

## Finurlige fødenet ...

### Vejledning til børnehave, 3-6 år

**Tidsrammen:** I kan eksempelvis bruge aktiviteterne til et langt samlet forløb over flere uger eller plukke i idéerne og fordele dem ud over spredte dage. Som minimum skal I dog regne med at bruge 1-2 uger, hvis børnene skal få en fornemmelse af liv og død.

I kan følge vejledningen fra start til slut, eller I kan udvælge og bruge netop de aktiviteter, der passer bedst til jeres børnegruppe og ind i jeres hverdag.

**Årstid:** I kan fint starte op indendørs i den kolde tid med at se på plakaten og læse historierne, men når I skal til at finde smådyr, er der flest at finde hen over foråret, sommeren og efteråret.

**Børnenes alder:** Forløbet er målrettet til børnehavebørn 3-6 år, men de enkelte aktiviteter kan tilpasses og justeres op og ned i sværhedsgrad i forhold til børnenes alder og formåen.

**Gruppestørrelse:** Det anbefales at gå i gang med den dialogiske læsning i mindre grupper, så alle børn kan se tegningerne og deltage i samtalen, som historierne lægger op til.

Til legene er det godt at være en større gruppe.

**Formålet er** at introducere fødenet som et begreb og at sætte fokus på sammenhænge i naturen igennem billeder og historier, der vækker undren og pirrer nysgerrigheden og lysten til at undersøge nærmere.

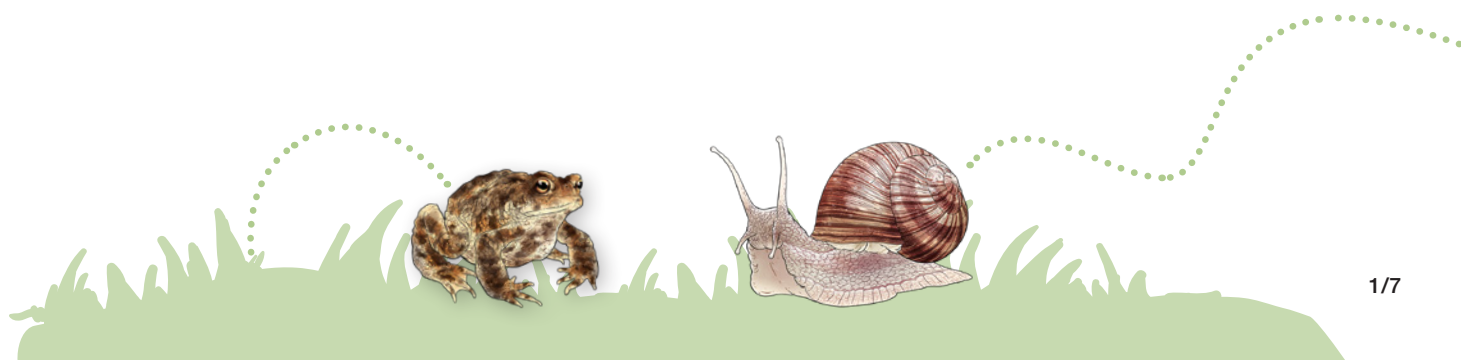
Der tages udgangspunkt i Krible Krables temahæfte *Liv og død i Krible Krable-universet* fra 2022 og det tilhørende materiale, der kan downloades på: [kriblekrable.dk](http://kriblekrable.dk)

**Målet er**, at børnene afhængigt af alder og formåen begynder at tænke over og undersøge, hvad de forskellige dyr lever af.

De lege, der undervejs henvises til, er beskrevet på de bagerste sider. I kan selv skifte de foreslåede dyr ud med de arter, der optager jer allermost.

Forløbet er beskrevet i en række nummererede punkter:

- Opstart: 1-2
- Nedbrydere, planteædere og rovdyr: 3-6
- Fødenet: 7- 14
- Afrunding: 15-16



## Opstart

1. **INDE:** Start med sammen at kigge på plakaten: Hvad kan I se?  
Lad børnene pege og beskrive, hvad de ser, og understøt med spørgsmål, som kan hjælpe børnenes undren på vej: "Kender I nogle af dyrene?" "Hvad mon de er i gang med på plakaten?"  
Lad plakaten hænge fremme et par dage, og vend jævnligt tilbage til snakken om, hvad der mon sker.

