

AKTIVITET

Dyst mod dyrene!



Tidsforbrug ca. 30 minutter

Læring

Børnene lærer om dyrenes bevægelser og instinkter ved at hoppe som dem. De mærker, hvordan dyr bruger kroppen for at overleve og trives – og får i fællesskab forståelse for, hvad et godt dyreliv kræver.

Sådan leger I

- » Nævn et dyr og lad børnene gætte ting som: Hvor langt/højt kan dyret hoppe / I hvilken situation hopper dyret (fx for at undgå fare, jage føde eller lege)
- » Marker start og slut med kegler eller markører
- » Børnene hopper som dyret og spørg dem undervejs om Hopper du langt nok til at undgå faren
- » Variér hop som længde, højde eller smidighed alt efter dyret og aldersgruppen

Hvor langt hopper dyret

- » Kanin 1–2 meter langt, 30–50 cm højt. Hopper typisk for at undgå fare eller lege
- » Frø 20–50 cm langt, 10–30 cm højt. Hopper typisk for at fange insekter eller flygte
- » Kat 1–1,5 meter langt, 50–70 cm højt. Hopper typisk for at fange bytte eller lege
- » Hjort 3–4 meter langt, 1–1,5 meter højt. Hopper typisk over forhindringer eller for at flygte
- » Fugl/gås 0,5–1 meter langt, 20–40 cm højt. Hopper typisk for at lette fra jorden eller flytte sig hurtigt

Variation

- » 0.-3. klasse Fokus på sjov og korte hop, brug fantasien, ingen konkurrence.
- » 4.-6. klasse Konkurrenceelement, mål hoplængde/højde, brug pointsystem eller titler som Dyreven eller Hoppehelt. Kan også tilføje ekstra udfordringer fx hop med rekvisitter eller zig-zag hop.