

Husdyrbingo

FAG OG KOMPETENCEOMRÅDER

FÆLLESMÅL

NATUR/TEKNOLOGI indtil 2. klasse:

Undersøgelse, perspektivering

- Eleven kan udføre enkle undersøgelser på baggrund af egne og andres spørgsmål.
- Eleven kan genkende natur og teknologi i sin hverdag

HISTORIE indtil 4.klasse:

Historiebrug, kronologi og sammenhæng

- Eleven kan fortælle om, hvordan mennesker er påvirket af og bruger historie.
- Eleven kan relatere ændringer i hverdag og livsvilkår over tid til eget liv.

Varighed: 2 lektioner med 15 min. pause / 2 timer

Pris: 800kr / Gratis for alle i Billund Kommune

BESKRIVELSE AF FORLØBET

Elever og lærere bliver budt velkommen ved Udstillingsbygningen af en museumsformidler. Herfra skal de med på en kort omvisning, høre lidt om den gamle gård og få en overordnet orientering om, hvor de forskellige dyr befinder sig.

I grupper på max 5 får eleverne udleveret et bingo-ark med billeder af husdyr. Ud for hvert billede af et husdyr, er der billeder af forskellige madretter, dyreafføring, dyrefoder m.v., skal eleverne sætte kryds ud for de billeder, som de mener passer til dyret på billedet.

Der er fælles opsamling med formidleren hvor vi diskuterer, hvad eleverne har fundet ud af, hvad der var svært og hvad de undrede sig over.

I legen "Ulven kommer" sætter vi også fokus på dyrene. Mange dyr blev i gamle dage spist af ulven. Vi deler eleverne op i grupper af høns, grise, kvæg og får med hver deres lyde. De skal nu forsøge at komme forbi ulvene (lærerne og værten), der hyler som ulve. (Legen fungerer ligesom "Alle mine kyllinger kom hjem!")

Til sidst er der afsat tid til at eleverne kan gå rundt på egen hånd og besøge dyrene igen, fodre kaninerne med mælkebøtter og lege i sandkassen og på legepladsen.

LÆRINGSMÅL

- Eleven kender forskellen på husdyr og kæledyr og kan sætte det i historisk perspektiv.
- Eleven ved, hvor vores råvarer kommer fra (kød, mælk, æg).
- Eleven lærer om dyrene, hvad de spiser, hvordan deres afføring ser ud, og hvordan de lever.
- Eleven har en begyndende forståelse for begreberne selvforsyning og bæredygtighed.

Book forløbet via hjemmesiden
www.markmuseum.dk/information-for-skoler

RESUMÉ

Eleverne får mulighed for at komme helt tæt på de mest almindelige husdyr i Danmark. Eleverne skal rundt på gården og finde alle husdyrene og i den forbindelse sætte kryds ved de billeder, der passer til de pågældende dyr. Gennem legen "Ulven kommer" aktiveres eleverne fysisk, og de bliver opmærksomme på børnenes rolle i den daglige drift af bondegården i gamle dage, da det ofte var børnene, som skulle passe husdyrene på græs.



INFO TIL LÆREREN OM HUSDYRBINGO

FORBEREDELSE TIL BESØGET

Fortæl eleverne at de skal besøge dyrene på en gammel gård som hedder Karensminde. I dag er gården et museum, hvor man kan se, hvordan en gård så ud for ca. 100 år siden.

De vil møde de mest almindelige husdyr i Danmark: køer, heste, grise, får, geder, kaniner, høns, ænder, gæs, kalkuner, duer og katte.

Snak gerne med eleverne om, hvilke husdyr de kender, og hvad forskellen er på husdyr, kæledyr og vilde dyr. Eleverne kan f.eks. få til opgave at opdele en lang række dyr i husdyr, kæledyr og vilde dyr. Måske vil eleverne opdage, at nogle af dyrene hører til flere steder.

Eleverne skal vide, at de er gæster hos dyrene, at de skal undgå høje lyde og vilde bevægelser i nærheden af dyrene, og følge formidlerens anbefalinger.

Eleverne skal på forhånd være inddelt i grupper på 3-5.

FORSLAG TIL EFTERBEHANDLING

Besøget på museumsgården kan bruges som oplæg til et emne om landbrug med fokus på husdyr. Eleverne har efter besøget en god fornemmelse af dyrenes størrelse, temperament, lugt, foder og afføring og hvad de bruges til.

Eleverne kan fremstille små bøger/plancher. Eleverne kan f.eks. beskrive de enkle dyr eller fortælle om, hvordan en vare kommer fra jord til bord. Eleverne kan også bygge små modeller af gårde med stalde og indhegninger.

Besøget på gården kan også bruges til at sammenligne landbrug før og nu. Før i tiden var der mange små gårde som Karensminde med mange forskellige dyr. Det moderne landbrug i dag består af store gårde med mange dyr men ofte kun en slags.

KOMMENTARER TIL BINGOPLADEN - DET, MAN IKKE LIGE VED

GRIS

- Fodbold: når man slagtede gris, tog man grisens blære, pustede luft i den, bandt knude på og vupti, så havde børnene en fodbold.
- Korn: grisen spiser mest groft kværnet korn - det hedder grutning.
- Børste: både i gamle dage og i dag kan grisens hår bruges til at lave børster med

GÅS

- Stop-tyven-skilt: gæssene skræppede op, når der kom fremmede på gården, og var derfor en god tyverialarm.
- Julepynt: når man slagtede gæs til jul, tog man gåsens luftrør fra, tørrede luftrøret, satte det sammen til en ring, dekorerede det med rødt bånd og vupti, så havde man en fin krans til juletræet.

GED

- Papkasse: Geden er stort set altædende og er nogle gange set spise en papkasse. Den var smart at have, fordi den var nem at passe og holde i live med græs, madrester og hvad man nu ellers havde.