



Fag/klassetrin:

Natur/teknologi

3.-4. klasse.

Omfang: 2-4 lektioner.

**Målpar, læringsmål,
tegn på læring:**

Se skema nedenfor.

Formål: Med denne opgave får eleverne en forståelse af, at jordens organismer er gensidigt afhængige af hinanden. Eleverne får mulighed for at lege forståelsen ind, samtidig med at de lærer dyrene at kende.

Spil fødekæde-stratego



INTRODUKTION: Med baggrundsviden fra opgave 17 om fødekæder og fødenet skal eleverne nu lære på egen krop, hvordan fødekæder hænger sammen.

Eleverne skal ud i det fri og lege dyr og planter i Tanzania. Med til opgavearket følger en samling kort, som eleverne skal bruge til at spille fødekæde-stratego med.

Som en del af opgaven er eleverne selv med

til at give alle kortene point: Hvem ligger hvor højt i fødenettet, så hvem kan slå hvem, når det går løs?

INSPIRATION TIL LÆRINGSMÅL:

Eleverne skal ud fra egne undersøgelser have kendskab til dyrs og planter gensidige afhængighed, samt hvordan enkelte dyr og planter indgår i et økosystem. Eleverne skal kunne stille sig undrende over for dette. Eleverne får kendskab til dyr, som ikke findes i Danmark.

INSPIRATION TIL TEGN PÅ LÆRING:

Eleverne kan bruge deres viden om fødekæder til at kvalificere deres egen og holdets indsats i spillet fødekæde-stratego.

KOMPETENCER OG MÅLPAR

| Kompetenceområder | Kompetencemål | Færdigheds- og vidensmål |
|--|---|---|
| NATUR/TEKNOLOGI EFTER 4. KLASSE | | |
| Perspektivering | Eleven kan relatere natur og teknologi til andre kontekster | Naturen lokalt og globalt 1: Eleven kan fortælle om dyre- og planteliv andre steder på Jorden / Eleven har viden om naturområder |
| Undersøgelse | Eleven kan gennemføre enkle undersøgelser på baggrund af egne forventninger | Naturen lokalt og globalt 2: Eleven kan undersøge dyrs og planter tilpasninger til naturen. / Eleven har viden om dyrs og planter levesteder og livsbetingelser |

Sådan gør I

MATERIALER/FORBEREDELSE:

- Udskriv kortene her i opgavearket (se de bageste sider i denne PDF) i to eller flere kopier afhængig af, hvor mange elever der er i klassen. Et sæt består af 30 kort. I skal bruge to sæt til at spille spillet. Et til hvert hold.
- Klip kortene ud; du kan evt. laminere dem eller lime dem på karton, så de holder længere.
- Markér en bane på mindst 100 meter gerne mellem træer og buske, så der er noget at løbe udenom.
- Markér to baser - en til hvert hold



Amals hemmelighed

2016 BØRNE-
U-LANDS
KALENDER

Side 2/5

Opgaveark #18

INDLEDENDE OPGAVE:

Diskuter og sæt points på dyrekortene:

Alle kortene skal have et point. Pointet på kortet afgør, om det vinder eller taber over de andre kort, det møder.

Katastrofekortet slår alle de andre kort, så det har på forhånd fået 20 point. I den anden ende af skalaen har **græskortet** på forhånd fået 1 point.

Jeres opgave er nu sammen i klassen at bestemme, hvilken værdi alle de øvrige kort i spillet skal have. Det bestemmes af, hvor højt oppe i fødekæden de befinder sig. Planteæderne skal altså have de laveste værdier og rovdyrene de højeste. I får nedenfor nogle korte fakta-input til hvert kort at diskutere ud fra.

På den måde kan I få en spændende diskussion i klassen, der handler om placering i fødekæder/fødenet og om andre forhold, der spiller ind i øko-systemet.

TRE KORT SKILLER SIG UD:

Mennesket er ikke en del af fødekæderne på savannen, men spiller alligevel en væsentlig rolle i øko-systemet. Og husk også, at det faktisk godt kan lade sig gøre at få både strudse- og krokodillebøffer!

Malariamyggen ligger lavt i fødekæden, men omvendt slår den rigtig mange mennesker ihjel hvert år.

Det samme gælder for verdens giftigste slange, den **sorte mamba** – dog i meget mindre målestok.

I kan også aftale at menneskekortet slår alle de andre kort – undtagen naturkatastrofer og malariamyg.

