

Dinosaurbanden – Halloweenfesten

Lars Mæhle

Varighed

Ca. 1 time

Målgruppe

Børn i alderen 4-7 år og forældre/bedsteforældre

Deltagere

2-15

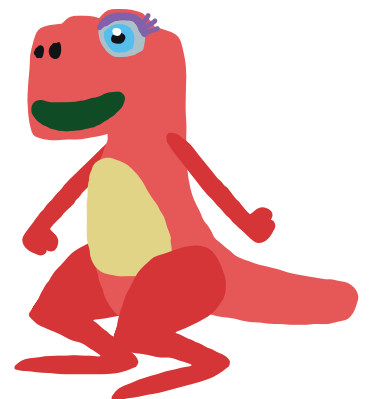
Materialer og dimser

Klodser, blyanter eller tuscher, papir og skabelonerne her i opgavehæftet.

Forudsætninger

Alle skal have læst bogen i forvejen.

Skal I fejre halloween? Hvordan fejrer I halloween?
Hvilket slik vil I gerne spise til halloween?
Skal I være klædt ud? Skal I rasle?



Praktisk Info

Læs hele forløbet igennem, og vurder hvilke aktiviteter, der giver mening for det forløb du vil lave - tag udgangspunkt i, hvad børnene gerne vil, hvor gamle de er, og hvad der er tid til. Det er ikke nødvendigt at nå alle aktiviteter. Vil du springe over delen, hvor man lærer hinanden at kende, kan det sagtens lade sig gøre. Det er helt op til dig, hvilke aktiviteter du vil fokusere på (og hvor lang tid du vil bruge på dem.)

OBS Vær dog opmærksom på at de duplo dinosaurer, der bliver bygget i aktivitet 2) også bliver brugt i aktivitet 4).

1) Vi lærer hinanden at kende – Koder og klodser

Du skal bruge: Duplo, klodsalfabetet, papir og tuscher eller farveblyanter

Vi kender ikke hinanden endnu, men kunne det ikke være sjovt at lære hinanden lidt at kende?

I starten laver vi et par aktiviteter, hvor vi introducerer os for hinanden samtidig med at vi lærer lidt om at opbygge og aflæse koder.

Hvad får børnene ud af aktiviteterne?

Vi arbejder med matematisk opmærksomhed og computationel tænkning. Især er der fokus på mønstergenkendelse. Børnene skal designe former og tælle. De skal kunne opdage, afkode og sammensætte mønstre.

Aktiviteter – Tegn og byg dit navn og Klods-dig-selv

- 1) Tegn dit navn med duplo alfabetet. Barnet kan evt. få hjælp fra en voksen afhængig af alder og kunnen.
- 2) Byg dit navn med klodserne. Brug støttespørgsmålene på næste side

2) Byg dinosaurer i Duplo – Opskrifter

Du skal bruge: Duplo, øjne til at klistre på klodserne og opskrifter til at bygge efter (hvis man vil)

Vi bygger dinosaurer i Duplo. Dinosaurerne kan vi lege med senere. Du kan enten bygge en af dinosaurerne fra bogen efter de nedenstående opskrifter. Du kan også finde på din helt egen dinosaur. Hvis du selv finder på en dinosaur, kan den evt. blive udstillet i biblioteket.

Hvad får børnene ud af aktiviteten?

Vi arbejder med matematisk forståelse og computationel tænkning – børnene skal designe former og tælle. For at kunne følge opskrifterne eller designe deres egne dinosaurer skal børnene opdage, afkode, sammensætte og dekonstruere mønstre.

Aktiviteter – Klods-dinoer

1) Byg dinosaurer: Hvert barn bygger en dinosaur enten efter opskrift eller efter fri fantasi.

3) Dinoslik – Kreativitet og ekstrapolation

Du skal bruge: Tegningen af kagebunden og af insekterne, en saks til at klippe insekterne ud

Vi begynder med at snakke lidt om egne oplevelser såsom:

- Skal I fejre halloween/ hvordan fejrer I halloween?
- Hvilket slik vil I selv spise til halloween?
- Skal I være klædt ud?
- Skal I rasle?

Slikket fra bogen er: 1) øglebolsjer 2) koglekarameller 3) insektkager 4) sneglevingummi 5) edderkoppespind med sukker.

Hvad får børnene ud af aktiviteten?

Vi arbejder med computationel tænkning – især abstraktion og generalisering, for at kunne finde på noget nyt dinosaurslik der ikke er i bogen er børnene nødt til at kunne "hive det vigtige ud" fra en helhed og sætte det sammen på en ny, men genkendelig måde. Vi arbejder også med opskrifter, og dermed simpel algoritmeforståelse.

