



# DYR I SKOVEN

Udarbejdet af: Krystyna Rózga

Deltagernes alder: 5-7 år

Tid, der er nødvendig til at gennemføre aktiviteten: 2 timer

## Generelle mål:

- Opbygning af barnets naturbevidsthed
- Skabe et positivt billede af naturen
- Udvikling af kreativitet og gruppeaktiviteter

## Specifikke mål:

- At gøre deltagerne bekendt med de karakteristiske træk ved dyrearter, der findes i europæiske skove
- At udvikle af evnen til at arbejde i grupper gennem samarbejde og gensidig opmuntring
- At udvikle af finmotorik gennem kunstnerisk arbejde

## Metoder:

- bevægelseslege
- kunstneriske arbejder


## Nøgleord:

Dyr, skov, vilde dyr

## Materialer

- musikafspiller
- bøger, digte sange om dyr, der vil optræde i opgaverne
- kort med spor og dyr
- tavler med skovsceneri til hver deltager
- udklippede dyr fra skovdyrskortene
- kasse pakket flere gange skiftevis i poser og gråt/gavepapir



- 
- i kassen er der gemt udvalgte kunstneriske redskaber (maling/plastilin/kreative tråde ...)
  - gryn og ærter blandet i en stor skål eller flere mindre skåle
  - store pincetter – en til hver anden deltager
  - bog om skovdyr og deres eventyr

## FORLØB

### 1. INTRODUKTION (10 minutter)

Alle deltagere får et ark med et skovmotiv. Underviseren spørger, hvad der mangler i dette landskab. Deltagerne finder ved hjælp af trial and error frem til svaret, at der mangler dyr. Underviseren spørger, hvilke dyr man kan finde i skoven.

Der kommer mange svar, som skrives ned på tavlen med en tusch. Underviseren forsøger at gruppere svarene efter dyreriger – pattedyr, fugle, padder, krybdyr, fisk. Underviseren foreslår deltagerne at lede efter forskellige dyr, forsøger at skabe en følelse af fælles eventyr og præsenterer informationen på en sådan måde, at børnene føler, at de er på skovtur.

Deltagerne skal nu deltage i 8 lege, der er dedikeret til forskellige dyr. Dyrene kan vælges frit. Nedenfor er et forslag til lege med følgende dyrearter: ræv, stork, ulv, vildsvin, spætte, rådyr, hare, ugle.

Før hver opgave er det en god idé at læse et uddrag af en bog, et digt eller afspille en sang, der handler om det pågældende dyr, så deltagerne ved, hvilket dyr der nu skal tales om.

Efter hver opgave får deltagerne en udklippet tegning af dyret, som de kan klæbe på deres tavle.

### 2. RÆV (15 minutter)

Når deltagerne har gættet, at opgaven handler om ræve, spørger lederen, hvilke egenskaber de forbinder med dette dyr. Ræve er smarte, hurtige og kan snige sig rundt.

Deltagerne sætter sig i en cirkel. I første runde er lederen en ræv, der leder efter en hule. Han går rundt i cirklen, mens musikken spiller. Når musikken stopper, rører han ved skulderen på den person, han står ved siden af, og løber rundt i hele cirklen. Den person, ræven rørte ved, løber efter ham – der opstår en slags kapløb om den ledige plads. Den, der sætter sig hurtigst, vinder, den, der kommer ind på andenpladsen, bliver den nye ræv.

Legen gentages så mange gange, som der er deltagere, der ønsker at spille rollen som ræven. Når legen er slut, får alle et billede af en ræv.

### 3. ULV (10 minutter)

Efter at have gættet, at opgaven vil handle om ulve, spørger lederen, hvilke egenskaber man forbinder med dette dyr. Ulve lever i flokke, er jægere og er kloge.



Deltagerne får kort med spor og dyr – i en enklere version kan det også være kort med dyr og deres huler. Opgaven går ud på at matche dyrene og de spor, de efterlader. Når alle spor er korrekt matchet, modtager deltagerne et billede af en ulv.

#### **4. HAREN (10 minutter)**

Efter at have gættet, at opgaven vil handle om harer, spørger lederen, hvilke egenskaber man forbinder med dette dyr. Harer er hurtige, sky og lever på markerne.

Deltagerne får stillet en forhindringsbane foran sig – slalom, løb på balancebomme, over og under forhindringer, spring – jo mere varieret banen er, jo sjovere bliver aktiviteten..

Hver deltager skal, ligesom en hare, gennemføre forhindringsbanen. De øvrige deltagere hepper, og når en deltager når til slutningen (eller halvvejs for at gøre det mere dynamisk), starter den næste.

#### **5. VILDSVIN (15 minutter)**

Efter at have gættet, at opgaven vil handle om vildsvin, spørger lederen, hvilke egenskaber man forbinder med dette dyr. Vildsvin er stærke, nogle gange farlige, og de graver i jorden.

Deltagerne sætter sig i en cirkel og begynder at give hinanden en pakke – en kasse, der er pakket ind i flere lag. Ved hjælp af et digt eller musik, der stoppes, udpeges en person, der skal fjerne det næste lag af emballagen – når musikken stopper (digtet eller musikken slutter), fjerner den person, der holder pakken, det øverste lag. Legen slutter, når gruppen når frem til kassen.

Sammen åbner de kassen, der indeholder kunstmaterialer – ting, der er nødvendige til den næste opgave.

#### **6. HJORT (25 minutter)**

Efter at have gættet, at opgaven vil handle om rådyr, spørger lederen, hvilke egenskaber man forbinder med dette dyr. Rådyr er adrætte, sky og planteædende.

Ved hjælp af indholdet af den udpakkede kasse skaber deltagerne kunstværker – buketter.

**Det kan være:**

- store malerier
- værker med brug af crepe-papir
- værker med brug af modellervoks
- værker med brug af kreative tråde

og andet.

Arbejderne er en souvenir fra undervisningen for børnene, som kan tage dem med hjem.

#### **7. STORK (10 minutter)**

Efter at have gættet, at opgaven vil handle om storke, spørger underviseren, hvilke egenskaber man forbinder med dette dyr. Storke er ofte at finde på markerne, hvor de står på et ben, og om vinteren flyver de til varmere lande.





Deltagerne løber i grupper på tre til den anden ende af lokalet på det ene ben og springer tilbage på det andet. Hver gruppe heppes på af de øvrige deltagere. Løbet gentages, indtil alle deltagere har haft mulighed for at deltage.

### **8. SPÆTTEN (10 minutter)**

Efter at have gættet, at opgaven vil handle om spætte, spørger underviseren, hvilke egenskaber man forbinder med dette dyr. Spætte er træernes læger, de banker på barken for at finde de skadedyr, de lever af.

Deltagerne får bønner blandet med gryn. De har en bestemt tid (f.eks. 5 minutter) til at fjerne bønnerne fra grynen med en pincet og lægge dem i en anden beholder. Der er én pincet pr. par – børnene skal aftale sig og udveksle redskabet.

### **9. Opsummering (20 minutter)**

Underviseren opfordrer deltagerne til at klæbe de indsamlede billeder af dyr på deres tavler med skovmotiver.

Han beder deltagerne om at sætte sig i en cirkel og læser en udvalgt bog, der handler om skovdyr og deres eventyr.