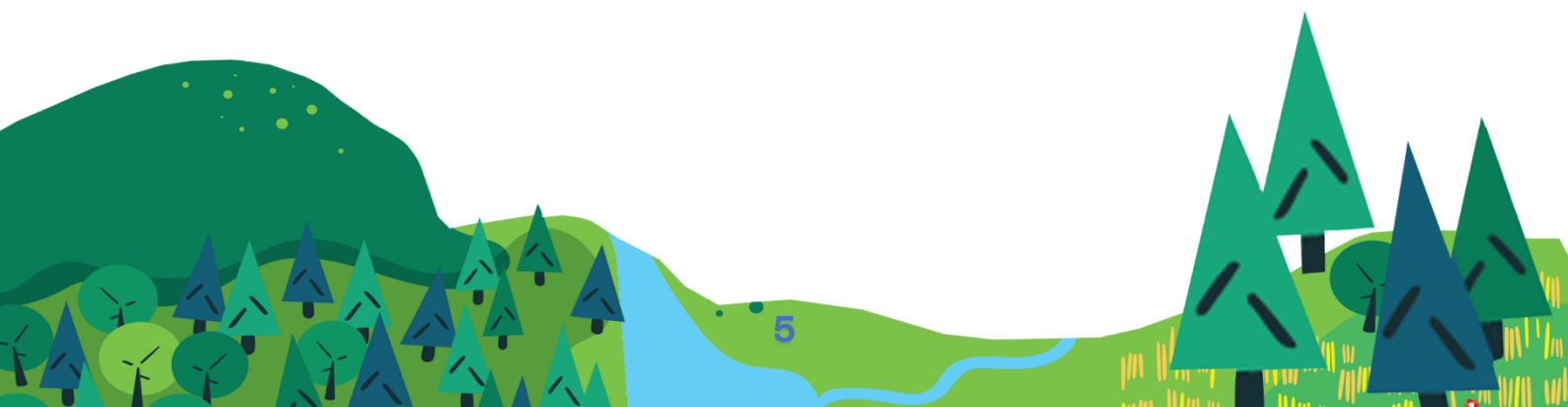
Edderkop: går på hænder og fødder.

Fugl: flyver med små vinger.

Husmår: springer over banen.

Kongeørn: flyver med store vinger.

God fornøjelse!





Forløb 3 - Undersøg: 'Hvem bor på vores legeplads?'

Vilde vidunderlige dyr bor over det hele – også ude på jeres legeplads, i haven eller i skoven ved siden af børnehaven! Tag en tur på legepladsen og undersøg, hvilke dyr der bor hos jer.

Sådan arbejder I med 'Hvem bor på vores legeplads?'

1. Find dyr på legepladsen med 'Ekspeditionslisten'

Print 'Ekspeditionslisten' fra DR Spire. I finder listen [HER](#).

Start med at tale med børnene om, hvor de tror, at dyr kan bo ude på legepladsen:

- Hvor tror I, at vi kan finde dyr ude på legepladsen?
- Hvilke dyr tror I, at vi kan finde?
- Hvorfor tror I, at vi kan finde de dyr?

Brug spørgsmålene til at finde ud af børnenes syn på legepladsen og spørg specifikt ind til steder på jeres legeplads som for eksempel 'Hvem, tror I, kan bo i sandkassen?'. Så danner børnene hypoteser om legepladsen, som de kan efterprøve.

Brug herefter 'Ekspeditionslisten' til at gå på opdagelse efter dyr på legepladsen. Her er seks meget almindelige dyr beskrevet. Hvis I finder et af dyrene, kan I sætte en streg ved det i listen. Hvis I har et lille terrarie, kan I komme dyret heri, så I kan undersøge det nærmere.

2. Undersøg dyrene

Når I har fundet dyr, kan børnene øve sig i at tage billeder af dyrene med tablet. I kan også sammen undersøge dyrene. I kan tale om:

- Hvad tror du, at dyret hedder?
- Hvor fandt du dyret?
- Hvordan så det ud, der hvor dyret boede?
- Hvorfor tror du, at dyret boede der?