Aktiviteter – Insektkage

1) Vi laver selv en insektkage

Vi har i forvejen tegnet nogle insekter, som kan komme i kagen, og hvis børnene vil, kan de tegne deres egne insekter, som vi kan klippe ud.

Børnene får udleveret en tegning af en kagebund, som de skal pynte.

Mulige opgaver (kan justeres efter behov):

- Bestem selv alt: Hvor mange insekter og hvilke
- Antallet af insekter er bestemt for dig, og halvdelen skal være insekter med vinger
- Du skal have mindst tre insekter i en bestemt farve



4) Rasle efter slik - Bevæge vores figurer rundt på et kort

Du skal bruge: Et "grid", tegninger af dinosaurer slik, vores Duplo-Dinoer, pilekoder

Vi bevæger os rundt på et kort og skal indsamle slik fra bogen, vi kan også opfinde noget slik, der kunne have været med i bogen.

Hvad får børnene ud af aktiviteterne?

Vi arbejder med at tænke og bevæge os som robotter – duplo-dinosaurerne kunne ligeså godt være eks. Blue-Bots. Hermed forholder vi os til algoritmedesign og kodning på et niveau hvor alle kan være med.

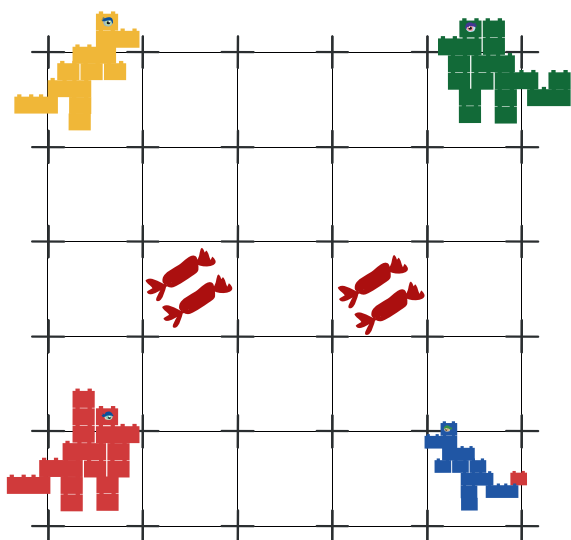
Aktiviteter - Tegn og byg dit navn og Klods-dig-selv

1) Fordelt i grupper: Start i forskellige hjørner på kortet og saml hvert stykke slik - I bevæger jer én ad gangen. Det gælder ikke om at være hurtig, men om at have det sjovt.

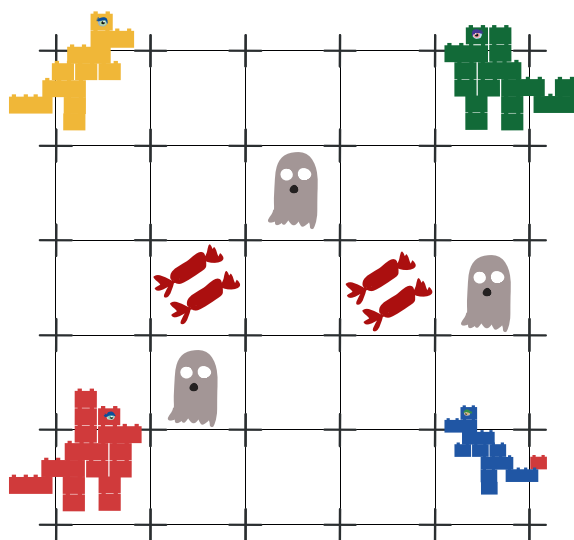
Der kan også være forhindringer I skal gå udenom på kortet – en sten eller en spørgelsesdinosaur.

Eksempler

Uden forhindringer



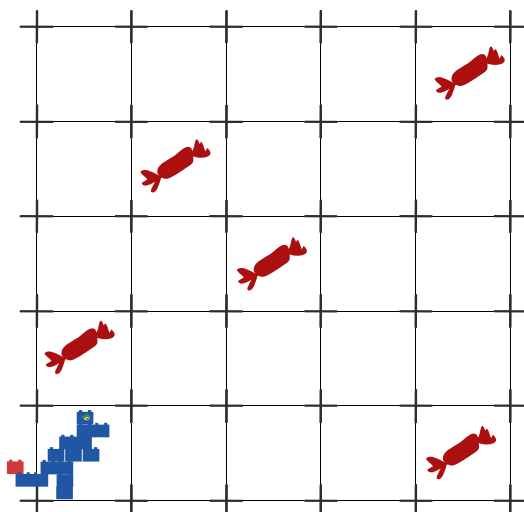
Med forhindringer



2) Alle samlet: Saml alt slikket op. I må ikke gå hvor I har gået før, og I skal hjem med slikket til det felt I startede på (I må altså gå to gange på start feltet - når I starter, og når I slutter) samme sted, kan I samle alt slikket sammen?

