



TEMA: BEVÆGELSESAKITEKTUR
MÅLGRUPPE: 4. KLASSE +
FAG: MATEMATIK & ARKITEKTUR
VARIGHED: 2 - 3 LEKTIONER

VI SKAL

- lære om rumlighed
- styrke vores motorik
- tænke, forklare og udvikle et spil
- arbejde i grupper og lære at samarbejde

KASSENS INDHOLD

TJEK AT ALLE MATERIALER ER I KASSEN, INDEN I BEGYNDER:

- 4 laminerede opgavebeskrivelser
- En A4-mappe med spillereglerark til at skrive på
- Klasesæt af blyanter, blyantspidser og viskelædere
 - Lærervejledning
 - 4 stofposer

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 hus. Huset har en masse unikke læringsrum og spændende arkitektur - lige til at gå på opdagelse i.

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.

VED ANKOMST

Meld jeres ankomst på 1. sal og få udleveret jeres opgavekasse.

Den store trappe op til caféen er et perfekt samlingspunkt. Læg overtøj i garderoben inde til venstre.

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. I fællesområdet er det elevernes ansvar at rydde op efter sig selv.

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.

OPGAVEBESKRIVELSE:

Med Børnekulturhus Ama's arkitektur som tema - særligt trapper og klatrevæg i husets store hovedrum 'Stranden', hvor der er masser af plads til bevægelse - skal klassen arbejde med spiludvikling og bevægelse.

Inden eleverne går i gang med opgaven, kan klassen i fællesskab tale om, hvilke bevægelser/aktiviteter rummet inspirerer til (Det kunne eksempelvis være hop, spring, løb eller vejrmøller).

Inddel klassen i 4 grupper, som hver får tildelt et område:

GRUPPE 1: Trappen op til caféen

GRUPPE 2: Den store gulvflade

GRUPPE 3: Trappen ved klatrevæggen

GRUPPE 4: Klatrevæggen

Hver gruppe får, 1 blyant, 1 viskelæder og 1 ark til at skrive spilleregler på. Hver gruppe får også udleveret en stofpose (som først må åbnes, når opgaven går i gang) med:

- 1 terning
- 1 skumbold
- 1 reb
- 3 ringe
- 2 gummimåtter

Husk at minde eleverne om at passe godt på objekterne og lægge dem tilbage i posen efter brug.



Hver gruppe får én lamineret opgavebeskrivelse. Gennemgå opgaven i fællesskab og fortæl eleverne, at de skal udvikle et spil med regler, der passer til deres område, således at rummeligheden bliver en del af spillets natur.

FORKLAR ELEVERNE OPGAVENS REGLER:

I fællesskab skal I opfinde 6 bevægelser/aktiviteter, som hver især skal passe til en side på terningen. Aktiviteterne er de ting, som I skal udføre, når terningen lander på et bestemt sæt øjne.

Vis eleverne opgavearket og forklar dem, at hver aktivitet skrives på den linje, der passer til det antal øjne, de vælger.

Det kunne eksempelvis være:

- Løb op og ned ad trappen 5 gange
- Hop på ét ben i 10 sekunder

Én af terningens sider skal være en aktivitet med en forhindring.

Det kunne eksempelvis være:

- Gå baglæns op ad trappen
- Slå en kolbøtte med lukkede øjne
- Andet, der gør aktiviteten svær

I posen finder i forskellige ting (f. eks ringe og reb). I mindst én af aktiviteterne skal I bruge én af tingene fra posen.

For eksempel:

- Kast skumbolden op i luften tre gange inden du løser aktiviteten

Når hver gruppe har udtænkt 6 regler, skal de finde på et navn til deres spil.

Sæt en tidsbegrænsning på udviklingsprocessen.

Ca. 20 min. er lig 3½ min. til at idéudvikle på hver regel/aktivitet. Vurdér hvor meget tid I kan afsætte.

Så skal spillene testes af en anden gruppe. Hvordan I bytter spil, finder I selv ud af.

Eleverne skiftes til at slå med terningen og løse den aktivitet som hører til det viste antal øjne.

Opgaven kan evalueres: er den for kompliceret? Kan den gøres mere forståelig på regelarket?

Når alle i gruppen har prøvet, er spillet testet og kan nu spilles.

Måske er det udfordrende for jeres elever at formidle regler med blyant og papir. Her kan en mulighed være at udnævne 1-2 personer fra hver gruppe til at være 'Gamemasters'. Deres opgave bliver dermed at formidle spillets regler videre til den gruppe, som overtager spillet, og vejlede dem gennem en spiltrunde.

Vinderne kan eksempelvis være:

- det hold hvor alle i gruppen først har løst en opgave
- det hold, der når at løse flest opgaver på f.eks. 10 min.



TIL UNDERVISEREN:

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 tiltænkt som ekstra rum, og eleverne kan for eksempel bruge dem som samlingspunkt, når de skal løse opgaver i fællesskab.




OPGAVE

I skal findes jeres indre spiludvikler frem, udforske rummet og lade fantasien få frit løb. Lad jer inspirere af det område I har fået tildelt og start opgaven.

REGLER:

I fællesskab skal I finde på 6 bevægelser/aktiviteter, som hver især skal passe til en side på terningen. Aktiviteterne er de ting, som I skal udføre, når terningen lander på et bestemt sæt øjne.

For eksempel:

-  = Løb op og ned ad trappen 5 gange
-  = Hop på ét ben i 10 sekunder
-  = Lav 10 sprællemænd

Én af terningens sider skal være en aktivitet med en forhindring.

For eksempel:

- Gå baglæns op ad trappen
- Slå en kolbøtte med lukkede øjne
- Andet, der gør aktiviteten svær

I mindst én af aktiviteterne skal I bruge en ting fra posen.

For eksempel:

- Kast skumbolden op i luften tre gange inden du løser aktiviteten

Skriv aktiviteterne ned på jeres udleverede spilark.

Find på et navn til spillet

I jeres pose finder I forskellige ting:



Nu skal I teste jeres spils regler. I gruppen skal I skiftes til at slå med terningen og løse den aktivitet som hører til det viste antal øjne. Når alle har prøvet 2 gange, er spillet slut.

Nu bytter I spil med ét af de andre hold. Nu er det de andres regler, I skal følge. Spil spillet.

HUSK AT PASSE GODT PÅ POSENS INDHOLD OG LÆG DET HELE TILBAGE EFTER BRUG.

SPILARK

GRUPPE NR. :

Spilområde:

Gruppens medlemmer:

SPILLET'S NAVN:

Spilleregler (én regel for hvert af terningens øjne)



1:



2:



3:



4:



5:



6:

