

HVEM BOR HER?

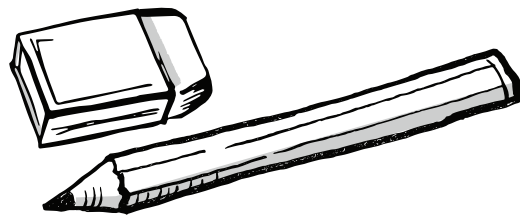
OPGAVE 1

1: Gå på opdagelse i huset og find de **11** dyr, som gemmer sig i husets forskellige rum.

2: Tegn eller skriv dyrene i de forskellige rum på plantegningen efterhånden som I finder dem.

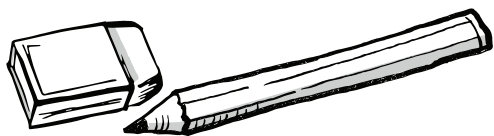
Dyrene er små legetøjsdyr, som er fæstnet på gulv, vægge, lofter, og nogle gange gemmer de sig rigtig godt.

DU FÅR BRUG FOR:



+ OG ET PLANTEGNINGSARK

DU SKAL BRUGE:



+ ET TEGNEARK
OG ALLE DE **FARVER** DU VIL BRUGE

OPGAVE 2

1: Udvælg dit yndlingsdyr blandt husets dyr.

2: Tag tegneark, blyant og viskelæder med ind i rummet hvor dyret befinder sig.

3: Tegn dyret i rummet. Forstil dig hvordan dyret bor i rummet. Hvordan er rummet? Er det lyst eller mørkt? Stort eller lille? Hvor sover dyret? Hvor spiser dyret?

4: Farvelæg din tegning ved cafébordene i fællesrummet på 1. sal.

Du må godt bruge din fantasi og tilføje møbler, mad, mønstre osv.

HVEM BOR HER?

VI SKAL

- lære om arkitektens univers
- aflæse kort/plantegning + finde egen placering og dyrenes placering på plantegningen
- styrke finmotorik og udvide rumlig opfattelse
- iagttage og tegne
- tale om dyrenes behov i forhold til de forskellige rum
- styrke vores fantasifulde forestillinger
- styrke samarbejdet på klasseniveau

TEMA: HUSETS ARKITEKTUR
MÅLGRUPPE: INDSKOLING OG MELLEMLIN
FAG: HÅNDVÆRK/DESIGN & BILLEDKUNST
VARIGHED: 2 LEKTIONER

KASSENS INDHOLD

TJEK AT ALLE MATERIALER ER I KASSEN INDEN I BEGYNDER:

- Lærervejledning

- A4-mappe med:

Kopier af plantegninger til at tegne/skrive på

Kopier A4-ark til at tegne de udvalgte dyr på

- Klassesæt med:

Blyanter og blyantspidser

Viskelædere

Filia-oliekridt

- Facitliste

Aflever altid kassen i fin orden og husk at meddele kontoret, hvis du tager det sidste kopiark, eller hvis der mangler noget.

PRAKTISK INFORMATION

Børnekulturhus Ama'r er tegnet af Dorte Mandrup Arkitekter, som i designprocessen har lyttet til børnenes ønsker og behov for et anderledes kulturhus. Huset har en masse unikke læringsrum og spændende arkitektur - lige til at gå på opdagelse i.

VED ANKOMST

Meld jeres ankomst på 1. sal og få udleveret jeres opgavekasse. Den store trappe i Kulturhusets indgangsparti er et perfekt samlingspunkt. Så når klassen har parkeret tasker, jakker og sko i garderoben, kan I samles på trappen, og underviseren kan forklare dagens opgave.

FÆRDEN I HUSET

På 1. sal har huset et køkken med tilhørende fællesområde. Her kan klassen sætte sig ved de runde borde og nyde deres madpakker eller snacks. Man kan også bruge området, hvis man vil tegne en tegning eller skrive en hilsen i husets gæstebog. I fællesområdet er det elevernes ansvar at rydde op efter sig, tørre bordene af med en fugtig klud og feje gulvet.

AF HENSYN TIL BØRNEKULTURHUS AMA'R ER DER NOGLE REGLER, DER SKAL FØLGES PÅ KLATREVÆGGEN

- Højst 10 personer på væggen ad gangen.
- Ingen sko på klatrevæggen
- Man må ikke rutsje
- Puder og andre ting hører ikke til på klatrevæggen.

