

## Ide

<http://www.skogsaventyret.se/>

*Skoveventyret* er et tværfagligt undervisningsforløb for de yngste børn

### Fantasirammen

Skoven (Marbæk) er truet af trolden *Olfar*. Han har planer om at lade skyerne regne med sorte dråber af gift på alle dyr og planter.

Uglen, *Uglemor* har hørt om planerne og beder børnene om hjælp til at overbevise *Olfar* om at skoven er vigtig.

For at kunne hjælpe må man skaffe viden og bevis for alt det gode som skoven betyder, og blive god til at finde vej i skoven.

Man må blive skov-ekspert og finde-vej-ekspert.

På final dagen i Marbæk står prøven – Bliver *Olfar* overbevist?

### Brevet

Forløbet starter med at børnene får et brev fra uglen – (hænges op i klassen)

Se også introduktion i hæftet side 3 (hænges op i klassen)

De 4 tværfaglige værksteder på skolen

### Værksted 1 - Kortet

*Leg tampen brænder* – Gem en lille rød/hvid post. 📧 (Lad børnene selv lave en post hver.)

Udvid legen med et kort over klasselokalet (lamineret) hvor posten/posterne tegnes ind. Lad børnene selv gemme posterne og tegne dem ind på kortet. Vend kortet, så det ligger rigtigt – senere drej det så det ligger forkert, så børnene selv skal startes med at vende det rigtigt. Til slut giv børnene det i hånden, når de kommer ind.

(denne leg kan gentages flere gange i løbet af ugen - også med skift af område/lokale)

*Lav selv et skattekort* – Lad børnene selv tegne et lille kort, der viser hvor de har skjult deres skat! Gerne med flotte farver.

*Oppe og flyve* – Lad børnene kikke på et luftfoto over skolen og sammenholde det med forskellige kort – Skolekortet, Bykortet, etc. – Lad dem finde de samme punkter på luftfoto og kort. Og lad dem lige smutte ud og kikke efter på stedet.

*Vendespil* – Laves i flere sværhedsgrader – se *Skogsäventyret* side 26 og elevhæftet 12-13

Mulige kombinationer: Tegning/signatur – Tekst/signatur – Signatur/kortudsnit, hvor den er indtegnet med rød cirkel. – De største kan eventuelt selv lave et spil.

*Mini-stjerneorientering* – Lav et lille løb på en afgrænset del af skolekortet. F.eks. legepladsen. Korte afstande – stor tryghed. Kontrollip på posterne. Posterne opgives en ad gangen på et mønsterkort, som børnene selv skal vende rigtigt. –

*Gemmelege* – Trolden *Olfar* har kidnappet nogle af børnene. De har heldigvis efterladt sig et kort, der viser gemmestedet. Hvem finder først de tilfangetagne ?

### Værksted 2 - Skoven

Se *Skogsäventyret* side 6-15

*Viden om træer* – Kend forskel på træer, hvad bruges træ til, hvordan det fældes det og vokser op igen. Træer er andet end brædder & Olie - Gamle træer, flotte træer, Hule træer (Fyrtøjet) – Lav genbrugeligt arbejdsark, se side 10-11  
Tegn til fortællingen

*Plant et træ sammen* –

*Skovens dyr* – Lær de vigtigste at kende – både store som små – myrer – på jorden, i træerne og under himmelen. – Spor efter dyr, ulegylp, – Hvad skal vi se efter?? – Tegn – Læg farver på – Syng: "I skoven skulle være gilde". o.lign. – Hør historier.

Se lege, i udleveret kompendium fra hjemmesiden – <http://www.skogsaventyret.se/>

### Værksted 3 - Mig selv

*Rigtig mad* – Hvordan laver jeg rigtig mad til en tur i skoven? - Madpakken

*Mad fra skoven* – Se Skogsäventyret 20-21

*Mad til skoven* – foder til små og store dyr – Fuglefedtkugler - Brød

*Rigtigt tøj* – Hvad skal jeg have på? Skogsäventyret side 5

*Vejr & Vind* – Hvordan bliver vejret? – regn, sol, vind – f.eks. Bankospil

*Klatre & Balance* – Lav lege der træner børnene i balance og klatring – Det skal man kunne i skoven! På Legepladsen – i gymnastiksalen en – Jane/Tarzan bane

### Værksted 4 - Kompas

*Verdenshjørnerne* – Skogsäventyret side 29 og 19-20-21 elevhæfte - Verdenshjørnelege. Tegn en flot kompasrose og læg farver på !

