

Natur/teknologi

Her kan I lave sjove, naturfaglige aktiviteter og eksperimenter, der er differentieret efter klassetrin, og som knytter an til fagmålene – og til Uganda: I kommer bl.a. til at arbejde med levevilkår og med legetøj, dyr, vandkraft og mangel på jord.

Film der passer til N/T: Det er oplagt at supplere med filmene 'Velkommen til Uganda' og Danidas andre små introducerende film, som du finder i Filmbanken på hjemmesiden.

Aktiv undervisning, der motiverer:

Opgaverne er bygget op efter den naturfaglige IBSE-metode, hvor eleverne skal være aktive og undersøgende: De udforsker problemer, der bliver gjort relevante for dem. Metoden motiverer eleverne og er også god til at engagere de mindre bogligt orienterede. I arbejder med:

1. **Samtale om problemstilling.**
2. **Indkredse problemet.**
3. **Formulere løsningsforslag.**
4. **Eksperimentere**, hvor eleverne afprøver et fælles løsningsforslag (undersøgelse af hypotesen).
5. **Præsentation af løsningsforslag.**

OPGAVE 20: Hvilken genbrugsbold hopper højest?

1.-2. KL 3.-5. KL 2-3 lektioner

I denne opgave skal eleverne selv lave en bold af genbrugsmaterialer, som børnene gør det i Uganda. Men det er ikke ligegyldigt, hvilke materialer den er lavet af, og hvordan den er designet, for det skal være en bold, der kan hoppe. Hvem laver den bold, som kan hoppe højest? Og hvorfor kan den det?

OPGAVE 21: Sjov med vandmøller

1.-2. KL 3.-5. KL 2-3 lektioner

Her kommer eleverne til at eksperimentere med at fremstille enkle vandmøller, der kan bevæge sig med vandets kraft. Eleverne kan også se en lille film om en ugander, der har brugt strømmen i en bjergflod til at lave skøre og sjove vandskulpturer.

OPGAVE 22: Lav en høj have

1.-2. KL 3.-5. KL 2-4 lektioner

I Kampalas slumområder bor folk på meget lidt plads, og der er ikke jord til at lave en køkkenhave. I stedet kan de lave andre løsninger med gamle plastikflasker. I dette opgaveark er der to eksempler, I kan afprøve: Smart vanding med undertryk og hængende haver.

OPGAVE 23: Spil savanne-stratego

1.-5. KL 2-3 lektioner

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 aktiviteter indvirkning på verdens dyreliv. Med til opgavearket følger en samling billedkort, som eleverne skal bruge til at spille med.

OPGAVE 24: Flotte spillekort med Ugandas dyr

1.-2. KL 3.-5. KL 2-3 lektioner

WWF Verdensnaturfonden har til årets materiale lavet 32 flotte kort med dyr, der lever i Uganda – lige til at printe, klippe ud og lime sammen. På hvert kort er der



syv fakta om dyret plus lidt bonus-information. Eleverne dyster mod hinanden, kategoriserer dyrene og taler om deres særlige kendetegn.

OPGAVE 25: Lav en dyrebiografi

1.-2. KL 3.-5. KL 2-3 lektioner

Uganda har et unikt dyreliv, og i denne opgave lærer eleverne, at dyr har særlige kendetegn, der fortæller os noget om deres levevilkår. Eleverne laver dyrebiografier, der handler om, hvorfor dyrene ser ud, som de gør, hvordan de lever, hvad de spiser, hvem deres fjender er, og hvad de gør for at forsvare sig.

OPGAVE 7: Lav fotohistorier om Uganda

1.-2. KL 3.-5. KL 2-4 lektioner

Giv dine elever mulighed for at lave et flot naturfagligt produkt i billeder, tekst og lyd. Fotohistorierne er oplagte N/T-aktiviteter, hvor eleverne samler viden om naturforhold – eller sammenligner menneskers levevilkår.

OPGAVE 11: Børnernes Egen U-landskalender

1.-2. KL 3.-5. KL 1-3 lektioner

Engagerende aktivitet, der også støtter fagmål i N/T: Web-værktøjet rummer tematiserede fakta og fotos, så eleverne kan lave en flot formidling af natur og levevilkår i Uganda. De laver en digital lågekalendar til fx forældrene – der kan se den på deres computer eller mobil. Web-værktøjet er selvforklarende og rummer alt, hvad de skal bruge.



Matematik



OPGAVE 17: Enkle regnehistorier om Uganda

1.-2. KL 3.-5. KL 2-4 lektioner

I denne opgave skal eleverne arbejde med regnehistorier, som relaterer til forskellige dele af livet i Uganda: på savannen, hos Ugandas bjerggorillaer og på markedet. De små klasser svarer på regnehistorier med ord og tal, mens de større elever laver deres egne regnehistorier om Uganda.

OPGAVE 18: Regnehistorier med ordkort og talkort

3.-5. KL 2-3 lektioner

I denne matematik-opgave arbejder eleverne med at formulere deres egne regnehistorier. De trækker og kombinerer talkort og ordkort med grøntsager, som kan købes på markeder i Uganda.