OBS: Det er vigtigt at huske, at Børnekulturhus Ama'r er et aktivitetshus med udstillinger og undervisning. Vi beder derfor om, at alle børn er under opsyn af en voksen, og at vild leg rykkes udenfor.

OPGAVER

LÆS DETTE FOR BØRNENE:

Dyr bor – ligesom mennesker – meget forskellige steder. Nogle bor på land – nogle bor i vand. Nogle bygger reder og andre graver huler. Der er dyr, som bor kolde steder og andre har det bedst i varme. Nogle dyr flytter sig stort set ikke hele livet – andre vandrer hele tiden for at finde føde. Ligesom mennesker indretter dyrene deres hjem, så de passer bedst muligt til lige netop deres behov. Der er flyttet 11 dyr ind i Børnekulturhus Ama'r. De bor i husets forskellige rum og huler, men faktisk er huset jo lavet til børn – og ikke dyr. I skal først gå på opdagelse og finde alle dyrene. Når vi har gjort det, skal vi hjælpe dem med at lave et nyt hjem.

OPGAVE 1

Fortæl eleverne at plantegningen er ligesom et skattekort, og at I nu skal på jagt efter nogle dyr, som gemmer sig i huset. Der gemmer sig 11 dyr i husets mange rum. Når eleverne finder dyrene, skal de enten tegnes eller skrives på de udleverede plantegninger – selvfølgelig i de rum, hvor dyrene dukker op.

INFO:

Dyrene er små legetøjsdyr, som kan være fæstnet på gulv, vægge eller lofter.
Nogle gange gemmer de sig godt.

OPGAVE 2

Når tiden er gået og/eller alle 11 dyr er fundet, mødes alle i det lokale, som er blevet reserveret. Hver elev får udleveret tegneark og tegneredskaber og skal nu udvælge sig et dyr, som de vil tegne. Eleven skal tegne selve dyret, og de skal tegne et nyt hjem til dyret, hvad det spiser, omgivelser mm. Tegningerne kan tage udgangspunkt i fakta – eller de kan være fri fantasi.

Giv eleverne ledetråde, som de kan overveje i forhold til deres tegninger. Hvor stort er dyret? Kan det flyve/svømme/klatre? Hvad spiser det? Lever det om dagen eller natten? Får det mange eller få unger? Lever det i flok eller alene?

AFRUNDING

I kan slutte med at sprede tegningerne ud på gulvet og se på dem sammen. Lad eleverne hver især præsentere deres dyr, hvor det bor, hvad det spiser eller andet, som eleverne har fundet sjovt at tegne.

Opgavekassen ryddes op og afleveres på kontoret på 1. sal.

FLERE IDEER TIL OPGAVER OG UNDERVISNING

Tal med eleverne om deres kendskab til arkitekter? Ved de hvad en arkitekt er, og hvad en arkitekt arbejder med?

Vis plantegningen til eleverne og spørg ind til, hvad de ved om plantegninger. Hvorfor tegner arkitekter plantegninger? Hvad kan man bruge dem til? Og hvilke andre steder kan man få brug for at udforme en plantegning?

Spørg eleverne om deres oplevelser fra i dag. Hvad har de lært? Har de lært noget om dyr? Er de blevet bedre til at tegne?

Elevernes tegninger kan også indgå i undervisningen tilbage på skolen. Lær om dyrenes rigtige forhold, hvilke lande kommer de fra, hvilken slægt tilhører de mm.