Find retningerne på anden vis – Solen, træer/mos/vinden

*Magneter* – Leg med magneter – Hvad kan de? - lav sammen et lille primitivt kompas  
Lad dem spørge – Hvorfor altid Nord ??? – forklar. Elevhæfte 22-25.

*Rigtigt kompas* – Leg med det. – hvor er Nord, Syd...  
Kompasleg – 4 poster findes i retningerne Nord, syd, øst og vest  
Kan laves både inde i klassen og ude.

*"Mini-Kompasløb"* – på ternet tegneblokken – opgiv retning, og cm – og prøv at lægge en figur ind.  
Kan også gøres mere forenklet på en plæne – med afstand i få meter.

### Skovtur 1 - Mølledammen (lejrpladsen)

*Transport* – Gå tur. Er en del af opgaven – Skal man hjælpe skoven, skal man kunne gå langt.  
Find ting på vejen – Forskellige blade, blomster eller småkryb.

*Bål* – Kunne være et godt samlingspunkt – Undgå snobrød – find på noget andet!,  
Pandekager, måske lav dejen på stedet sammen med børnene. Brug marmelade og syltetøj fra skovens bær.

*Følg sporet* – Prøv først at lægge en snor som børnene skal følge – Rundt, op/ned, sjovt men ikke for svært. Det er en holdopgave, så man hjælper hinanden igennem banen.  
Prøv senere et udlagt spor (f.eks. mel) Følg det og klip de poster i finder på ruten. – Kunne også være ting som IKKE hører hjemme i skoven, som børnene skal huske. F.eks. et vækkeur, en ske etc. (Kimsleg)

*Skovbold* – Prøv at spille bold imellem træerne. Det er faktisk ganske sjovt – helst noget man kender godt. F.eks. fodbold, rundbold.

*Gemmeleg* – Find en variant de kan magte...

*Skovens træer* – Find ud af hvilke slags træer der gror på stedet. –

*Skovens dyr* - Lav en lille samling og udstilling med ting der viser, at her har dyrene været, også småkryb.

## Skovtur 2 - Vognsbølparken (Legepladsen -> Dyrehaven)

*Transport* – Bus og gang – Køres til Vognsbølparken – går til dyrehaven – køres hjem  
På gå turen. Vær opmærksom på træer og dyr og spor efter dyr.

*Fangeleg* – På et afgrænset område- f.eks. legepladsen, opsættes 20-25 posterstativer med klippetænger. Alle børn får et kontrolkort og skal rundt og klippe ved posterne. Der må kun klippes en gang ved hver post – kontrolnummeret skal passe. De voksne er fangere. Hvis et barn fanges – skal det op til post ca. 200 væk for at blive levende igen. Hvert barn har tre liv. Svarende til rubrik R1 R2 og R3 på DOF's standardkontrolkort. Der er helle, når man holder hånd på en post.

*Parkbanko* – Vi finder poster og prøver at få banko – På hver post – "råbes" (der sidder en lille seddel) der 5 numre op, som skal tjekkes overfor kontrolkortet, der er en bankoplade.

*Landskab* – I sandkassen laves et flot landskab med bakker, slugter og dale – Se elevhæftet 14 ff. – De største kan jo prøve at tegne et kort hjemmefra og lave landskabet efter det – eller omvendt.

*Dyrene* – Se dyren i indhegningen i Vognsbølparken og Dyrehaven i Nørreskoven – Hav foder med. –

*Legepladsen* – Lav en forhindringsbane – som alle skal igennem – ikke på tid. Klatre, balance, løbe.

*"Skiskydning"* – Lav et sted hvor man skyder til måls (bolde – mod dåser) – Stående, liggende, på kræ - Løb en afmærket rute og skyd – rammer du – videre – rammer du ikke en lille strafferunde. Tag tid! – Slå din egen rekord.

*Kompasløb* – Find poster via kompasløb – Stjerne løb – en post ad gangen – grader og meter.

*Ren skov* – Gå en kort tur med en affaldssæk og find affald – snak med børnene om hvad man gør. Og lidt om reglerne for færdsel i skoven.

## Generelt

Alle elever får hæftet – Kan du finde vej?

