

FAGFORLØB

DYST MOD SKOVENS DYR

FAG > **NATUR/TEKNOLOGI, MATEMATIK OG IDRÆT**

KLASSETRIN > **2.-5. KLASSE**

STED > **ET NATUROMRÅDE, GERNE MED TRÆER**



BEVÆGELSE FOR LÆRING

Eleverne skal med egen krop sammenligne sig med dyrenes færdigheder.



BEVÆGELSE FOR MOTIVATION:

Eleverne samler bevægelsesdata, når de konkurrerer mod skovens dyr.



BEVÆGELSE FOR SUNDHED:

Eleverne får pulsen op, når de løber og springer som skovens dyr.

Projektet "Udeskole der bevæger" er muliggjort med Børne- og Undervisningsministeriets udlodningsmidler til undervisning 2020. Læs mere på www.udeskolelederbevaeget.dk



• KU



VIA University
College



Bispebjerg og Frederiksberg
Hospital



Steno Diabetes Center
Copenhagen

Udviklet i partnerskab med forskningsprojektet **MOVEOUT**

FORMÅL

Ved at dyste mod dyrene i skoven, bliver eleverne klogere på dyrenes formåen og får samtidig trænet nogle af idrættens grundelementer. Samtalen og opgaverne skulle gerne styrke elevernes kendskab til dyrenes egenskaber og give opmærksomhed på egne kompetencer.

Derudover vil muligheden for styrkelse af matematikken også indgå i form af diverse målinger og begreber for eksempel højde, længde, tid, længdemål, minutter og sekunder.

INDHOLD

En dag hvor der dystes mod dyrene i skoven og arbejdes med begreber, for eksempel højde, længde, tid, længdemål, minutter og sekunder.

Arbejdsspørgsmål:

- Kan du løbe fra skovens dyr? (Løb)
- Er du hurtigere end en hugorm? (Reaktion)
- Kan du se lige så godt som en ugle? (Iagttagelse/koncentration)
- Kan du springe længere end en frø? (Spring - horisontalt)
- Kan du springe højere end et rådyr? (Spring - vertikalt)
- Kan du koordinere lige så godt som et tusindben? (Koordination)

Eleverne får kendskab til nogle af skovens dyr samt trænet nogle af de motoriske grundlæggende færdigheder.

KOMPETENCEMÅL OG FÆRDIGHEDS-VIDENSMÅL

UNDERSØGELSE (NATUR/TEKNOLOGI)

Eleven kan udføre enkle undersøgelser på baggrund af egne og andres spørgsmål.

- Undersøgelser i naturfag – Eleven kan udføre enkle undersøgelser med brug af enkelt udstyr og har viden om enkle undersøgelsesmetoder.

KOMMUNIKATION (NATUR/TEKNOLOGI)

Eleven kan beskrive egne undersøgelser og modeller.

- Formidling – Eleven kan fortælle om egne resultater og erfaringer; Eleven har viden om enkle måder til at beskrive resultater.

MATEMATISKE KOMPETENCER (MATEMATIK)

Eleven kan handle hensigtsmæssigt i situationer med matematik

- Modellering – Eleven kan undersøge enkle hverdagssituationer ved brug af matematik; Eleven har viden om sammenhænge mellem matematik og enkle hverdagssituationer.
- Kommunikation – Eleven kan anvende enkle fagord og begreber mundtligt og skriftligt; Eleven har viden om enkle fagord og begreber.

GEOMETRI OG MÅLING (MATEMATIK)

Eleven kan anvende geometriske begreber og måle.

- Måling – Eleven kan beskrive længde, tid og vægt; Eleven har viden om længde, tid og vægt.

ALSIDIG IDRÆTSUDØVELSE (IDRÆT)

Eleven kan deltage aktivt i basale, alsidige bevægelser i leg.

- Løb, spring og kast – Eleven kan udføre enkle former for løb, spring og kast; Løb, spring og kast: Eleven har viden om enkle bevægelsesprincipper for løb, spring, kast.

KROP, TRÆNING OG TRIVSEL (IDRÆT)

Eleven kan beskrive reaktioner på fysisk aktivitet.

- Krop og trivsel – Eleven kan samtale om forskellige fysiske forudsætninger for idrætsudøvelse; Eleven har viden om fysiske forskelle og forudsætninger.

KILDE: FÆLLES MÅL / NATUR/TEKNOLOGI, MATEMATIK OG IDRÆT

TID

Hvis det er muligt, vil det være fordelagtigt at afvikle forløbet over en dag, men det kan naturligvis også deles op over flere dage.

