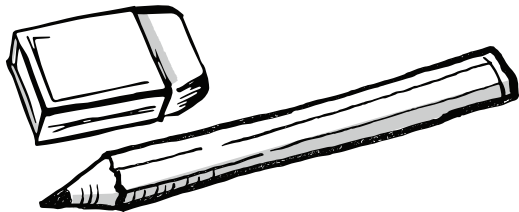


HVEM BOR HER?

VI SKAL

- aflæse kort og finde dyrenes placering
- styrke finmotorik og udvide rumlig opfattelse
- iagttage rum og lede efter specifikke genstande
- lære om dyr
- tale om dyrene og hvordan de bor
- styrke vores fantasi og forestillinger



TEMA: DYR OG ARKITEKTUR
MÅLGRUPPE: BØRNEHAVE
VARIGHED: 1 TIME

MAPPENS INDHOLD:

- Opgavevejledning
- Kopier af plantegninger
 - Blyanter
 - Blyantspidser
 - Viskelæder

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 BØRNEGENES SIKKERHED 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.

OPGAVE

- Saml børnene på den store trappe.
- Del børnene i makkerpar (to og to).
- Forklar børnene at de om lidt får en tegning over det hus, som de er i lige nu. Huset er stort, har mange sjove rum og nogle rum kan endda være lidt svære at finde.
- Der er gemt **11** små dyr i husets forskellige rum.

INFO:

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

- Udlevér en plantegning og en blyant til hvert makkerpar.
- Børnene skal kigge godt på den tegning, de sidder med. Begynd med at orientere jer – se for eksempel om I kan finde ud af, hvilket rum I er i lige nu.
- Forklar børnene at der i hvert rum gemmer sig et eller flere små dyr, som de skal finde.
- Når de finder et dyr, skal de tegne en cirkel omkring dyret på tegningen, de har fået udleveret.
- Når alle dyr er fundet (eller når tiden er gået) mødes alle igen på den store trappe på 'Stranden'.

AFRUNDING:

Tal med børnene om dagens opgave:

- Hvilke dyr fandt de?
- Hvor boede de - hvordan så rummet ud?
- Er der nogle dyr, de ikke kender?
- Ved børnene hvad dyrene spiser og hvor de bor i virkeligheden?

Ekstra opgave: 'Hvordan bor dyrene'

- Børnene udvælger sig et dyr hver.
- Få børnene til at tegne et nyt hjem til dyret, hvor der er plads til dyret, dets unger, det mad det spiser mm.

Her kan I læse om dyrene, der gemmer sig i huset:

SØLØVEN

er bygget til et liv i havet. Dens krop er glat og den kan lukke sine næsebor under vand.

Den har store øjne, så den kan se godt i vand, og dens lange knurhår kan opfange vibrationer i vandet.

Vibrationerne hjælper søløven til at finde mad under vandet. Søløver spiser kun små fisk men til gengæld mange af dem. De kan svømme helt op til 40 km/t, og de ELSKER at lege.

KROKODILLEN

Nogle krokodiller kan blive helt op til 100 år, men de fleste bliver mellem 50-70 år. Krokodiller er rigtig dygtige til at svømme, men kan også bevæge sig godt og hurtigt på land. Krokodillen kan derfor finde sin mad både i vand og på land. Den spiser alt fra fisk, krebsdyr og fugle til større pattedyr.

BJØRNEN

Der findes mange forskellige bjørne, men denne bjørn er en brun bjørn. Den brune bjørn er den mest udbredte bjørnart i verden og derfor en af de bjørne, der er flest af. Bjørnen er altædende, men den spiser mest planteføde. Når den ikke spiser planter, kan den godt finde på at spise andre dyr, æg eller insekter.

KATTEN

er et pattedyr, fordi den føder levende unger. Katte har oftest pels, men nogle katte er også " nøgne". Katte lever mellem 12-16 år og kan både vænne sig til at være husdyr eller leve i det fri. Katte sover en del, mere præcist sover de mellem 12-16 timer i døgnnet. Katte lever af de ting, de finder i naturen f.eks. småfugle og mus. De tamme katte, dem vi har som husdyr, får også den mad som dens ejere giver den.

KOEN

En ko bliver mellem 15-20 år. Den er drøvtygger og lever derfor af græs, blade og korn. Det er koen, der laver den mælk, vi drikker. Den kan lave 30L mælk i døgnet (Det svarer til 30 kartoner). En baby-ko kaldes en kalv, og en han-ko kaldes en tyr. En ko, der endnu ikke har fået unger (kælvet), kaldes en kvie.

HUNDEN

er et af de første dyr, der blev gjort tamme af mennesket. Der findes mere end 800 forskellige hunderacer. Hunde lugter og hører ca. 40 gange bedre end mennesket, og derfor bliver nogle hunde også brugt til at lede efter ting eller stå vagt. Hunde lever i 10-13 år, og man kalder dem "Menneskets bedste ven", fordi de passer godt på deres ejere, når de føler sig trygge og elsket.

GIRAFFEN

er verdens højeste landlevende dyr. En voksen han-giraf måler 5 meter. Giraffen er drøvtygger og lever af planter og buske. Giraffen lever frit på den afrikanske savanne.

SURIKATEN

er et lille pattedyr og tilhører dyrefamilien Mungo. Surikater er meget sociale dyr og lever derfor som regel i større flokke. De er kødædende og lever af hvirvelløse dyr som græshopper, sommerfugle, biller og larver. De lever i Afrika og bliver mellem 12-14 år.

SKILDPADDEN

En skildpadde er et krybdyr, og de kan blive rigtig gamle. Den ældste skildpadde menes at være blevet 255 år. De fleste skildpadder er altædende og spiser både planter, insekter og andre dyr. Skildpadden er også et hvirveldyr, fordi den har både skelet og rygsøjle.

PAPEGØJEN

Der findes mere end 390 forskellige arter papegøjer. Nogle papegøjearter kan blive helt op til 95 år. Papegøjer er kloge fugle, og de lærer af deres omgivelser. Nogle papegøjer kan endda lære at tale ligesom mennesker. Papegøjer er også kendt for deres smukke farver, og de fleste papegøjer er flerfarvede

GRISEN

er et pattedyr, fordi de føder levende unger. Grise lever i ca. 10-15 år og kan veje helt op til 350kg. Grise spiser grisefoder (kornblandinger), græs, rødder, blade og orme. Grisen er lige så klog som en hund, og man kan derfor lære den tricks - akkurat som med hunden. Når grisen har det varmt ruller den sig i mudder for at blive nedkølet.

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.