

Idræt og N/T, 1.-2. og 3.-5. klasse
Omfang: 2-3 lektioner

Spil Savanne-stratego

I Savanne-stratego skal eleverne jage hinanden og lege rovdyr, byttedyr og tykhuder på savannen. Hvem slår hvem? Forinden har I talt om fødekæder, fødenet og menneskelige aktiviteterets indvirkning på verdens dyreliv.

Med opgavearket følger en samling billedkort, som eleverne skal bruge til at spille med.

Inspiration til læringsmål:

- Eleverne skal vide, hvad fødekæder og fødenet er.
- Eleverne skal vide, at holdaktiviteter i idræt kræver samarbejde.

Inspiration til tegn på læring:

- Eleverne kan tale om, at organismer indgår i fødekæder og fødenet og give eksempler på det.
- Eleverne kan kunne følge enkle regler og arbejde sammen i bevægelsesspillet Savanne-stratego.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Natur/teknologi efter 4. klasse.		
Perspektivering	Eleven kan relatere natur og teknologi til andre kontekster	Naturen lokalt og globalt 1: Eleven kan fortælle om dyre- og planteliv andre steder på Jorden / Eleven har viden om naturområder
Perspektivering	Eleven kan relatere natur og teknologi til andre kontekster	Naturen lokalt og globalt 2: Eleven kan fortælle om landskabets udvikling gennem tiden / Eleven har viden om menneskets påvirkning af naturområder gennem tiden
Idræt efter 2. klasse		
Idrætskultur og relationer	Eleven kan samarbejde om idrætslige aktiviteter og lege	Normer og værdier 1-2: Eleven kan respektere regler og aftaler for idrætsaktiviteter / Eleven har viden om regler og aftaler for idrætsaktiviteter
Idræt efter 5. klasse		
Idrætskultur og relationer	Eleven kan deltage aktivt i idrættens kultur og fællesskab	Samarbejde og ansvar 3: Eleven kan udvise samarbejdsevne i idrætslige aktiviteter / Eleven har viden om ansvar og hensyn i idrætsfællesskaber

Refleksion i klassen

Ugandas vilde dyreliv

I kan starte med at se den lille film om Ugandas natur og dyr. Den ligger på siden 'Opdag Uganda'. Den kan også findes i Filmbanken på lærersiden. Rundt omkring på 'Opdag Uganda'-siden og i elevbogen er der også andre fakta at finde om Ugandas og savannens dyreliv.

Fødekæder og fødenet

Indled med at tale om, at der findes fødekæder og fødenet. Tegn evt. enkle fødekæder på tavlen: fx plante, bladlus, mariehøne, fugl, ræv.

- **Sådan fungerer fødekæden:** Planter giver næring til mange dyr, som igen kan blive spist af andre dyr. Dermed går næringen videre fra dyr til dyr. Det kan blive til en lang række af led på led i en fødekæde.
- **Mennesket** indgår også i nogle fødekæder.
- **Der er to typer af fødekæder:** græsnings-fødekæder og nedbryder-fødekæder.
- **Græsnings-fødekæderne** starter med planter, som bliver spist af planteædende dyr. Dette dyr kan blive spist af et rovdyr, som igen kan blive spist af en andet rovdyr.
- **Nedbryder-fødekæder** starter med dødt organisk materiale (planter og dyr). Disse rester bliver spist af bakterier, der igen bliver spist af en større organisme, som så bliver spist igen af et dyr.
- **Fødenet:** Alle dyr indgår i forskellige fødekæder, som tilsammen danner et helt net af forbindelser, hvor næring vandrer fra dyr til dyr. Det kaldes for et fødenet.

Rovdyr, byttedyr, tykhuder – og mennesket

Tal om, at der findes rovdyr og byttedyr på savannen i Uganda. Der findes også de store tykhuder, som ingen naturlige fjender har, og som heller ikke spiser andre dyr.