På alle værksteder og i skoven genbruges materialer, herunder kortmateriale og materiel fra gang til gang -

Fredag er finale, hvor kundskaber, læring og erfaringer testes.  
Der kåres ikke vindere af SKOVEVENTYRET – alle vinder og får diplom

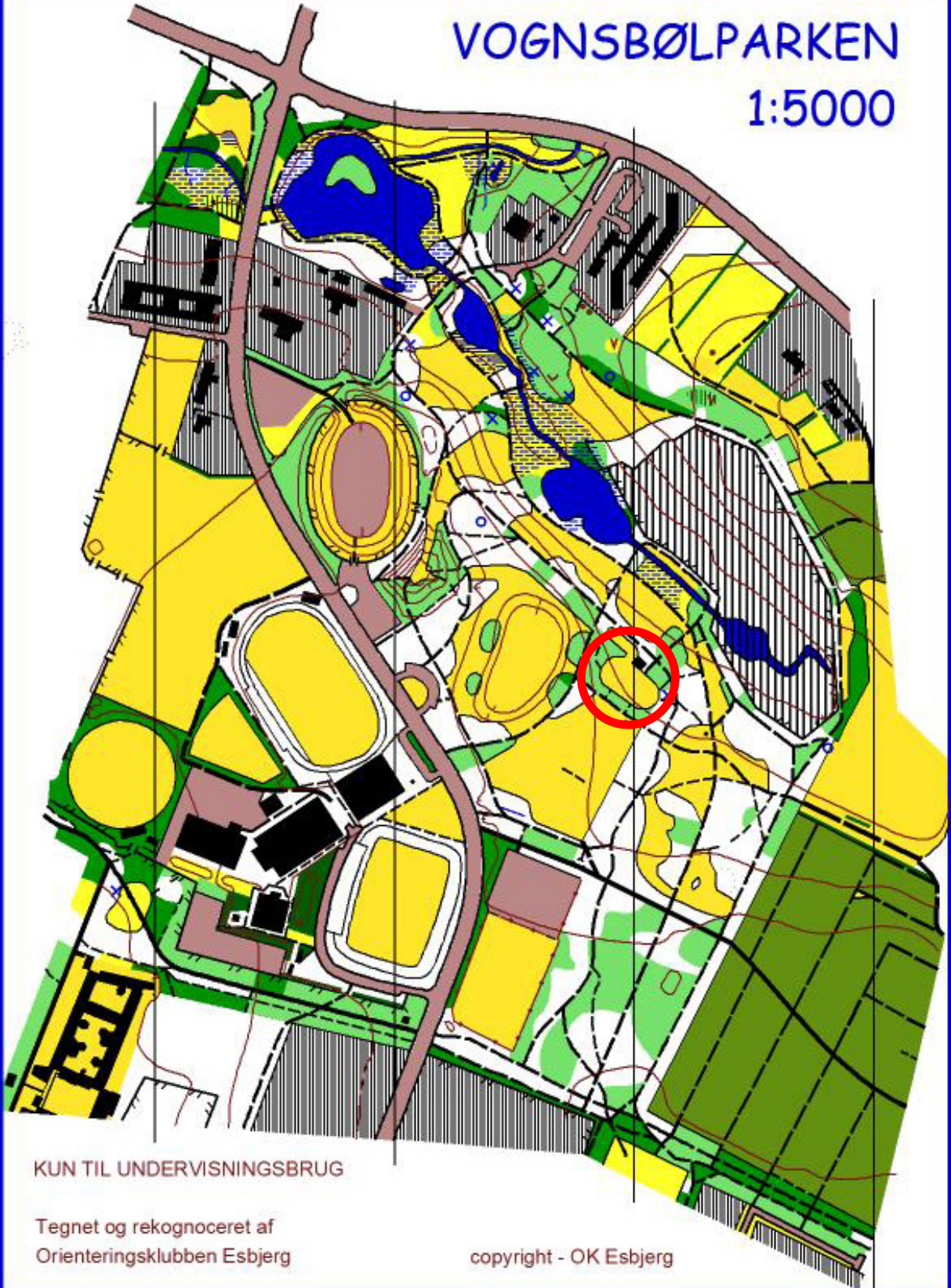
Esbjerg, den 4. september 2004

Preben Schmidt



# VOGNSBØLPARKEN

1:5000



KUN TIL UNDERVISNINGSBRUG

Tegnet og rekognoceret af  
Orienteringsklubben Esbjerg

copyright - OK Esbjerg