

CHALLENGE #4

ANIMALS

Game scenarios - Danish

Instruktioner til læreren



VIDEOER

Du har brug for:

- Computer
- Skærm med lyd
- Adgang til at se videoer fra YouTube

Sådan gør du

Følg videoerne:

- [Q&A](#): Vis dit svar med kroppen.
- [Would you rather](#): Vis dit valg med kroppen.

Team Diary

Tilføj to billeder af eleverne, der laver aktiviteterne foran skærmen.

4.1 ANIMALS – BRAIN BREAK



Instruktioner til læreren



EVOLUTION GAME (Evolutionsleg)

Forberedelse

Alle elever står op i klasseværelset og er klar til legen.

Sådan gør du

Alle elever skal igennem 3 udviklingsstadier:

- **Udviklingsstadie 1: Dino i ægget:** Klap mod æggeskallen (hovedet), mens du siger „Duk, duk, duk”.
- **Udviklingsstadie 2: Baby dino:** Lav kyllingevinger med hænderne i siden, mens du siger „waah, waah”.
- **Udviklingsstadie 3: Kæmpe Tyrannosaurus Rex:** Lav kæmpe gab med armene, mens du siger „WHAUUGH, WHAAUGH!!!”

Alle elever starter på udviklingsstadie 1. Når de møder en anden, laver de sten-saks-papir. Vinderen går videre til næste udviklingsstadie. Man må kun duellere med nogen på sit eget udviklingsstadie. Den, der taber, skal finde en, der stadig er på det samme stadie. Når man er på udviklingsstadie 3 og vinder, løber man én runde rundt i rummet som den sejrende Tyrannosaurus Rex og går tilbage til at være en dino i ægget. Vær opmærksom på, at dette er anderledes end i videoen. Se et eksempel på legen i denne video: [Evolution game](#).

Opsamling

Efter legen med dinosaurer vælger I et nationaldyr fra jeres land og laver jeres egne tre udviklingsstadier og prøver det af.

Team Diary

Skriv ned, hvilket dyr I valgte, og hvilke udviklingsstadier det havde.



4.2 ANIMALS – ACTIVE LEARNING



Instruktioner til læreren



MEMORY GAME WITH ANIMALS

(Vendespil med dyr)

Materialer:

- 3-4 sæt dyrekort udskrevet og klippet ud (find dyrekortene i dette dokument)
- Printet liste over dyr (find i dette dokument)

Forberedelse

Eleverne deles op i grupper af cirka 6-8 elever. Hver gruppe får et sæt dyrekort og lægger dem på et bord eller gulvet med billedsiden nedad.

Sådan gør du

I grupperne skiftes eleverne til at vende et kort. De skal finde to ens dyrekort for at få et par. Når de har fået 12 par, vender de de resterende kort og samler dem med de andre ens kort.

Variation: Hvis der er for mange kort, kan I vælge 3-4 sprog, som hver gruppe skal arbejde med.

Opsamling

Efter legen har eleverne grupperet alle kortene, og I kan tale sammen om, hvilke ord der er på hvilke sprog. Brug listen over dyr til hjælp, og hvis I vil høre ordene på forskellige sprog, kan I bruge Googles Translates lyttefunktion.

Team Diary

Upload et foto fra aktiviteten.



Co-funded by
the European Union

ACTIVITY CARD

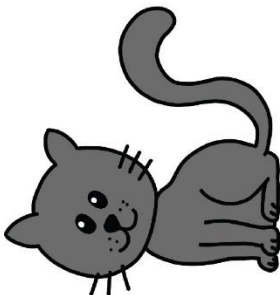
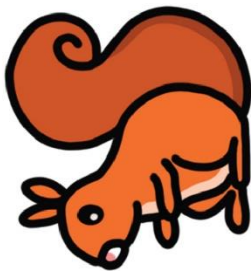
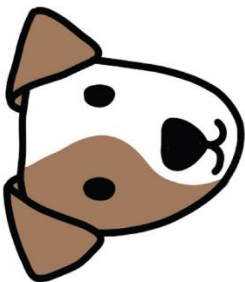
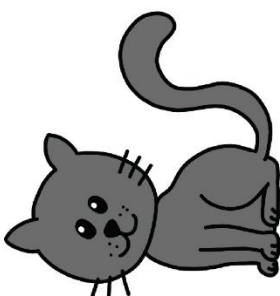
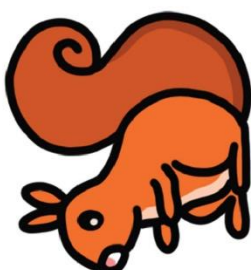
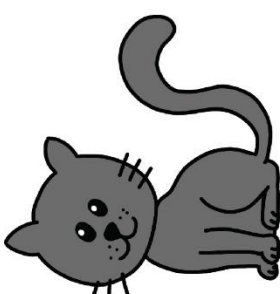
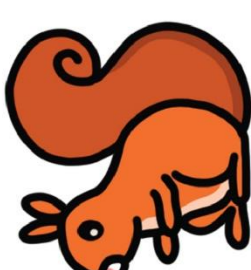
List of animals

