

## **Ideer til leg og eventyr i udeundervisningen.**

**Af: Rasmus Elvekjær**

*I kasket nr. 161 kan man finde artiklen: ”Viden er begrænset – Fantasi omslutter hele verden”. I tilknytning til denne artikel findes der nedenfor en række forslag til lege der kan bruges som inspiration til en kreativ udeundervisning.*

### **Dinosaurer Leg**

Børn er utroligt fascinerede af dinosaurer, måske fordi det i den grad er et emne, hvor fantasien kan få frit spil. Her findes ingen forkerte og rigtige forklaringer, men derimod kun hypoteser om dinosaurernes verden. At introducere en dinosaurerleg i skolen, er en glimrende måde at bringe begreber som evolution, fødekæder, klimaforandringer, geologi mm. ind i undervisningen. Legen kan foregå på mange måder, et forslag kunne være at tage en masse plastic dinosaurer figurer med ud i skoven. Først indretter man et dinosaurlandskab på skovbunden. Brug planter som også fandtes i dinosaurer tiden, bl.a. bregner, ulvefødder, mosser mm. Herefter leges med øglerne på skovbunden. En anden mulighed er, at børnene selv leger, at de er dinosaurer og spiller deres rolle, efter hvordan de troede, den art uds spillede sin rolle i datidens økosystem. Var det en kødæder eller planteæder? Og kunne den flyve eller svømme?

### **Eventyr om planterne.**

At bruge det narrative aspekt i biologiundervisningen er et fantastisk redskab til at præsentere naturen. Undersøgelser har vist, at børn bedre husker det som ”fortælles” end det som ”forklares”. At gå på eventyrjagt i skoven efter sjove plantehistorier er en glimrende måde at gøre planternes verden spændende på, og samtidigt lære navnene på planterne.

Læren forbereder sig ved at kende skovens flora og samle på gode historier om de enkelte arter. Herefter går klassen en tur i skoven, og hver gang de finder en spændende plante, sætter man sig ned i skovbunden og lytter til lærerens historie om denne plante. Alternativt kan børnene skiftes til at digte en historie om planterne der findes.

Læreren kan forberede sig på skovturen ved eksempelvis at læse bogen ”Historien i blomsten” af K. Agersnap og J. K. Jensen udgivet af Biologforbundets forlag og den kan bestilles her: <http://www.biologforbundet.dk/boeger.html>

### **Vandhullets farlige verden**

Efter at klassen har været på fisketur i et vandhul og måske haft et vandhulsakvarium i klasseværelset, så har børnene et kendskab til vandhullets forskellige dyr. Nu kan man afslutte emnet ved at tage ud i skoven og lege vanddyr. Her skal man forestille sig at man forstørre dyrenes mikroskopiske verden op i kæmpestørrelse. Træerne repræsenterer vandhullets tagrør der står side om side og buskene er vandplanter, imens er skovbundsplanterne de forskellige mikro-alger. Jorden i skovbunden er vandhullets mudderbund og eleverne de dyr som findes i vandhullet. Børnene starter med at vælge, hvilket vandhulsdyr de har lyst til at være. Nogle kan være haletudser, andre rygsvømmere, vandkalve etc... En har måske lyst til at være den farlige vandedderkop, der spinder en dykkerklokke (bygger en hule i skoven), hvor den kan fange og æde sine byttedyr? Legen går herefter i gang, og børnene skal forsøge at bevæge sig som deres dyr og samtidigt leve sig ind i

dette dyrs økologiske niche. Eksempelvis kan haletudserne samle planter i skovbunden ligesom haletudserne napper bentiske mikroalger i virkeligheden.

### **Gå på tegne- eller fotosafari.**

Tag ud i naturen med et tegnebræt eller kamera, hvert barn skal herefter tegne/fotografere fx 3 forskellige organismer. Når man kommer hjem i klassen, skal man bruge tegninger eller fotografierne til at klassificere med. Inddel materialet i grupper efter for eksempel udseende, evolution, økologi etc. Lav fx en fødekæde eller et stamtræ. Tag en dialog om forskellen på de forskellige måder at klassificere på. Lav en udstilling og inviter parallelklassen og forældre indenfor.