Mange af dyrene på savannen har en fælles fjende, og det er mennesket. Mennesket er en fjende af flere årsager:

- **Der bliver flere og flere mennesker** på jorden. Det betyder, at vores byer bliver større og større, og at vi har brug for mere og mere jord, som vi kan dyrke fødevarer på, så alle kan få noget at spise. Det går ud over dyrenes levesteder, hvis vi ikke sørger for at skabe nogle gode balancer og sikre gode steder til dyrene også.
- **Der findes krybskytter**, som skyder de store dyr og sælger forskellige dele af dem. Det er fx elefantens stødtænder og næsehorns horn. De er et stort problem – og deres jagt er måske ikke særlig nødvendig, hvis de kunne få noget andet at lave?
- **Safari-jægere:** Før i tiden var det også almindeligt, at mennesker skød de vilde dyr, når de tog på safari i lande i Afrika. Det er heldigvis blevet forbudt nu. Nu handler langt de fleste safarier om at opleve dyrene og tage fotos.
- **Naturkatastrofer** som tyfoner, tørke og jordskælv er en fælles fjende for mennesker og dyr, som altid har været der. Men nogle naturkatastrofer – fx tørker, oversvømmelser og storme – ventes der at blive flere af nogle steder i verden på grund af klimaforandringerne. Så mennesket kan være med til at forværre et problem, som ellers er en del af naturens eget kredsløb.

Opgave: Spil Savanne-stratego

Det skal I bruge:

- Udskriv kortene her i opgavearket (se de bageste sider i opgavearket) i to eller flere kopier afhængigt af, hvor mange elever der er i klassen.
- Et sæt består af 30 kort. I skal mindst bruge to sæt til at spille spillet: et sæt til hvert hold.
- Klip kortene ud. Du kan evt. laminere dem eller lime dem på karton, så de holder længere.
- Gennemgå kortene sammen i klassen. Der er rovdyr, byttedyr og tykhuder. Og så er der mennesker, malariamyg – og en enkelt naturkatastrofe!

Hvem slår hvem i Savanne-stratego?

- Katastrofekortet slår alle andre kort.
- Mennesket slår alle andre kort, men ikke katastrofekortet og malariamyggen (malaria slår mange fattige mennesker ihjel hvert år, fordi de ikke har råd til medicin).
- Rovdyrene slår byttedyrene.
- Byttedyrene slår ingen af de andre kort.
- Tykhuderne kan kun slås af katastrofekortet og mennesket.
- Uafgjort:
 - Tykhuder mod rovdyr eller tykhuder mod byttedyr giver uafgjort.
 - Samme dyr mod samme dyr giver uafgjort.
 - Malariamyg mod alle andre dyr giver uafgjort.

Gør evt. spillet lidt sværere:

- I kan lade eleverne selv lave reglerne for, hvem der slår hvem.
- I kan også lade dem lave ekstrakort til spillet – fx planter, fugle, krybdyr.

Før spillet går i gang:

1. Markér en stor bane, gerne mellem træer og buske, så der er noget at løbe udenom.
2. Markér to baser – en til hvert hold.
3. På hvert hold udvælges en holdleder, som får udleveret alle holdets spillekort. Holdlederen er nu ansvarlig for, at hvert medlem på holdet altid har et kort i hånden og dermed mulighed for at være med på spillebanen.

Sådan spiller I:

1. Når spillet fløjtes i gang, gælder det om at vinde kort fra det andet hold. Når man møder/fanger en modstander, skal begge vise sit kort. Den med det stærkeste kort får den andens kort.
2. De vundne kort afleveres straks til holdlederen for vinderens hold.
3. Taberen af en dyst skal straks løbe tilbage til sin holdleder og få udleveret et nyt kort – og løbe ind på savannen igen med sit nye kort. Hvis holdlederen ikke har nogen kort tilbage at udlevere til



taberen, må denne elev stå og vente, indtil holdet måske igen har vundet et ekstra kort.

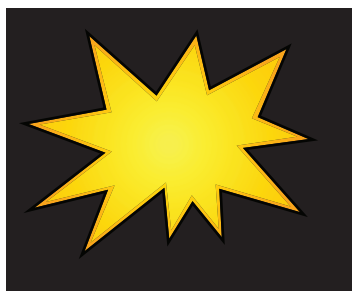
4. Hvis to kort giver uafgjort, må eleverne løbe videre og finde en anden at dyste mod.
5. Når man har brugt katastrofekortet over for en modstander, skal man aflevere kortet til den, man har slået. Han/hun er nu den nye katastrofe.

Spillet slutter:

1. Spillet slutter, når der fløjtes af. Eller når et hold har tabt alle sine kort.
2. Hvis spillet fløjtes af, optælles holdenes kort. Holdet, der har flest kort, vinder.