HER HAR DU EN OVERSIGT OVER KORTENE I SPILLET:

| ANTAL KORT | ART | Input til diskussion om point | Point |
|------------|---------------------|---|-------|
| 1 | Katastrofe | Katastrofekortet slår alle de andre kort. En naturkatastrofe kan f.eks. være jordskælv og oversvømmelser. | 20 |
| 1 | Malariamyg | Malariamyggen befinder sig lavt i fødekæden, men er til gengæld det dyr, som slår flest mennesker ihjel om året. | |
| 1 | Menneske | Mennesket indgår ikke naturligt i savannens fødekæder, men har afgørende indvirkning på øko-systemet gennem jagt og krybskytteri, forurening, landbrug m.m. | |
| 2 | Løve | Løven er et rovdyr, og den er det øverste led i savannens fødekæde. | |
| 2 | Sort mamba | Den sorte mamba ligger lavt i fødekæden, men dens gift er dødelig for mennesker og de fleste dyr. Naturlige fjender er rovfugle som f.eks. sekretærfuglen. | |
| 2 | Krokodille | Krodillen spiser mest fisk og fugle, men ligger også på lur efter større dyr som gazeller og gnuer, der nærmer sig flodbredden. | |
| 2 | Flodhest | Flodhesten er planteædende og har ingen naturlige fjender. Der findes dog eksempler på, at krokodiller går efter flodhestens unger. | |
| 2 | Sekretærfugl | Sekretærfuglen lever af mindre dyr og insekter kan med sine stærke ben sparke giftslanger ihjel og spise dem. | |
| 3 | Struds | Strudsens fjender er de store kattedyr. Den kan ikke flyve, men den kan løbe fra de fleste andre dyr på savannen og kan også forsvare sig med sine stærke ben. Strudsen spiser græs, blade og insekter. | |
| 4 | Gnu | Gnuen bruger hele livet på at spise græs og er et yndet bytte for de store kattedyr. | |
| 5 | Tusindben | Tusindben hører til den gruppe af dyr, man kalder nedbrydere. De spiser dødt plantemateriale som blade, frugter, kviste osv. og de svampe, alger og bakterier, der sidder på dem. | |
| 5 | Græs | Græs er vigtig føde for mange af savannens dyr. | 1 |



Amals hemmelighed

Side 3/5

Opgaveark #18

SÅDAN SPILLER I

- Eleverne opdeles i to hold.
- Hvert hold tildeles en base, der ligger mindst 100 meter fra hinanden.
- På hvert hold udvælges en holdleder, som får udleveret alle holdets spillekort. Holdlederen er nu ansvarlig for, at hvert medlem på holdet altid har et kort i hånden og dermed mulighed for at være med på spillebanen.
- I kan vælge, at der kun må være ét katastrofekort i spil. I så fald trækker holdene lod om, hvem der starter med at have katastrofekortet.
- Når spillet fløjtes i gang, gælder det om at stjæle kort fra hinanden. Når man møder/ fanger en modstander, skal begge vise sit kort. Den, der har det højeste kort, vinder og får den andens kort.
- De vundne kort afleveres til holdlederen for vinderens hold. Taberen af en dyst skal straks løbe tilbage til sin holdleder og få udleveret et nyt kort - og løbe "ind i kampen" igen med sit nye kort. Hvis holdlederen ikke har nogen kort tilbage at udlevere til taberen, må denne elev stå og vente, indtil holdet måske igen har vundet et ekstra kort.
- Hvis to elever har kort med samme antal point, så er dysten uafgjort, og eleverne må finde en anden at dyste i mod.
- Når man har brugt katastrofekortet over for en modstander, skal man aflevere kortet til den, man har slået. Han/hun er nu den nye katastrofe.
- Spillet slutter, når der fløjtes af, eller når et hold har tabt alle sine kort. Hvis spillet fløjtes af, optælles holdenes kort. Holdet, der har flest kort, vinder.

Spillet kan gøres længere ved at du printer dobbelt så mange spillekort ud.