### **Blinde leg**

At gå på opdagelse i naturen med bind for øjnene stimulere børnenes fantasi. Samtidigt med dette styrker det indtrykkene fra føle- lugte- og høresansen. Derudover gør bindet for øjnene, at man må kunne stole på hinanden og finde ud af at hjælpe hinanden samtidigt med at den "blinde" også må have en større åbenhed over for sine omgivelser. Sidst men ikke mindst, så giver oplevelserne en forståelse for hvilken verden, de synshandicappede lever i. Her kommer forslag til 2 blindelege:

#### **1. Hils på et træ.**

Børnene deles i hold af to personer. Først starter den ene med at få bind for øjnene. Herefter følger makkeren barnet hen til et træ. Barnet skal herefter føle på træet. Stil for eksempel spørgsmål som: "Er træet levende?" "Hvordan er barken?" "Vokser der lav eller mos på træet?" "Hvor gammelt tror du træet er? Kan du få dine arme rundt om træet?" "Er det et nåle- eller løvtræ?" osv. Herefter føres barnet væk fra træet igen og skal beskrive træet og oplevelsen for sin makker. Bindet bliver taget fra øjnene og barnet skal forsøge at finde sit træ i skoven blandt de andre træer. Herefter bytter børnene roller.

#### **2. Blinderute.**

Bind et reb rundt i skoven igennem varieret terræn og lad børnene følge rebet og ruten med bind for øjnene. Herefter snakkes om oplevelsen, landskabet og hvilke nogle sanseindtryk, der var undervejs.

### **Isheksens forbandelse**

Indled legen med at fortælle en eventyrhistorie fx at isheksen har lagt en forbandelse over skoven, så det ikke kan blive forår! Men man kan bryde forbandelsen ved at lave en magisk formular og sige en række trylleord. Til formularen skal man imidlertid bruge 10 forskellige slags planter, 10 forskellige slags dyr og 10 forskellige slags svampe. Børnene vælger nu hver en rolle i legen fx Elvere, Skovkrigere, Dværge, Hobitter, Feer og Alfer etc. Herefter bliver de inddelt i tre grupper, hver gruppe skal først bygge en hule så de kan beskytte sig mod de fæle skovtrolde. Herefter får én gruppe til opgave at finde 10 forskellige slags dyr (fx bænkebider, edderkop, skolopender, løbebiller etc..) en anden gruppe skal finde 10 forskellige slags planter, og den sidste grupper skal finde 10 forskellige slags svampe (barksvampe og laver tæller også). Efter at grupperne har udført deres mission, samles alle i en rundkreds. Nu fortæller hvert hold om deres spændende fund. Til sidst samles fangsten i midten af rundkredsen, og børnene siger diverse trylleord over fangsten og "sim salla bim" isheksens forbandelse er forsvundet!

## **Skovens lyde**

Børnene ligger sig ned på skovbunden med lukkede øjne. Herefter skal de lytte intenst til skovens lyde, hver gang de hører en ny lyd skal de tælle den. Hvor mange nye lyde kan de mon høre i løbet af 3 minutter? Hvilke lyde kom fra noget levende? Og hvilke dyr? Hvilke lyde kom fra vejrfænomener? Hvilke lyde var menneskeskabte?

## **Klunsetur**

Først laver klassen i fællesskab en liste over ting, man kan finde i naturen. Listen kan fx se således ud: 1: Noget smukt, 2: En knogle, 3: Noget rundt, 4: Fem stykker affald, 5: Fem forskellige slags blade, 6: Noget grimt, 7: Noget giftigt, 8: Noget spiseligt, 9: Noget hårdt, 10: Noget blødt, 11: Noget levende, 12: Noget dødt, 13: Noget fra dyreriget, 14: Noget fra svamperiget, 15: Noget fra planteriget osv. osv... Lav gerne en lang liste.

Herefter inddeles eleverne i grupper og de går på jagt i naturen for at finde det, som står på listen. Hjemme i klassen tages der en snak om alt det der er fundet. Er der nogle af fundene der kan opfylde flere kriterier? Til sidst laves der en dekorativ udstilling i klassen med alle skattene.