**UDE:** Prøv, om I kan finde nogle af dyrene fra plakaten i jeres nærområde.

**TIP:** I kan lede på jorden under visne blade enten på legepladsen eller i en nærliggende park eller skov.

**Materialer:** Krible Krable-plakaten og fangstudstyr

2. **INDE:** Nu kan I læse de små tilhørende historier i *Liv og død-hæftet* fra 2022 og finde dyrene på plakaten bagefter.

Måske kan I huske, at I har snakket om de enkelte dyr før?

Læs evt. en historie om dagen over et par uger, så børnene har tid til at tage dem ind en ad gangen.

Hvis I kender nogle sange, der knytter sig til de enkelte historier, så syng dem sammen med oplæsningen. Forslag:

**Mariehønen evigglad**

**Jeg har fanget mig en myg**

**Godmorgen sol**

I kan også skrive jeres egne sange eller remser ud fra historierne.

Hjælp børnene med at igangsætte små lege, hvor historierne eller elementer derfra gennemspilles.

**Materialer:** *Liv og død-hæftet* fra 2022 og eventuelle sange

## Nedbrydere, planteædere og rovdyr

3. **UDE/INDE:** Introducer de tre kategorier nedbrydere, planteædere og rovdyr.

Spørg nysgerrigt ind til, om børnene mon selv kender til nogle dyr, der æder dødt organisk materiale (visne blade og døde dyr), friske planter, andre dyr?

Prøv sammen at finde de forskellige former for føde, som dyrene lever af:

Noget dødt organisk materiale (visne blade, dødt træ, et ådsel), friske planter, små byttedyr.

Hvad spiser vi selv? Prøv at se, hvad I har med i madpakkerne, og gæt på, hvor maden kommer fra.

Hvad er jeres livretter, og hvad består de af?

Her kan I eksempelvis bruge **mikroforskermetoden** til at forske i dyrenes levevis.

Lad alle børnene komme med et gæt, en hypotese, og undersøg så ved hjælp af en fælles eller forskellige undersøgelser, hvilke hypoteser der kan bekræftes, og hvilke der kan afkræftes.

4. **UDE:** Leg: Rovdyr og byttedyr

**Materialer:** En klokke



5. **UDE:** Gå på jagt efter smådyr i jeres nærområde, og sorter dem efter følgende i nedbrydere, planteædere og rovdyr i tre forskellige bakker eller terrarier.

Find forskellige fangstmetoder [her](#).

**Materialer:** Fangststudstyr

6. **UDE:** Når I har en idé om, hvad de forskellige dyr lever af, kan I prøve at gennemføre de tre forskellige bankoplader: nedbrydere, planteædere og rovdyr.

**Materialer:** Krible Krable-bankoplader, der kan downloades og printes

## Fødenet

7. **INDE:** Brug fødenettegningen i *Liv og død-hæftet* fra 2022 til at snakke ud fra: Hvad er en fødekæde/et fødenet?

Kan I selv komme i tanke om et fødenet? Hvad spiser de dyr, I kender fra legepladsen/skoven?

**Materialer:** *Liv og død-hæftet* fra 2022

8. **UDE:** Leg: Fluen og edderkoppen

9. **INDE:** Farvelæg selv kopisiden i *Liv og død-hæftet* fra 2022, og lad børnene tegne deres egne streger ud fra deres erfaring og eksisterende viden.

**Materialer:** Kopisiden fra *Liv og død-hæftet* fra 2022, tegnegrej

10. **UDE:** Gennemfør bankopladen: Find en fødekæde.

Lav efterfølgende jeres egen bankoplade med fødekæder.

**Materialer:** Krible Krable-bankoplade, der kan downloades og printes, papir og tegnegrej

11. **UDE/INDE:** Lav jeres egen model af et fødenet ved at klippe billeder ud af magasiner eller fotos fra internettet og lægge dyrene i rækkefølge på jorden. I kan også bruge plastikdyr eller tøjdyr, som stilles på række. Hvis I har billeder, kan de i stedet sættes op på en opslagstavle.

Forbind dernæst med en rød tråd billederne af dem, der æder hinanden, så der opstår et fødenet (= mange fødekæder på kryds og tværs) I kan også vælge at tegne jeres egne dyr, modellere dem i modeller voks eller bygge dem i LEGO eller af piberensere – det er helt op til jer.