Undersøg dyret med 'Insektvæddeløbs'-arket. Print arket [HER](#).

På arket kan I måle dyrene, se, hvor hurtige de er, og sammen svare på undersøgelsesspørgsmålene. I kan også lave et væddeløb med alle de dyr, I har fundet.

3. DR Spire: Læs, undersøg og se film om dyrene

Når I har fundet alle dyrene, kan I undersøge et eller to dyr nærmere på dr.dk/spire med ramasjangprogrammet Mikromakkerne.

Klik ind på dyret og læs højt fra en kort artikel om dyret. Mens du læser højt, kan du stille de skrevne spørgsmål til børnene. Spørgsmålene vil få børnene til at lave hypoteser og tænke over den viden, de har erfaret på dyrejagten på legepladsen. Spørgsmålene kan også aktivere børnene til at lave sjove bevægelser som dyrene.

Til sidst kan I farvelægge en kopitegning af dyret. Find kopitegningerne [HER](#).



Forløb 4 - Fuglehus: 'Hvem bor her?'

Alle dyr har brug for et sted at bo. Det kan være under en sten, inde i et hus eller oppe i et træ. Dyr bor steder, hvor de nemt kan finde vand og mad. Dyr bor også steder, hvor de kan beskytte sig mod fjender, dårligt vejr og andre ting, som de kan være bange for.

I skal nu folde et fuglehus, men det skal børnene *ikke* have at vide. De skal selv være med til at gætte og undre sig over, hvilket dyr der kan bo inde i huset.

Sådan arbejder I med 'Hvem bor her?'

1. Byg eller fold et hus

Print en skabelon til et fold-selv fuglehus [HER](#).

Tal med børnene om, hvad de tror, at I skal til at folde/bygge.

Mens I sammen folder huset, kan I stille følgende spørgsmål:

- Hvad tror I, at vi er i gang med at bygge?
- Hvad tror I, der kan bo herinde i? Er det et stort eller lille dyr?
- Hvordan tror I, at dyret kommer ind i huset?
- Hvad tror I, at dyret bruger huset til?

Når I har talt om, hvem der kan bo inde i huset, kan I til sidst afsløre, at det er et fuglehus.

Spørg børnene, hvad de ved om fugle, og om de har set fugle før. På den måde kan I spore jer ind på børnenes syn på fugle, hvor meget de kan fortælle hinanden om fugle, og hvad de gerne vil have hjælp til at finde ud af.

2. Lær om fuglenes liv og leg fugle med 'Fugls Fugleskole'

Når I er færdige med at bygge eller samle fuglehuset, kan I lære om, hvad fugle kan bruge en redekasse til. I 'Fugls fugleskole' kan I lære, hvordan fugle finder en mage, bygger rede og udruger æg.

Vælg en episode af 'Fugls fugleskole', som I vil arbejde med. Start med at læse den korte tekst højt og tal om de første undersøgende spørgsmål om Fugls nye fuglelektie. Se derefter videoen og bliv klogere på fuglene. Afslut med spørgsmålene til videoen.

Når I har talt om 'Fugls fugleskole', kan I lege en leg, som tager udgangspunkt i 'fuglelektionen'.

3. Undersøg, hvilke fugle I har på legepladsen

Fugle kan være svære at se ude på legepladsen, men bag vinduerne på stuen kan I bedre kigge på fuglene uden at forstyrre dem.

Brug skemaet 'Undersøg: Hvilke fugle har I på legepladsen'. I skemaet kan I se 15 almindelige fugle, som tit kan være på legepladsen. Print skemaet [HER](#).

Sæt en streg, hver gang I ser en fugl uden for vinduet og undersøg, hvilke fugle det er.

Når I finder en fugl, kan I tjekke, om den er i fuglehjulet i temaet 'Ramasjang Redder Fuglene' inde på [dr.dk/spire](#). Her kan I lære mere om, hvor fuglen bor, hvad den spiser, og hvordan den lyder. I kan også se video af fuglen tæt på. Find temaet [HER](#).