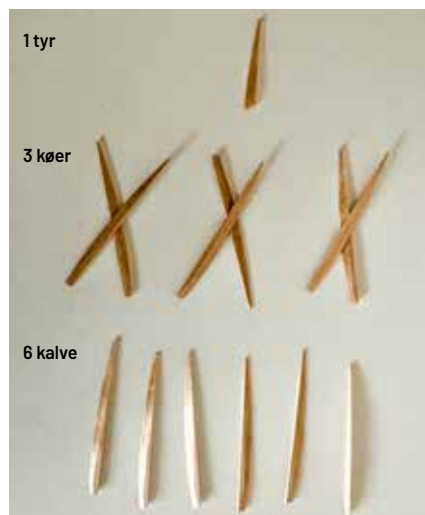
OPGAVE 19: Sjove spil og grublere

1.-2. KL 3.-5. KL 2-3 lektioner

I denne opgave finder du en række aktiviteter, der styrker eleverne i at blive bedre problemløser. Eleverne skal vurdere og

tage stilling til problemer gennem spil og grublerier.

Opgaverne 'Løvejagt efter impalaer', 'Desmerdyret og løveungen', 'På sejltur over floden' og 'Hvem sælger først?' sætter fokus på de kreative sider af matematikfaget frem for talbehandling og rutinearbejde. Samtidig giver det god motivation hos eleverne, at de oplever opgaverne som spil og grublerier.



Leg/bevægelse

Der er indbygget aktivitet og legende elementer i en række af årets opgaver.

Fx i disse opgaver, hvor eleverne skal bevæge sig eller lege:

- Opgave 19: Sjove spil og grublere
- Opgave 20: Hvilken genbrugsbold hopper højest?
- Opgave 23: Spil savannestratego
- Opgave 24: Spillekort med Ugandas dyr

OPGAVE 27: Syng og dans med Hr. Skæg og Motor Mille

1.-2. KL 1 lektion

DR har lavet en ny sang til Børnenes U-landskalender – og optaget en musikvideo til den, mens de var på rejse i Uganda med de to Ramasjang-værter Motor Mille og Hr. Skæg.

Sangen er en del af Ramasjang-filmserien 'Jagten på regnbuens eliksir', hvor

de to værter er på rejse i Ugandas bjerge. Musikvideoen ligger klar i Filmbanken på hjemmesiden, så I kan synge med på sangen i klassen.

Samtidig har DR optaget en lille video med danseinstruktion, så eleverne kan følge musikvideoens moves. Denne danseinstruktion ligger også klar til jer i Filmbanken.

I opgavearket til Opgave 27 får I hele teksten, så alle kan være med.



Miniforløb til Dansk og N/T: Arbejd med børneportrætter

Årets organisation WWF Verdensnaturfonden har lavet tre interaktive børneportrætter, der er centrum i et mini-forløb.

Det handler om tre børns ret forskellige levevilkår i Uganda.

I kommer tæt på dem gennem web-portrætter, hvor eleverne møder hvert enkelt barn gennem små film, korte tekster, et fotoalbum, en vennebog og et tidshjul.

Det giver dine elever et unikt indblik i nogle dagligliv og måder at vokse op på, som er meget anderledes, end det de kender – men som alligevel på nogle måder minder om deres egen hverdag i Danmark.

Hvordan er det at bo i en lille landsby i bjergene, i en lidt større provinsby eller i en fiskerlandsby i et område med vilde dyr som flodheste og elefanter? Hvordan er hverdagen for piger og drenge – hvad laver de i fritiden, hvilke pligter har de i hverdagen, og hvad drømmer de om at blive som voksne?

For at give eleverne svar på de spørgs-

mål har WWF produceret tre spændende børneportrætter.

I kommer tæt på de tre børn både i deres hjem og i deres nærområde, både når de leger, hjælper til og er i skole.

I kan se deres vennebog, og hvordan en typisk dag forløber. Så I får masser af indsigt og faglighed ved at arbejde med de tre portrætter.



OPGAVE 6

Mød Ugandas børn

1.-2. KL 3.-5. KL 2-4 lektioner

Opgaven rummer to korte forløb:

1.-2. klasse: I ser filmene og billedserierne sammen i klassen. Eleverne læser også børnenes vennebøger og laver selv en vennebog. I reflekterer over, hvad der er ens og forskelligt.

3.-5. klasse: I ser på tidshjulene, der viser, hvad de ugandiske børn laver på en typisk dag – og I laver jeres egne. I taler om levevilkår i Danmark og i Uganda. Og I arbejder i grupper og sammenligner de tre børn. Der er mange temaer, fx rig/fattig, dreng/ pige, Danmark/Uganda – og at også danske børn har forskellige vilkår.

Mød de tre børn fra Uganda



Jania på 11 år bor i et lille hus med bliktag i en fiskerlandsby i et område med en masse vilde dyr. Hun hjælper med at rense og sælge fisk på markedet, men hun drømmer om at blive sygeplejerske, så hun gør sig umage i skolen.



Courage på 12 år bor i de grønne Rwenzori-bjerge, hvor han går i Grøn skole. Her lærer han, hvordan skolen og landsbyen sikrer sig mod oversvømmelser. Han elsker fodbold, men han har et dyr med at få familiens geder til at makke ret.



Daniel på 11 år bor i en lidt større by. Han bor i et hus af mursten, og faderen har en bil, som han bliver kørt til skole i hver morgen. Hans kæreste eje er en cykel, som han cykler rundt på, og som får lov at stå inde i hans værelse om natten.

Lav selv vennebøger

Jania, Courage og Daniel har hver udfyldt en vennebog. De svarer på spørgsmål som:

- Hvad er din livret?
- Hvem er dit idol?
- Hvad kan du rigtig godt lide?
- Hvad drømmer du om?

I opgavearket er der desuden en tom vennebog, dine elever kan udfylde om dem selv.