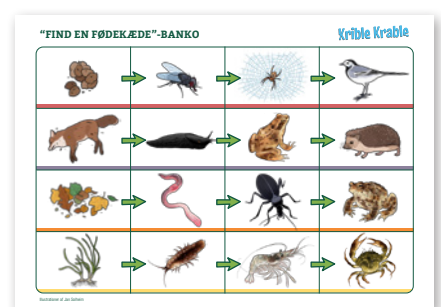
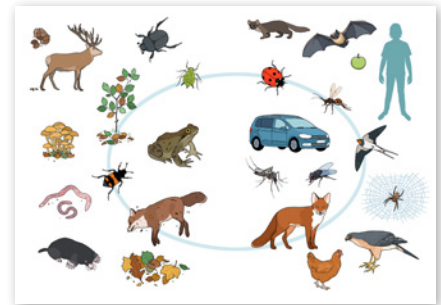
**Materialer:** Blade og magasiner med billeder af dyr eller dyrefigurer, sakse, lamineringsmaskine, tape eller nåle, garn

12. **UDE:** Leg: Fødekædetagfat

13. **UDE/INDE:** Nu kan I lave jeres egne undersøgelser.

**Undersøgelsesspørgsmål kan være:**

- Hvad fanger en edderkop i sit net?
- Hvad spiser en regnorm?
- Hvad kan en myre bedst lide: noget sødt eller noget surt?
- Hvilke blomster vil en sommerfugl helst besøge?
- Hvor finder vi flest nedbrydere?
- ...



Ligeledes kan I her bruge **Mikroforskermetoden** til forske i dyrenes levevis.

Lad alle børnene komme med et gæt, en hypotese, og undersøg så ved hjælp af et fælles eller forskellige forsøg, hvilke hypoteser der kan bekræftes, og hvilke der kan afkræftes.



14. **UDE:** Leg: Halefanger

**Materialer:** En hale pr. barn, som er snore eller stofstrimler sat på tøjklemmer

## Afrunding

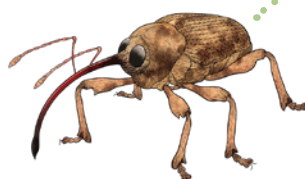
15. Afslut jeres forløb med at give børnene de tilhørende Krible Krable-postkort med hjem, så de kan fortælle alle de spændende og finurlige historier til deres forældre.

**Materialer:** Krible Krable-postkort, der bestilles sammen med *Liv og død-hæftet* fra 2022

16. **HUSK** at fortælle alle jeres gode oplevelser og opdagelser til andre.

Enten med en udstilling i fællesrummet, ved at dramatisere fortællingerne eller måske i en digital bog, som forældrene kan se og bladre i.

Hvis I har mere tid og gerne vil gå i dybden med fx ådselbiller, kan I etablere jeres eget rådnegur. I finder en vejledning i *Liv og død-hæftet* fra 2022.





## Beskrivelse af legene:

### Rovdyr og byttedyr

#### Formål med legen:

At lege sig ind i dyrenes verden og blive opmærksom på, at nogle dyr er rovdyr.

#### Læreplanstema:

- Krop, sanser og bevægelse
- Nature, science og udeliv

#### Sted:

Et stykke skovbund uden for mange grene, man kan falde over.

#### Selve legen:

- En voksen starter med at være mus.
- Børnene, som er ræve, stilles på en række med ryggen til musen.
- Musen lister sig væk fra rækken og gemmer sig, i første omgang omkring 10 meter, siden mere.
- Mår musen pusler (ringer med klokken eller pusler med tørre grene el.lign.), må rævene vende sig om og prøve at finde musen.
- Man kan derefter prøve med større afstand.
- Musen kan være en anden, hvis der er et barn, som tør prøve enten sammen med en voksen eller alene.

### Halefanger

#### Formål med legen:

At blive opmærksom på fødenet, at dyrene spiser hinanden.

#### Læreplanstema:

- Krop, sanser og bevægelse
- Nature, science og udeliv

#### Sted:

Et åbent og rimelig jævnt område, hvor man kan løbe uden at falde over grene osv. Området skal være tydeligt afgrænset af fire træer, tasker, kegler eller andet, som kan danne hjørner.

#### Selve legen:

- Et barn bliver udnævnt til rovdyr/fanger.
- De andre børn får sat haler bag på overtøjet.
- Fangeren skal nu fange haler ved at hive dem af. De løse haler afleveres til en voksen på sidelinjen.
- Når man har mistet sin hale, kan man enten hjælpe til med at fange eller udgå af legen.
- Det barn, der overlever længst, skal være fanger i næste omgang.



