

Farvesafari - vejledning

Arbejdsvejledning:

Aktivitet 1: Først holdes en kort introduktion til emnet "Naturens farver". De fleste planter er grønne og en del af de dyr vi kan møde i naturen er brune/grønne/mørke. Der findes dog også mange planter og dyr med anderledes farver! I oplægget kan indgå spørgsmål som: Hvorfor har nogle dyr flotte farver (hvilke dyr)? Hvorfor har de fleste blomster flotte farver? Hvordan bruger forskellige dyr deres farver (det kan være for camouflage/advarsel/kommunikation) og hvad betyder meget "skrappe" farver (advarselsfarver)?

Aktivitet 2: I kan alle slå jer løs på Slettingen for at finde planter/blomster/dyr med flotte farver. Forsøg også at finde camouflerede dyr. Led også efter grønne blomster... Vis dyrene frem når I kommer tilbage på skolen, og snak om hvorfor de har de forskellige farver og kig på nogle af de flotte ting i stereolup.

Aktivitet 3: Saml blomster/planter på Slettingen, som bruges til at male med. Eleverne kan få lov at male med planterne direkte på papir, eller I kan skære dem i stykker og lægge i sprit, så farven trækker ud. Snak om hvorfor nogle blomster bliver en anden farve på papiret, end hvad vi kan se?

Aktivitet 4: Blomster skal bestøves for at sætte frø og frugt. Nu får eleverne mulighed for at undersøge hvilke blomster der kommer flest insekter i – og om der er forskel på, hvilke insekter, der vælger hvilke blomster. I praksis er det nemmest hvis eleverne går ud i området med et skema og blyant, og går to og to sammen for at finde en blomst. Eleverne skal sætte sig i nærheden af blomsten og observere og registrere hvad der sker. Som afslutning kan I sammen snakke om, hvilken farve blomster I har undersøgt, og hvilke insekter der kom og bestøvede dem. Måske foretrækker nogle insekter en bestemt farve blomst?

Aktivitet 5: Huskeleg og memory med planter: Find beskrivelse længere nede.

Turmateriale: Net m.m. til at fange og opsamle dyr og planter i. Evt. skema til udfyldning af hvilke farver de forskellige planter/dyr har. Papir m.m. til maling/tegning.

Lege:

Huskeleg

Læreren fortæller om og viser ca. 15 forskellige planter, nødder, bær, svampe m.m. fra Slettingen. Inden der fortælles om hver ting, giver man eleverne en chance for at fortælle, hvad de ved om tingen. De 15 ting overdækkes med et tørklæde. Holdet inddeles i 4 grupper, der bliver sendt ud i skoven i ½-1 time med en plasticpose, for at finde så mange af de 15 ting de nu kan huske. Formålet med denne aktivitet er, ud over at lære eleverne om skovens planter og frugter, at skærpe deres iagttagelsessevne og at lade dem gå på opdagelse i skovens eventyrlige verden på egen hånd. Når de kommer tilbage efter den halve time, har de oftest oplevet ting de aldrig havde set i en stor gruppe, fx rådyr, givet sig tid til at se på myrerne i en myretue, opdaget en plante de aldrig havde set etc. og alle har utroligt meget at fortælle.

Memory

Gruppen inddeles i hold af 4-6 personer. Et spil med 9 kort med tegninger af naturting (fx kogle, nød, bær, svampe, egeblad, mælkebøtte, bregne, grangren og mos) er lagt ned på jorden med billedsiden nedad. Når spillet går i gang må gruppen kun vende ét kort ad gangen, hvorefter de skal ud i skoven og finde det der er på kortet. Når de kommer tilbage lægger de tingen ovenpå kortet, hvorefter næste må vendes. Det hold der bliver først færdig har vundet.

Evt. skemaer til registrering

Til aktivitet 1:

Plante/dyr	Farve/farver	Camouflage/advarsel/tiltrækning

Til aktivitet 4, Bestøvnings-forsøg:

Fremgangsmåde

Tag ud i naturen to og to sammen for at finde en blomst. Eleverne skal sætte sig i nærheden af blomsten og observere og registrere hvad der sker. Prøv først at se, om I kan finde ud af, hvilke blomster I har fundet? Nu går opgaven ud på, at holde øje i eksempelvis 10 minutter. I skal sidde lidt på afstand og holde øje med hvilke insekter, der besøger blomsterne. I behøver ikke kunne kende navnene på alle insekterne, men kan nøjes med at skrive dem ned, som I kender, f.eks. "sommerfugl", "svirreflue", "bi" o.s.v.. I kan også tegne insektet og/eller slå det op i en bog. Start med at skrive blomstens navn i skemaet.

Til aktivitet 3

Blomst	Insekt navn	Besøg sæt kryds