



Fjällräv i ryggen



Ill. Inger Lise Belsvik

Aktivitet 13: Gissa vem jag är-leken

TEMA: Eleverna lär sig om de tio vanligaste djurarterna i högfjällsnaturen

TIDSÅTGÅNG: Aktiviteten tar cirka 60 minuter, beroende på samspelet mellan eleverna i gruppen.

PERIOD PÅ ÅRET: Aktiviteten kan med fördel genomföras utomhus, året runt.

UTRUSTNING

- » Plakat för utskrift – djurplakat i A4-storlek med bild och text som beskriver 10 olika arter. Skriv ut och laminera dem med plast. Gör hål i hörnen med hålslag och fäst en resår eller ett snöre från övre hörnet till nedre. Tänk på att göra "axelremmarna" väl tilltagna så att eleverna kan trä in armarna i dem när de har ytterkläder på sig.



GENOMFÖRANDE

Förbered eventuellt genom att se NO Djur i fjällen – 17 kortfilmer (spellistan innehåller även några filmer på djur som inte finns i våra svenska fjäll)

www.youtube.com/playlist?list=PLsTW-Uf0-Voeit7xfUxib5TZYYXtwQXf.

Se även www.fellesfjellrev.se/barn-ungdom/vilket-fjalldjur-ar-du där man kan testa vilket fjälldjur man är.

1. Läraren visar och förklarar leken.
2. Läraren delar upp klassen i grupper om 5 elever. Varje grupp får ett djurplakat de ska gissa på.
3. En elev i gruppen får ett plakat på ryggen (fäst med snören runt armarna som remmarna på en ryggsäck). På varje plakat finns en bild av ett djur. Under bilden står enkla fakta om djuret, till exempel storlek, färg, hur det lever, kullar och förökning.
4. Eleven som har fått plakatet på ryggen kan inte själv se vad som står och vet inte vilken djur hen "är". Eleven måste komma på djuret genom att ställa frågor till de andra i gruppen. De andra i gruppen har fått tillåtelse att läsa plakatet på elevens rygg men kan bara svara JA eller NEJ på frågor.
5. När en elev har gissat vilket djur hen är, är det nästa persons tur. Eleverna i varje grupp turas om att gissa tills alla har fått prova på att vara ett djur.

Viktigt: Läraren delar ut ett nytt plakat när gruppen har gissat rätt, tills de har gissat alla 10 arterna.



I SAMARBETE MED:





Fjällräv i ryggan

Kunskapsmål

Genom lek ska eleverna lära sig om utseende och levnadssätt för 10 djurarter i högfjällsmiljön.

Centralt innehåll enligt svensk läroplan Lgr11, (femte upplagan 2018).

BIOLOGI:

- » Djur i närmiljön (fjällmiljön) och hur de kan sorteras, grupperas och artbestämmas samt namn på några vanligt förekommande arter (åk 1–6).
- » Organismers anpassningar till olika livsmiljöer (åk 4–6).

IDROTT OCH HÄLSA:

- » Lekar och rörelse i natur- och utemiljö (åk 1–6).
- » Allemansrättens grunder (åk 1–6).
- » Säkerhet och hänsynstagande i samband med lekar, spel och vid natur- och utevistelse (åk 1–6).