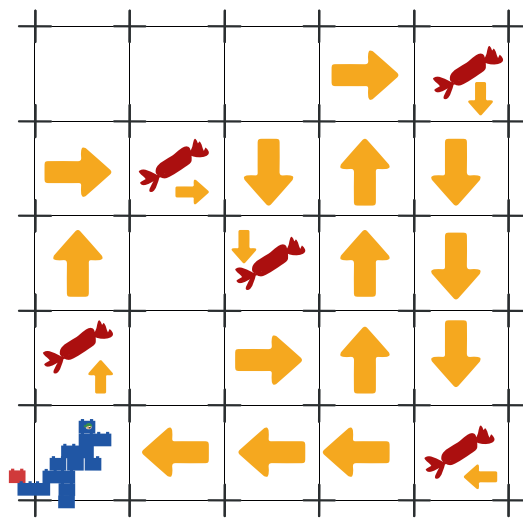
Eksempler

Uden forhindringer



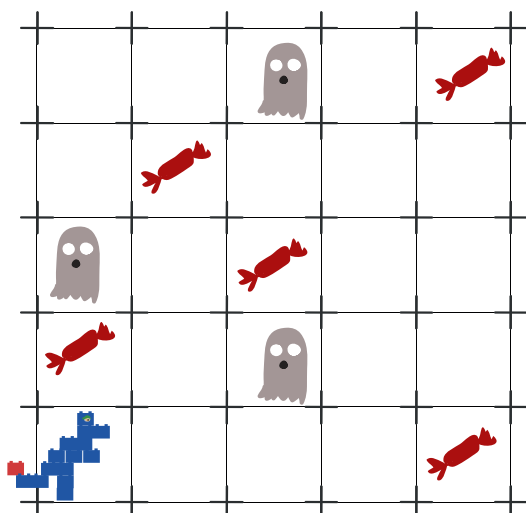
Start/slut

En mulig løsning



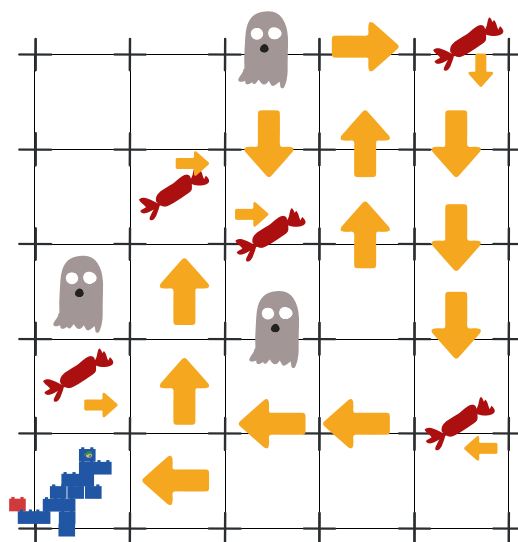
Start/slut

Med forhindringer 1



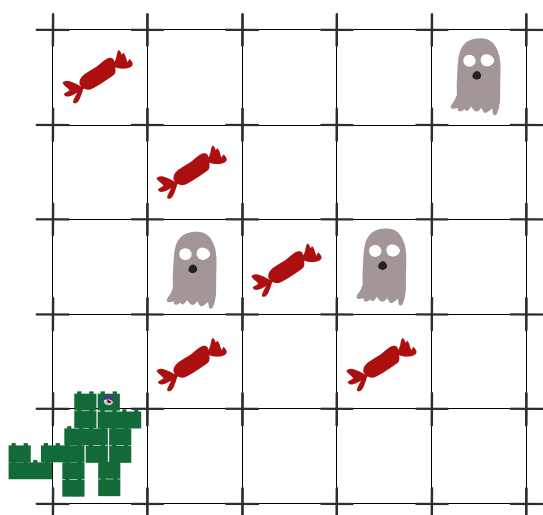
Start/slut

En mulig løsning



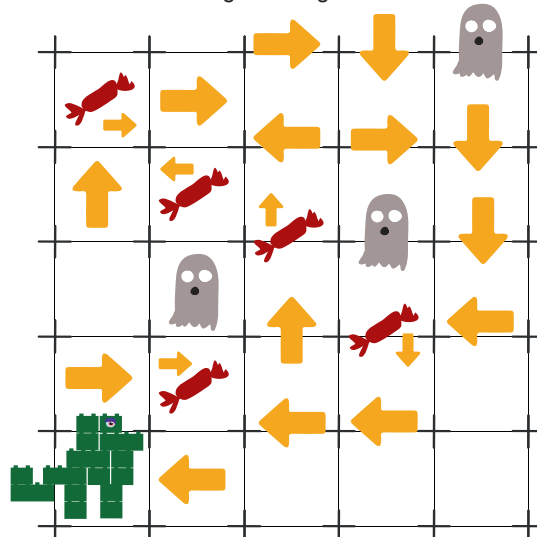
Start/slut

Med forhindringer 2



Start/slut

En mulig løsning



Start/slut

5) Afslutning

Bogen slutter med en fest, vi snakker derfor lidt om egne erfaringer med (halloween)fester.