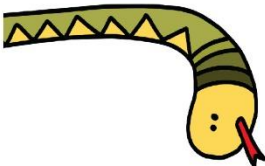
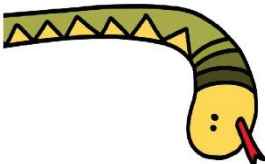
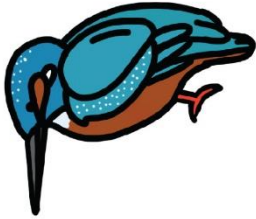
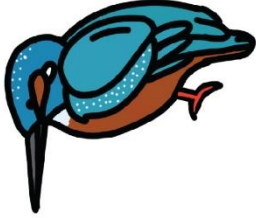
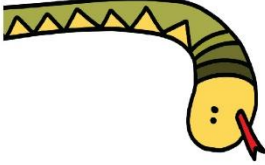
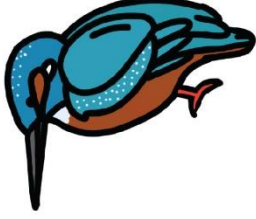


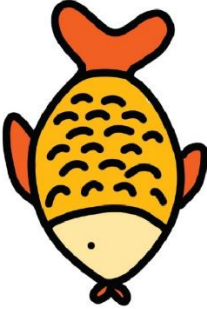
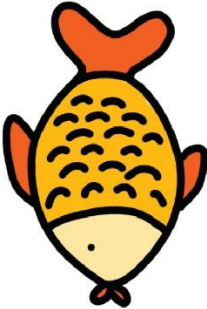
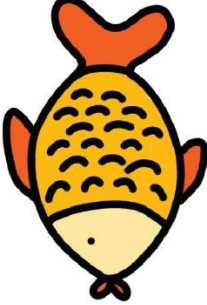
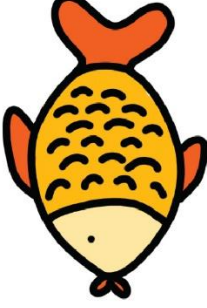
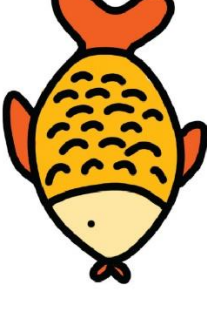
ENGLISH	DANISH	UKRAINIAN	SPANISH	POLISH
DOG	HUND	ПЕС	PERRO	PIES
CAT	KAT	КИТ	GATO	KOT
SQUIRREL	EGERN	БІЛКА	ARDILLA	WIEWIÓRKA
BIRD	FUGL	ПТАХ	PÁJARO	PTAK
SNAKE	SLANGE	ЗМІЯ	SERPIENTE	WĄŻ
FROG	FRØ	ЖАБА	RANA	ŻABA
HORSE	HEST	КІНЬ	CABALLO	KOŃ
FISH	FISK	РИБА	PEZ	RYBA
TURTLE	SKILDPADDE	ЧЕРЕПАХА	TORTUGA	ŻÓŁW
BEAR	BJØRN	МЕДВІДЬ	OSO	NIEDŹWIEDŹ
GIRRAFE	GIRAF	ЖИРАФ	JIRAF	ŻYRAFA