Tip:

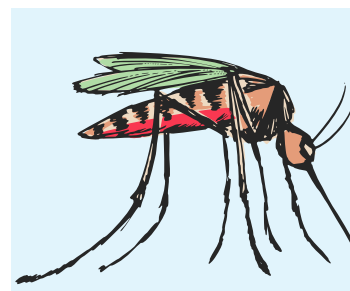
Spillet kan gøres længere ved at du printer dobbelt så mange spillekort ud.



Katastrofekort



Menneske



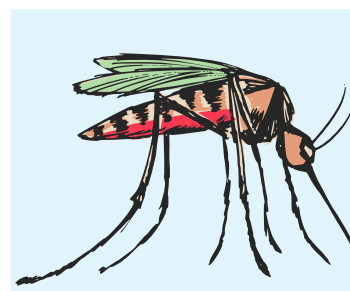
Malariamyg



Elefant



Menneske



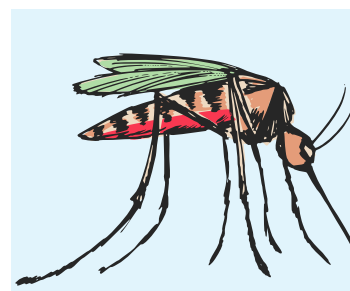
Malariamyg



Flodhest



Menneske



Malariamyg



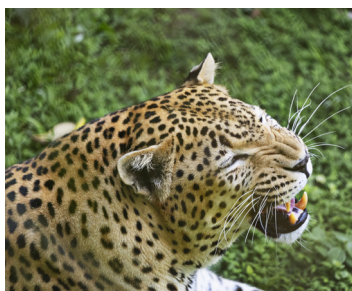
Flodhest



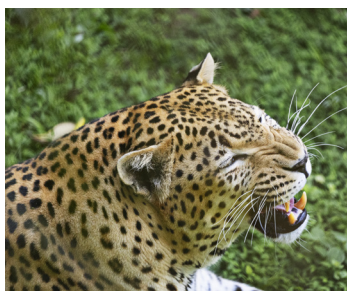
Løve



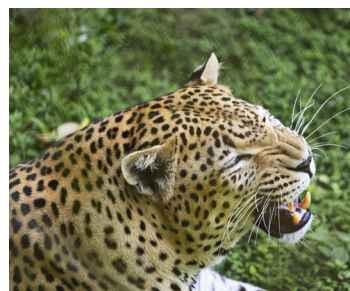
Løve



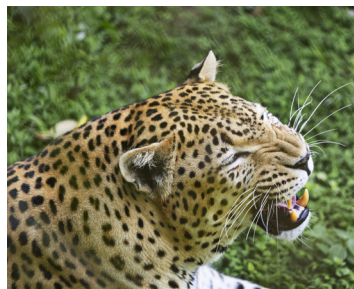
Leopard



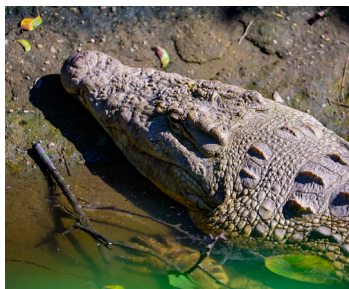
Leopard



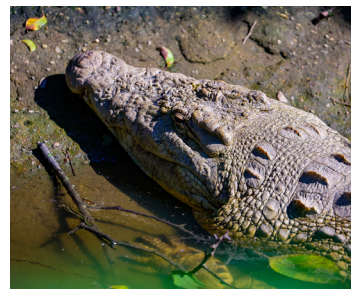
Leopard



Leopard



Krokodille



Krokodille



Antilope



Vortesvin



Zebra



Antilope



Vortesvin



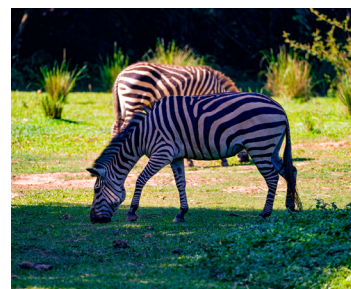
Zebra



Antilope



Vortesvin



Zebra



Antilope



Vortesvin



Zebra