Hvad tror I dinoerne laver til deres fest? Hvordan vil I selv gerne holde en fest? Leger I til festen, hvilke festlege kender I?

Børnene har nu forhåbentlig lært en masse ved at lege og være kreative.



1) Byg dit navn

Byg dit navn med klodsalfabetet.

Alle børn der er med i legen bygger enten hele deres navn eller kun deres forbogstav. De kan få hjælp af forældrene.

Aa

Bb

Cc

Dd

Ee

Ff

Gg



Hh

Ii

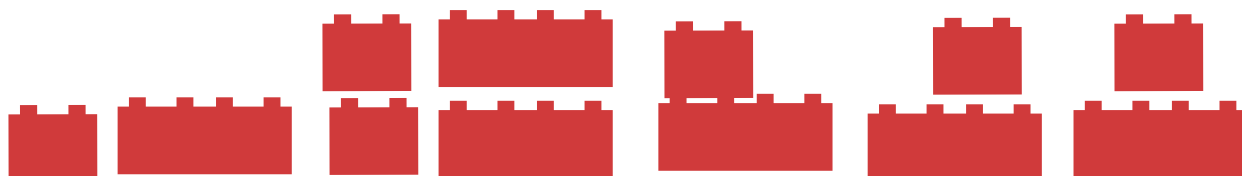
Jj

Kk

Ll

Mm

Nn



Oo

Pp

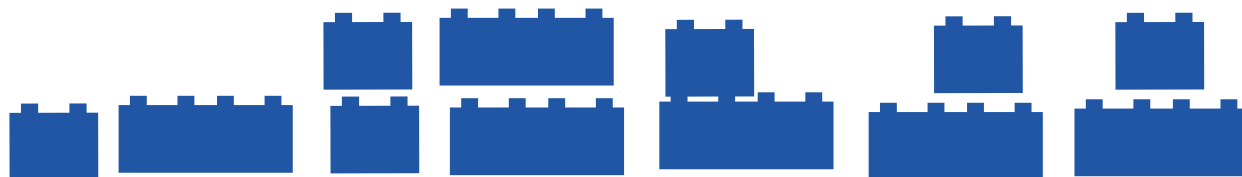
Qq

Rr

Ss

Tt

Uu



**Vv/
Ww**

Xx

Yy

Zz

Ææ

Øø

Åå



Kan du genkende nogle af bogstaverne i de andres navne?

Kan du stave noget andet end dit navn?

Kan man skrive hemmelige beskeder med klodsalfabetet?



Hemmelig besked



1) Tegn dit navn

Du kan også vælge at tegne dit navn med klodsabetet. Start med at skrive dit navn i de øverste tomme felter og tegn så bagefter klodserne der passer til.



↙ **Skriv**

--	--	--	--	--	--	--	--	--

↖ **Mal**

T	H	O	M	A	S	
----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

--	--	--	--	--	--	--

↖ **Eksempel**

--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--

1) Klods-dig-selv

Barnet kan fortælle lidt om sig selv ved at sammensætte en række duplo klodser. Hver klods har en specifik betydning. Barnet bestemmer selv, hvordan klodserne sættes sammen.

Hvor gammel er du?

4 år



5 år



6 år



7 år



Hvem har du med?

Forældre



Bedsteforældre



Hvad er din yndlingsdinosaur?

Triceratops



Tyranosaurus



Brontosaurus (langhals)



Hvad vil du helst have på pizza?