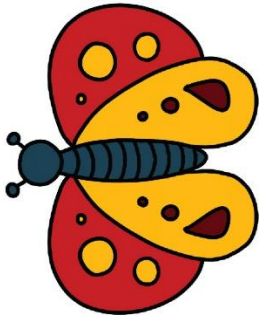
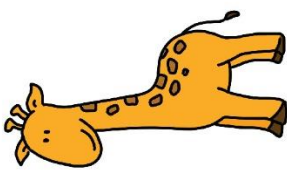
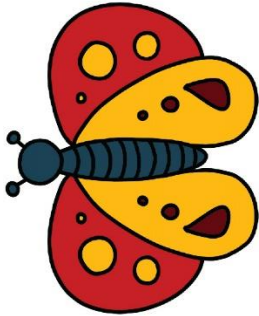
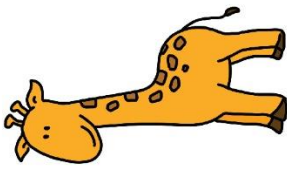
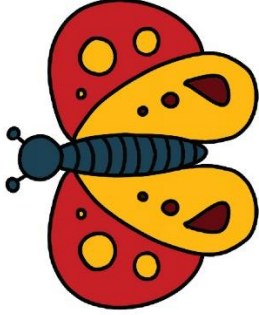
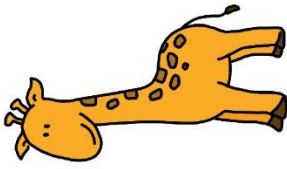
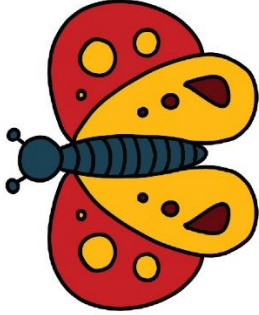
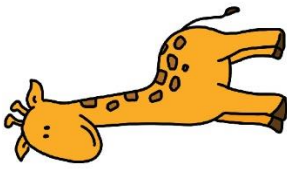
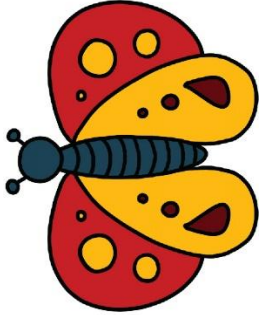
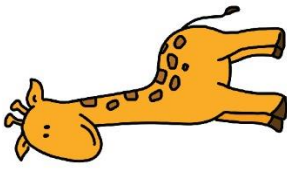


Co-funded by
the European Union

DOG		CAT		SQUIRREL	
HUND		KAT		EGERN	
PIES		KOT		WIEWIÓRKA	
ПЕС		KIT		БІЛКА	
PERRO		GATTO		ARDILLA	

BIRD		SNAKE		FROG	
FUGL		SLANGE		FRØ	
PTAK		WAŻ		ŽABA	
ПТАХ		ЗМІЯ		ЖАБА	
PÁJARO		SERPIENTE		RANA	

HORSE		HEST		KOŃ		КИЊ		CABALLO	
FISH		FISK		RYBA		РИБА		PEZ	
TURTLE		SKILD-PADDE		ŻÓŁW		ЧЕРЕПАХА		TORTUGA	

BUTTERFLY		BEAR		GIRAFFE	
SOMMER-FUGL		BJØRN		GIRAF	
MOTYL		NIEDŹWIEDŹ		ŻYRAFA	
МЕТЕЛИК		МЕДВІДЬ		ЖИРАФ	
MARIPOSA		OSO		JIRAFÁ	



re
ir
ols



Co-funded by
the European Union

4.3 ANIMALS – ACTIVE LEARNING



Instruktioner til læreren



ACTIVE BRAINSTORM (Aktiv brainstorm)

Til lands, til vands og i luften

Materialer:

- A3 papir (3 til hvert hold)
- Skriveredskaber

Forberedelse

Eleverne bliver inddelt i grupper af cirka 4 elever. Hver gruppe placerer sig foran tre A3-papirer, som enten hænger på væggen eller ligger på et bord foran dem. Helst skal de være placeret et par meter væk for at give en kort løbedistance. Hver gruppe får ét skriveredskab, og de starter med at skrive henholdsvis; Til lands, til vands og i luften på de tre A3-papirer.