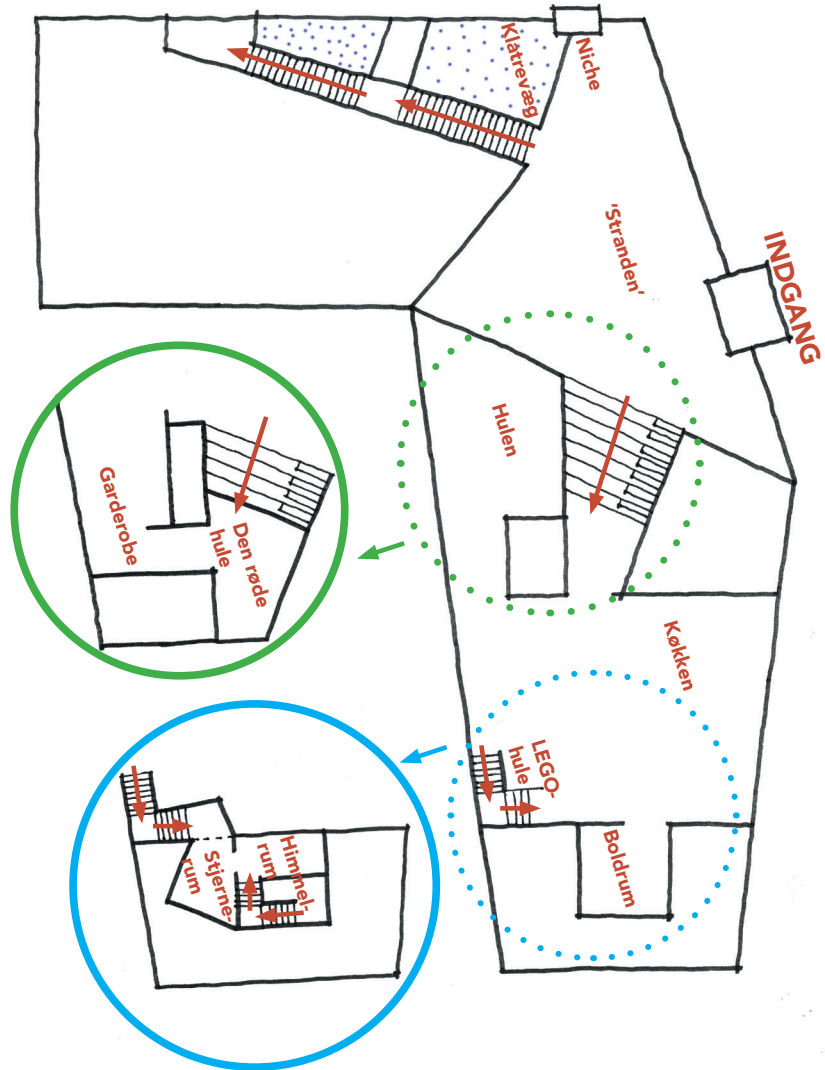
Tegningerne kan også inddrages som inspiration til at skrive og fortælle. Lad tegningerne inspirere børnene og få dem til at skrive en historie eller et digt om deres eget eller de andres dyr.

FACITLISTE

DYRENES PLACERING

- Hovedrum/'Stranden'
- Garderoben
- 'Det røde Rum'
- Klatrevæggen
- Køkken/café
- 'Hulen'
- 'LEGO-hulen'
- 'Stjernerummet'
- 'Himmelrummet'
- 'Boldrummet'
- Vinduesniche

Søløve
Giraf
Bjørn
Krokodille
Ko
Kat
Skildpadde
Hund
Papegøje
Gris
Surikat



BAGGRUNDSVIDEN OM BØRNEKULTURHUS AMA'R OG DE MANGE RUM

HUSETS ARKITEKTUR

Børnekulturhus Ama'r er et ganske specielt hus, fordi børn har været med til at designe stedet. Børnene ønskede blandt andet små rum, hvor man kan være alene – eller sammen med et par af sine gode venner. Og elementer af overraskelse, multifunktionelle rum og trapper stod også højt på ønskelisten. Børnene ønskede også at kunne klatre på lodrette flader, og derfor er der installeret to klatrevægge i husets største rum.

HUSETS FORSKELLIGE RUM

'Stranden'

Det første rum I møder, når I træder ind, er det store åbne rum, også kaldet 'Stranden'. Rummet har store åbne flader, hvor alt kan ske – ligesom på stranden. Tal eventuelt med eleverne om, hvorfor de tror, at rummet kaldes Stranden, og hvilke kvaliteter en strand normalt har. Kan de finde ligheder med en strand?

(Hint: De store grå siddepuder i rummet er udformet som strandsten, man kan klatre på 'bakker', og man kan bygge ting i rummet – ligesom man kan på stranden).

De mange huler

Huset har flere små rum, hvor eleverne kan være alene eller sammen i små grupper. Flere af de små rum har karakter af huler - lige fra den røde bløde hule bag garderoben til LEGO-hulen på 1. sal, hvor børn kan bygge direkte på hulens vægge med de grønne LEGO-klodser. Gå på opdagelse i de mange små rum og udforsk deres muligheder.

Vinduesnicher

Mange af husets vinduer har dybe karme, som eleverne kan kravle ind og sidde i. Vinduesnicherne er tænkt som ekstra rum, og eleverne kan for eksempel bruge dem som samlingspunkt, når de skal løse opgaver i fællesskab.