Skinke



Kylling

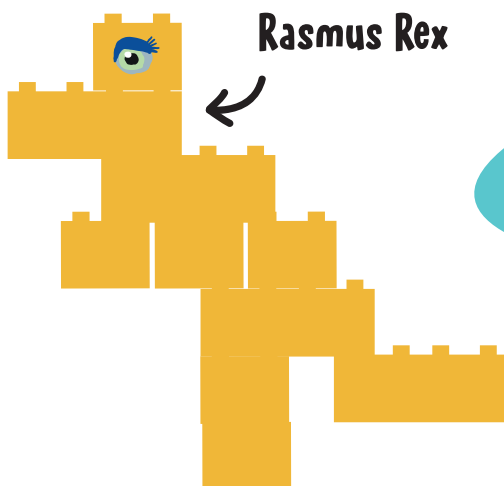
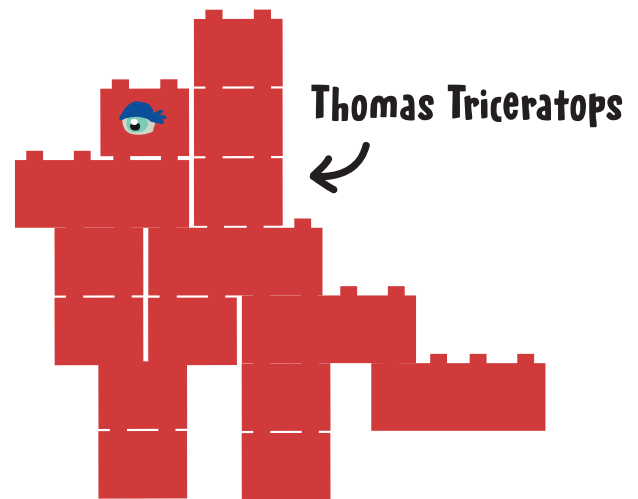
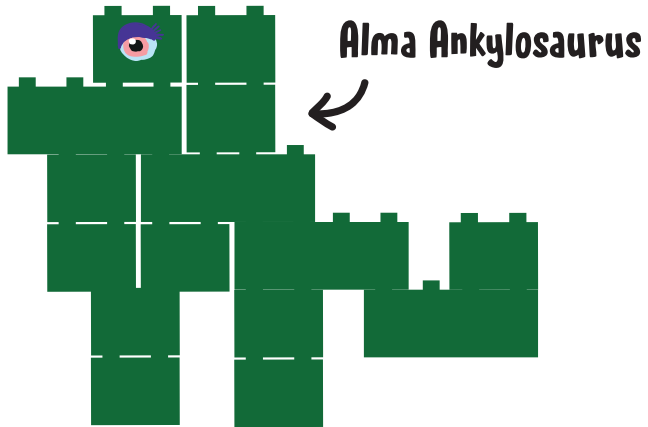


Kun ost

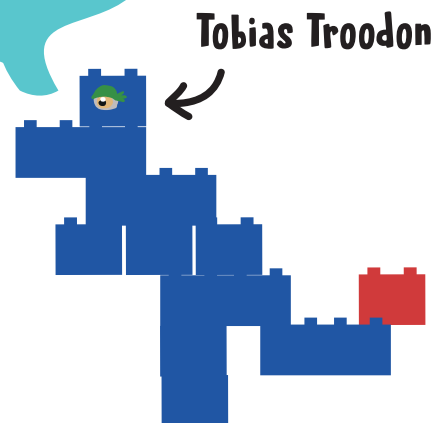


2) Klods-dinoer

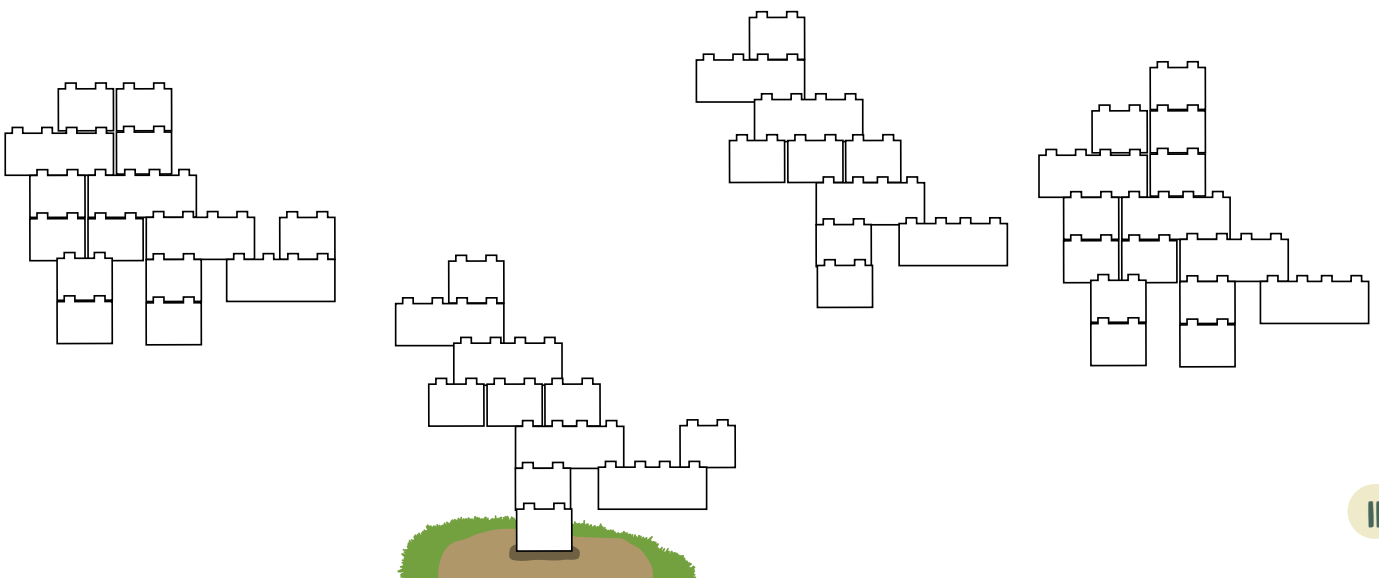
Vælg en dino du gerne vil bygge. Start med at finde klodserne i de rigtige farver én-for-én og byg så dinoen til sidst, når du har fundet dem alle. Dem der er hurtigt færdige må bygge en ekstra. Nederst er der skabeloner, du kan male, hvis du vil ændre farver på dine dinoer.