## Graduering:

Da det ikke er sjovt at udgå af en leg, kan man indføre regler om, at man kan få en ny hale hos de voksne ved fx at hoppe fem gange eller løbe rundt om banen.

Man kan også lege halefanger, hvor det gælder om at samle så mange haler som muligt. På den måde er alle børn aktive, og ingen udgår undervejs. Legen stoppes, når det passer ind.

## Fluen og edderkoppen

### Formål med legen:

At blive opmærksom på fødenet, at dyrene spiser hinanden.

### Læreplanstema:

- Krop, sanser og bevægelse
- Nature, science og udeliv

### Sted:

Et åbent og rimelig jævnt område, hvor der er plads til at lave en stor cirkel.

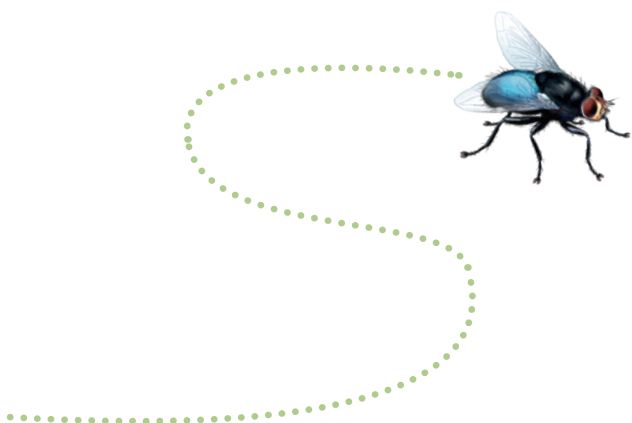
### Selve legen:

- Børnene stiller sig i en dobbelt rundkreds, så alle i den yderste ring står lige bagved en i den inderste ring. Alle kigger ind mod midten af kredsen. Der skal være plads til at løbe "slalom" imellem parrene.
- Et barn er edderkop, og et andet barn er flue.
- Edderkoppen skal nu fange fluen, men fluen kan stille sig bag ved et par, og den forreste i parret – barnet tættest på midten – bliver nu edderkop, og edderkoppen bliver flue; der byttes altså roller.

### Graduering:

I starten kan man øve legen, uden at der byttes roller.

Dernæst kan man lade fluen stille sig foran parret, så den bagerste bedre kan se, hvad der sker.



## Fødekædetagfat

### Formål med legen:

At blive opmærksom på, at arter er afhængige af andre arter.

### Læreplanstema:

- Krop, sanser og bevægelse
- Nature, science og udeliv

### Sted:

Et åbent og rimelig jævnt område, hvor man kan løbe uden at falde over grene osv.

Området skal være tydeligt afgrænset af fire træer, tasker, kegler eller andet, som kan danne hjørner.

### Selve legen:

- Alle børnene er gulerødder, undtagen en eller to, som er kaniner.
- Kaninerne skal nu fange og spise gulerødderne, som derefter også bliver til kaniner.
- Der bliver hurtigt alt for mange kaniner, og den voksne sætter derfor en eller flere ræve ind, som spiser kaniner, der også bliver til ræve.
- Derefter sættes en eller flere jægere ind (eller sygdomme?), som dræber rævene, der formulder og bliver til gulerødder igen.
- Prøv at finde en balance, hvor alle led i fødekæden hele tiden er til stede.

Legen illustrerer, hvordan en fødekæde kan være i balance, men hurtigt kommer ud af balance, hvis et "led" tager overhånd eller forsvinder.

### Graduering:

Hvis I har læst historien om mariehønen og parasitten i *Liv og død-hæftet* fra 2022, kan I bruge dyrene herfra til at lege legen.

Alle børnene er grønne planter, undtagen en eller to, som er bladlus.

- Bladlusene skal fange og spise planterne, som derefter også bliver til bladlus.
- Der bliver hurtigt alt for mange bladlus, og den voksne sætter derfor en eller flere mariehøns ind, som spiser bladlus, der også bliver til mariehøns.
- Derefter sættes en eller flere snyltehveps ind, som dræber mariehønsene, der formulder og bliver til grønne planter igen.
- Prøv at finde en balance, hvor alle led i fødekæden hele tiden er til stede.