Sådan gør du

Den forreste elev i rækken holder et skriveredskab. Ved lærerens signal løber den første elev i rækken op til et af papirerne og skriver et dyr fra jeres land, der lever enten til lands, til vands eller i luften (som egern, fisk, fugl). Eleven løber derefter tilbage til den næste person i rækken, som nu skriver deres bidrag. Dette fortsætter, indtil tiden er gået (f.eks. 5 minutter). Gruppen kan hjælpe hinanden med at finde ord.

Opsamling

Efter brainstormen taler hele klassen om eller oversætter disse ord til engelsk og vælger to dyr fra hvert habitat, som de vil lære de andre holdmedlemmer om.

Team Diary

Skriv de to dyr fra hvert habitat i dagbogen. Dette kan du gøre direkte med eleverne efter den aktive brainstorm.



4.4 ANIMALS – BRAIN BREAK



Instruktioner til læreren



LADYBUG TAG (Mariehøne fange)

Forberedelse

Alle elever stiller sig op i klassen, eller måske udfører I denne aktivitet udenfor eller i en gymnastiksal.

Sådan gør du

Der vælges et antal fangere efter, hvor mange deltagere, der er. Fangerne udstyres med en overtræksvest. De er fangere under hele legen. Banen markeres med fx kegler. Når en person fanges, bliver denne til en mariehøne, som lægger sig på ryggen og spræller med arme og ben. Mariehønerne kan befries ved, at der kommer en og vender mariehønen om, ved at skubbe på benene, så mariehønen kommer om på siden. Så er mariehønen befriet. Alle kan befri hinanden.

Team Diary

Upload et billede af aktiviteten.



4.5 ANIMALS – ACTIVE LEARNING



Instruktioner til læreren



SMACK THE ANIMAL (Smæk et dyr)

Materialer:

- Tavle og kridt eller A3-papir og skriveredskaber
- Eventuelt sammenrullede aviser
- Liste over dyr (find på næste side)

Forberedelse

Alle eleverne stiller sig op og vender mod tavlen, hvor de tre kategorier er skrevet (til lands, til vands og i luften).

Sådan gør du

Læreren siger et dyr, og eleverne skal smække med deres hånd eller med en sammenrullet avis på den kategori, hvor de tror, dyret lever. Læreren giver det rigtige svar, og eleverne træder tilbage fra tavlen og går videre til det næste dyr.

Variation: Hvis det er for let, kan du prøve med de engelske navne på dyrene.

Opsamling

Efter øvelsen kan du tale med børnene om nogle af dyrenes levesteder, f.eks. overraskede det dig, at skildpadder og frøer både kan leve på land og i vand?

Team Diary

Skriv et par sætninger fra opsamlingen. Hvad overraskede eleverne mest ved dyrenes levesteder?



ACTIVITY CARD

List of animals



ANSWERS	ENGLISH	DANISH	UKRAINIAN	SPANISH	POLISH
ON LAND	DOG	HUND	ПЕС	PERRO	PIES
ON LAND	CAT	KAT	КИТ	GATO	KOT
ON LAND	SQUIRREL	EGERN	БІЛКА	ARDILLA	WIEWIÓRKA
IN THE AIR	BIRD	FUGL	ПТАХ	PÁJARO	PTAK
ON LAND	SNAKE	SLANGE	ЗМІЯ	SERPIENTE	WĄŻ
AT SEA/ON LAND	FROG	FRØ	ЖАБА	RANA	ŻABA
ON LAND	ELEPHANT	ELEFANT	СЛОН	ELEFANTE	SŁOŃ
ON LAND	HORSE	HEST	КІНЬ	CABALLO	KOŃ
AT SEA	FISH	FISK	РИБА	PEZ	RYBA
ON LAND	LION	LØVE	ЛЕВ	LEÓN	LEW
ON LAND/AT SEA	TURTLE	SKILDPADDE	ЧЕРЕПАХА	TORTUGA	ŻÓŁW
IN THE AIR	BUTTERFLY	SOMMERFUGL	МЕТЕЛИК	MARIPOSA	MOTYL
ON LAND	BEAR	BJØRN	МЕДВІДЬ	OSO	NIEDŹWIEDŹ
ON LAND	KANGAROO	KÆNGURU	КЕНГУРУ	CANGURO	KANGUR
ON LAND	GIRRAFE	GIRAF	ЖИРАФ	JIRAFa	ŻYRAFA



Co-funded by
the European Union