Kan du fortælle lidt om din dinosaur?
Hvad ved du om dinosaurer



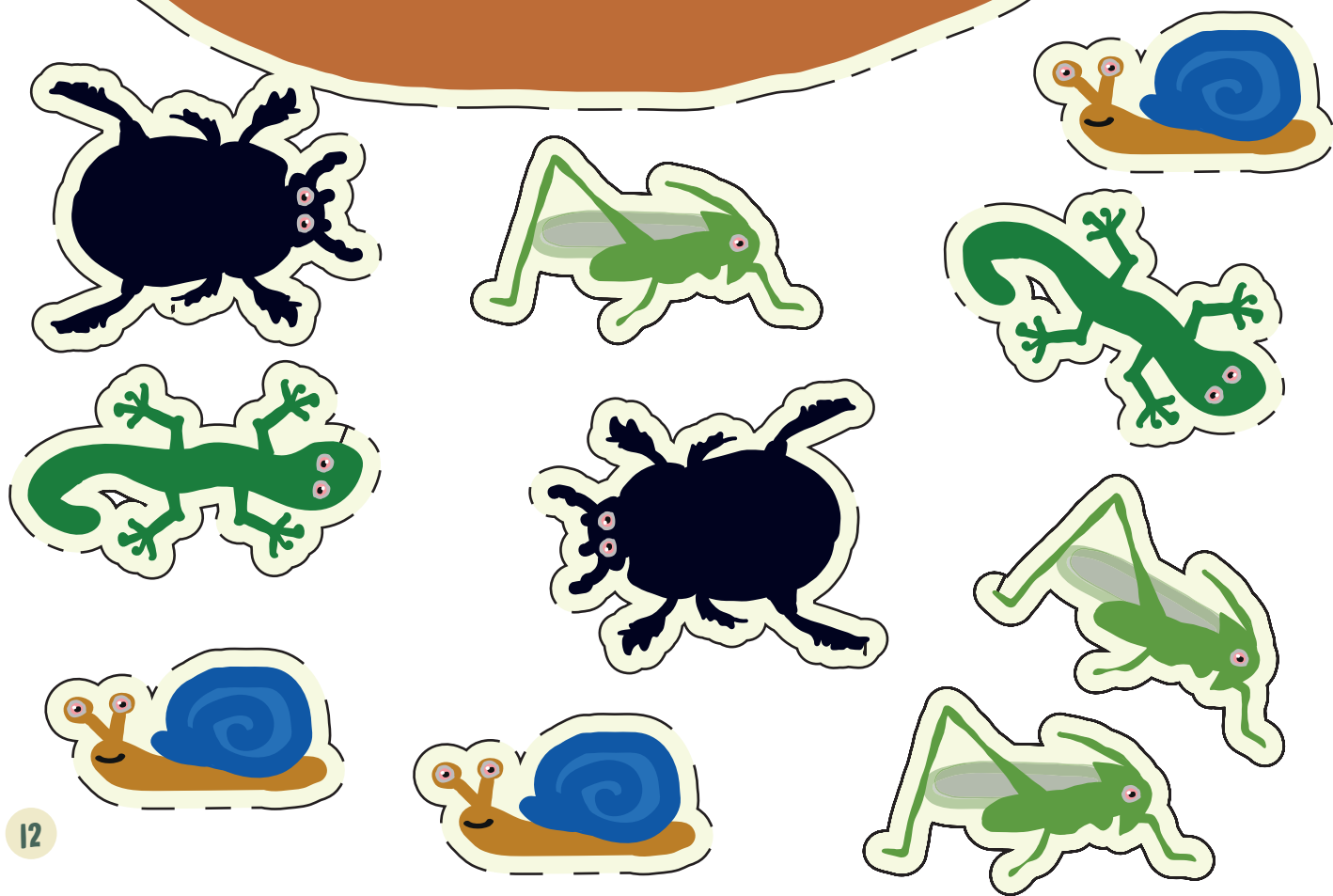