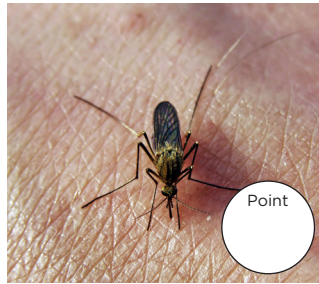


Amals hemmelighed

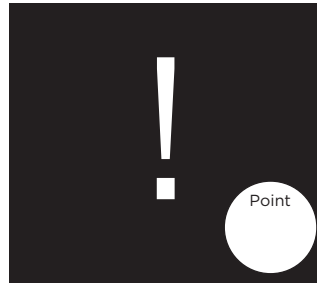
20
16 BØRNE-
U-LANDS
KALENDER

Side 4/5

Opgaveark #18



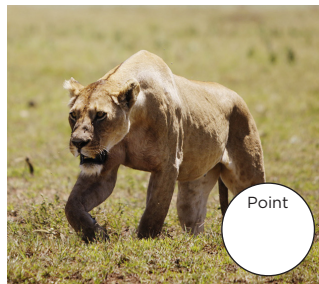
Malariamyg



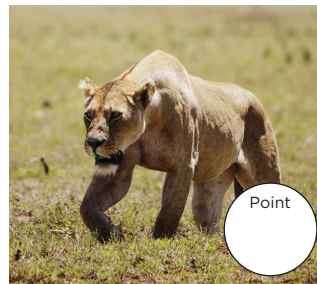
Katastrofekort



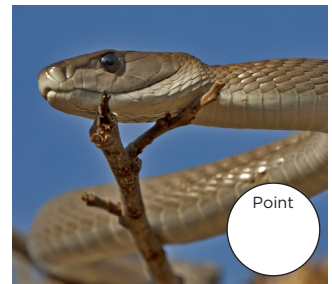
Mennesket



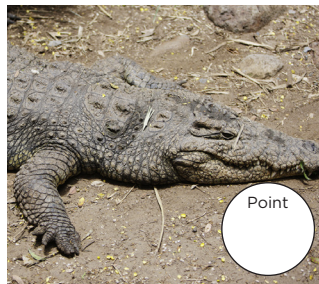
Løve



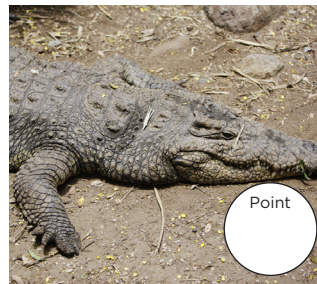
Løve



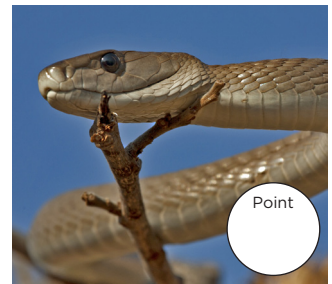
Sort mamba



Krokodille



Krokodille



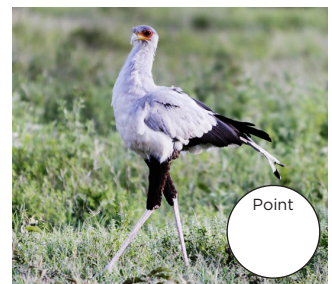
Sort mamba



Flodhest



Flodhest



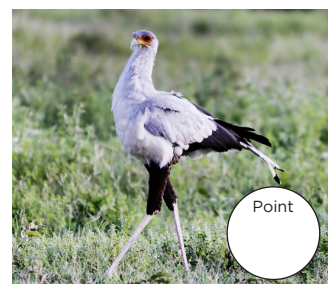
Sekretærfugl



Struds



Struds



Sekretærfugl



Amals hemmelighed

2016 BØRNE-
U-LANDS
KALENDER

Side 5/5

Opgaveark #18



Struds



Gnu



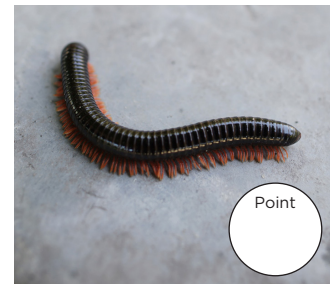
Gnu



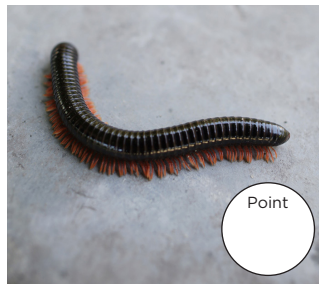
Gnu



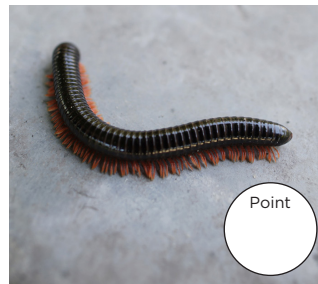
Gnu



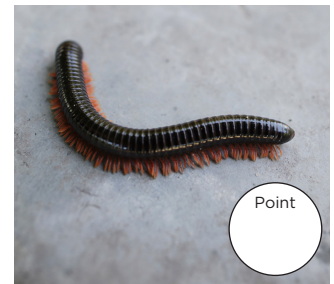
Tusindben



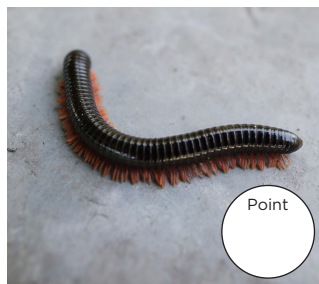
Tusindben



Tusindben



Tusindben



Tusindben



Græs



Græs



Græs



Græs



Græs