STED

Der skal være plads til forskellige forhindringsbaner og mulighed for at løbe. Gerne med naturlige forhindringer.

BEVÆGELSE

BEVÆGELSE FOR LÆRING

Bevægelsen indgår i undervisningens læringsaktiviteter. Eleverne skal "udføre" dyrenes bevægelser og dermed gennem kropslige og sanselige erfaringer opnå en bedre forståelse af det faglige indhold i fagene, der arbejdes med i forløbet.

BEVÆGELSE FOR MOTIVATION

Når eleverne sammenligner sig selv med skovens dyr, er det i form af en konkurrence. Eleverne samler data på deres egne præstationer, som sammenlignes med dyrenes formåen.

BEVÆGELSE FOR SUNDHED

Når eleverne konkurrerer mod skovens dyr, skal de løbe, springe, hoppe og kaste. Det får pulsen op og giver sved på panden.

INDE OG UDE

INDE

Der ligger helt naturligt en forberedelse hjemme på skolen, som introduktion til forløbet, hvor eleverne skal "klædes på" til at kunne udføre opgaverne i uderummet. Der må også tænkes i at styrke elevernes for forståelse i forhold til de faglige begreber og kropslige kompetencer, som de skal arbejde med i uderummet.

UDE

Under temaet "Dyst med dyrene" arbejdes der med elevernes egne kropslige og faglige kompetencer i sammenligning med forskellige dyrs kompetencer. Der indsamles data gennem de praktiske opgaver, og disse noteres i de forskellige arbejdsark (se under Materialer). Arbejdsarkene danner grundlag for det videre faglige arbejde med læringsmålene i de aktuelle fag.

INDE

En generel opsamling på dagens indhold. Dette kan eventuelt gøres adskilt i de tre fag således, at der holdes fokus på det enkelt fag og de opgaver, der hører til faget.

I matematik kan der arbejdes videre med færdigheds- og vidensområderne statistik og sandsynlighed samt måling.

I idræt kan der arbejdes mere målrettet på teknik, som kan forbedre elevernes resultater – hvad skal der til for at forbedre sig?

I natur og teknik kan der arbejdes videre med det dyr, som eleverne var tættest på/længst fra at vinde over i konkurrencerne.

MATERIALER OG RESSOURCER

Materialerne består af flere arbejdsark, som du kan [finde her](#)  **SCAN QR-**

KODEN FOR LINKS TIL EKSTRAMATERIALE:

EVALUERING

Med udgangspunkt i eksemplerne på læringsmål, kan man lade eleverne evaluere på dagen i grupper og eventuelt fremlægge deres erfaringer for eksempel med indsamling af data og sammenligning af egne præstationer med dyrenes færdigheder.

PRAKTISKE RÅD

- Påklædningen afstemt med vejret kan være afgørende for en positiv oplevelse i naturen, så varm påklædning og gummistøvler er ofte nødvendigt. Hellere for meget end for lidt tøj.
- Husk desuden en god madpakke og drikkevarer. Praktiske sko og tøj som de kan bevæge sig i.
- Det vil være en fordel, hvis eleverne har kendskab til det at måle og tage tid, har arbejdet med løb og spring i idræt og med sekunder, minutter, meter, og centimeter i matematik.
- Kendskab til skovens dyr: Haren, ræven, skovmusen, pindsvinet, hugormen, skrubtudsen, egern, skovmåren, m.m.
- Læs eventuelt nogle faglige tekster med eleverne inden opgaverne skal løses i uderummet.

LEKTIONSPLAN

- Eleverne får kendskab til nogle af skovens dyr, herunder deres kendetegn, funktioner og livsbetingelser i samspil med omgivelserne.
- Eleverne får indblik i dyrenes og egen formåen ved at sammenligne deres egne resultater med dyrenes.
- Eleverne får en erfaringsmæssig forståelse af højde, længde og tid (hastighed).
- Eleverne lærer at sammenligne resultater.
- Eleverne får en visuel forståelse af metersystemet (omregning) og tiden.
- Eleverne får indblik i egen formåen indenfor løb og spring.
- Eleverne lærer at samarbejde i forhold til tidtagning og opmåling.
- Eleverne får indblik i hinandens færdigheder.

LINKS TIL EKSTRAMATERIALE



Scan QR-koden for at finde eksterne links og evt. ekstramateriale til forløbet, på Center for Børn og Naturs hjemmeside.

KILDE

Forløbet er udarbejdet af Vestskovens Naturskole og tilpasset til "Udeskole der Bevæger" i samarbejde med Vestskovens Naturskole, og redigeret af udeskolekonsulent Charlotte Åsell Pedersen. Foto: Mads Bølling