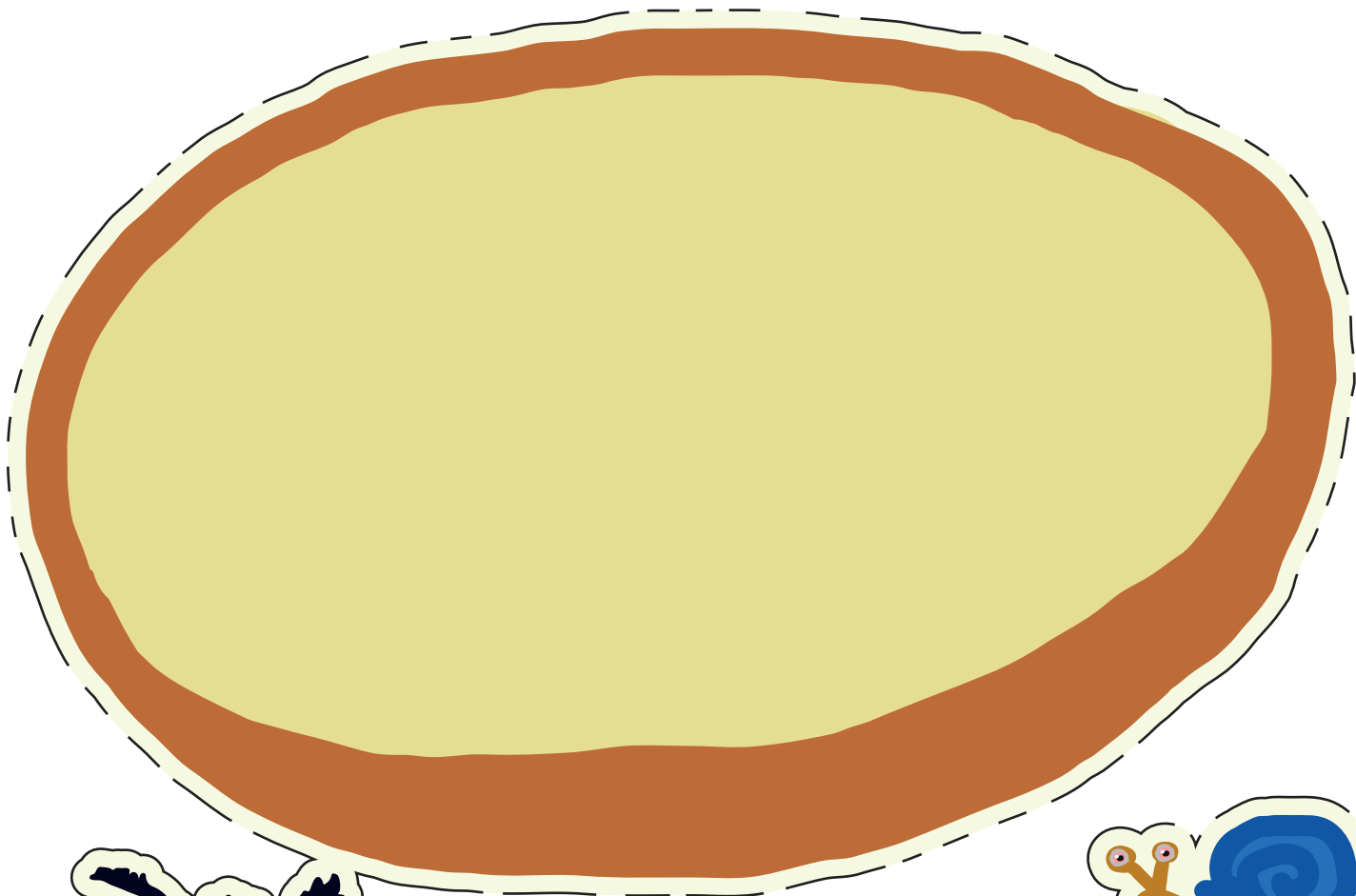
↖ **Mal dine egen opskrift!**



3) Dinoslik

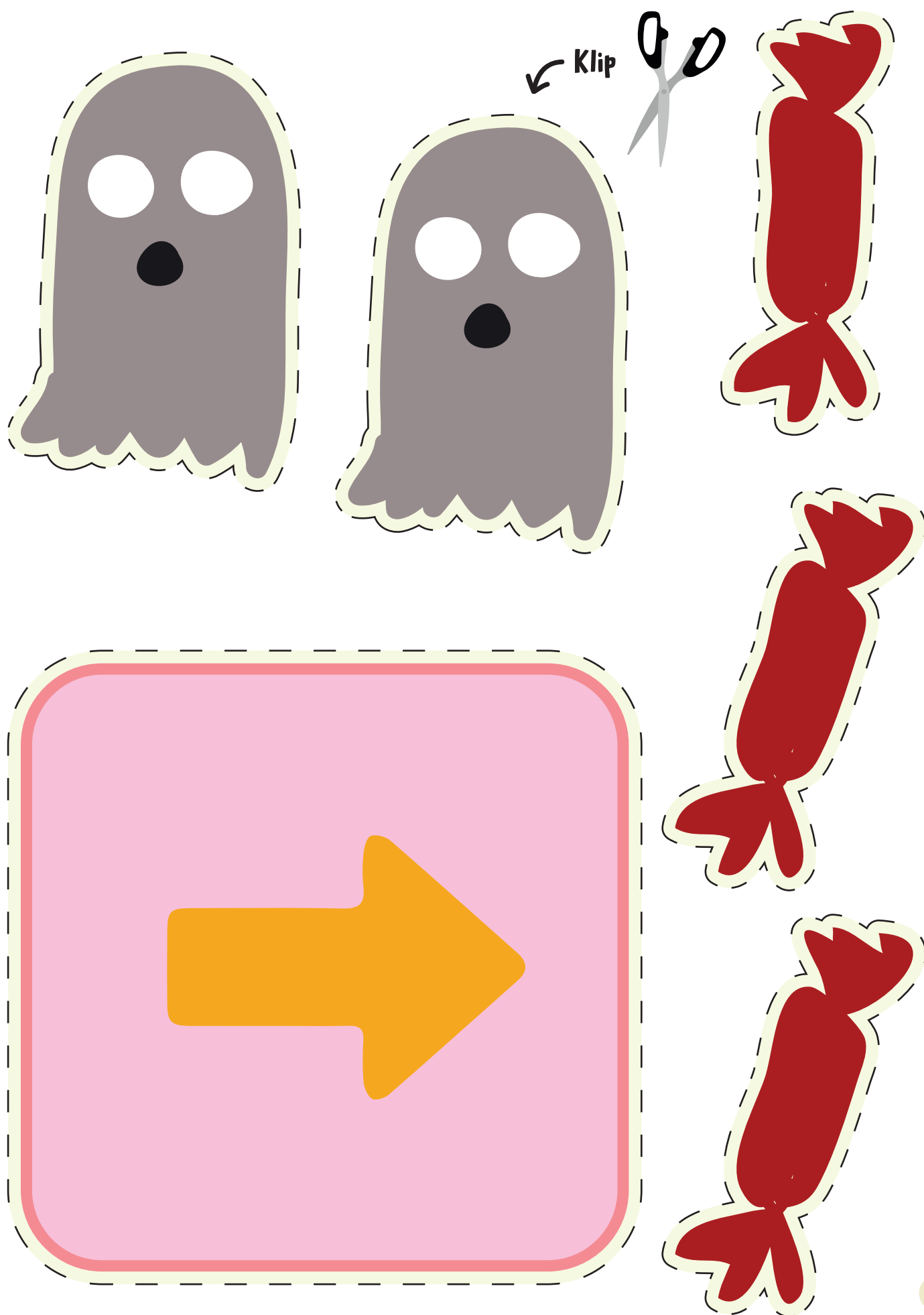
Klip insekter ud og pynt kagen med dem. I må meget gerne også tegne jeres egne insekter og klippe dem ud og klistre på. Nam nam.

Kan I selv finde på noget slik dinosaurerne kunne finde på at spise?



4) Rasle efter slik - pilekoder, forhindringer og slik

Tag så mange kopier, I har brug for. Klip ud og læg på grid'et.



4) Rasle efter slik - aktivitet

Vi bevæger os rundt på et kort og skal indsamle slik fra bogen, vi kan også opfinde noget slik, der kunne have været med i bogen.

1) Fordelt i grupper: Start i forskellige hjørner på kortet og saml hvert stykke slik - I bevæger jer én ad gangen. Det gælder ikke om at være hurtig, men om at have det sjovt.

Der kan også være forhindringer I skal gå udenom på kortet – en sten eller en spørgelsesdinosaur.

2) Alle samlet: Saml alt slikket op. I må ikke gå hvor I har gået før, og I skal hjem med slikket til det felt I startede på (I må altså gå to gange på start feltet - når I starter, og når I slutter) samme sted, kan I samle alt slikket sammen?

