

Tæt på regnormen ...

Vejledning til dagpleje/vuggestue, 1-3 år



Tidsrammen: I kan eksempelvis bruge aktiviteterne til ét langt samlet forløb over flere uger eller plukke i idéerne og fordele dem ud over flere dage.

I kan følge forløbet 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. Regnormene er der hele året, men i kolde perioder har de gravet sig ned i jorden, hvor de ligger i dvale i en slimsæk et godt stykke nede, hvor frosten ikke kan nå ned. De er derfor nemmest at grave op i løbet af foråret, sommeren og efteråret.

Børnenes alder: Forløbet er tænkt til vuggestuebørn 1-3 år, men de enkelte aktiviteter kan tilpasses og justeres op og ned i sværhedsgrad i forhold til børnenes alder og formåen.

Aldersgruppen 1-3 år er meget bred, så der vil naturligt være stor forskel på, hvad de yngste og de ældste mestrer og finder interessant.

Gruppetørrelse: De yngste børn fordyber sig bedst i deres eget tempo og har brug for individuel tid til at fordøje indtryk, så lad gerne børnene gå til og fra aktiviteterne, så strukturen bliver flydende.

Formålet er at facilitere, at børnene får mulighed for sanselige oplevelser, der kan sætte sig som kropslig erfaring samt skabe genkendelighed og gentagelser. Via en tryk rammesættes fokus på sammenhænge i naturen igennem billeder og historier, der vækker undren og pirrer nysgerrigheden og nærer lysten til senere selv at undersøge nærmere.

Der tages udgangspunkt i Krible Krables temahæfte *Liv og død i Krible Krable-universet* og det tilhørende materiale, der kan downloades på kriblekrable.dk

Målet er, at børnene i forhold til alder og formåen begynder at undre sig 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
- Regnormen: 3-10
- Nedbrydere: 11-14
- Afrunding: 15



Opstart

1. **INDE:** Start med sammen at kigge på plakaten – hvad kan I se? Barnet i 0-3-årsalderen er optaget af det nære, det, der er lige i børnehøjde, og derfor vil det nederste på plakaten naturligt være i fokus til at begynde med. Når I har brugt tid på den nederste del af plakaten, kan I udvide opmærksomheden og vise barnet, at man kan opdage helt nye sider af naturen ved at kigge op.

Tag udgangspunkt i de to sider med pegeinspiration i *Liv og død-hæftet* fra 2022:

Find: Sætninger og spørgsmål, der giver barnet lyst til at lede og finde ting på plakaten.

Snak: Sætninger, der lægger op til samtale. Tænk på at gentage, hvad barnet siger, og udvide dets sætninger. For eksempel starter barnet med at pege og sige "regnorm", hvorefter den voksne kan gentage og udvide udsagnet og tilføje nye informationer. Dermed udvides barnets viden om det pågældende dyr: "Ja, en regnorm. Regnorm bor i jorden."

Bevæg dig som et dyr: Bevægelser, der får barnet til at inddrage kroppen i opmærksomheden på Krible Krable-dyr.

Aldersgruppen 0-3 år er meget bred, så der vil naturligt være stor forskel på, hvad de yngste og de ældste mestrer og finder interessant. Peg på og undersøg plakaten sammen med barnet, følg barnets interesse, og brug samtale og bevægelse til at gøre det interessant for det enkelte barn.

Lad plakaten hænge fremme et par dage, og vend jævnligt tilbage til snakken med det enkelte barn 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 evt. læse historien om nedbryderne i *Liv og død-hæftet* fra 2022 og sammen finde fortællingens dyr på plakaten bagefter.

I kan også synge regnormesangen:

Melodi: "Bjørnen sover", tekst: Sally Frandsen

Ormen kryber

Ormen kryber

Nede under jorden

Den ka´ godt li´ blade

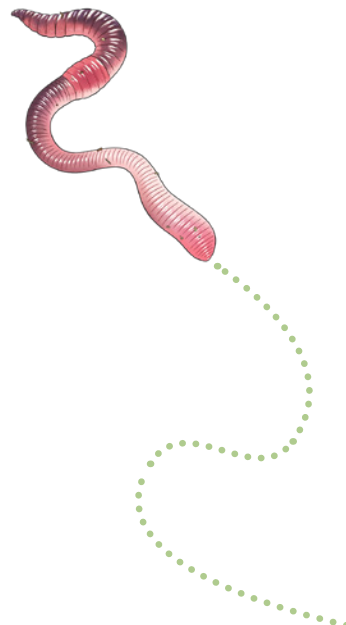
Men kun når de er gamle

Ormen kryber

Ormen kryber

Finder sig et blad – Haps!

Materialer: *Liv og død-hæftet* fra 2022



Regnormen

3. UDE: Gå på jagt efter dyrene

Gå på jagt på legepladsen eller i den nære natur, og se, hvor mange regnorme I kan finde. Det er rigtig godt at lede efter regnorme, når det har regnet. Medbring skovle, spande, bøtter eller glas. Hjælp hinanden med at løfte sten og at kigge i den fugtige jord under stenene. Hvem ved, måske finder I også en masse andre dyr, som ligner regnorm. Vær forsigtige, når I graver, så I undgår at hugge regnormene midt over. Lad børnene holde ormene i hånden og mærke, hvordan de kradsler let med deres mange små fine og næsten usynlige børster. Det kan være til stor inspiration, hvis du som voksen går forrest og lader ormene kravle rundt i hånden. I kan også hjælpes ad med at flytte ormene fra en spand til en anden med hænderne, mens I tæller dem. Det er også muligt at finde regnormelort. Det er de små bunker af jord-pølser, der ligger oven på jorden. Nogle gange kan man se nedgangshullet til ormens gang, hvis man forsigtigt fjerner bunken.

Tip: Det kan være en god idé at starte op med at øve sig i at grave i sandkassen, så de praktiske færdigheder i forhold til at bruge en graveske er på plads, før I går på jagt. Alternativt kan I bruge spiseskeer, som er motorisk lettere at håndtere for børnene, især hvis jorden er løsnet på forhånd.

4. UDE: Kald på regnormene

I kan prøve at stampe regnorm op af jorden, ligesom mågerne gør. Det er lettest, hvor jorden er blød og let fugtig. Alle børn og voksne stiller sig tæt sammen på jorden og begynder at trampe, indtil regnormene kommer op af jorden!

Man mener, at ormene opfatter vibrationerne og tror, det er regnvej, og så søger de op for at bevæge sig på overfladen. Der kan gå fem minutter eller mere, så en afvekslende trampesang kan anbefales, fx Boogie Woogie: "Åhhh, *trampe, trampe, trampe ... Vi tramper orme op*".

5. INDE: Se på regnorme

Fyld et CD-plastikcover op med jord, og læg en orm i. Det kan stå op eller ligge på bordet. Nu kan I følge med i, hvordan ormen bevæger sig rundt i jorden og laver gange.

Kan I bevæge jer som regnorme? Børnene kan lege orme og lægge sig på jorden eller gulvet og bevæge sig rundt blandt hinanden.

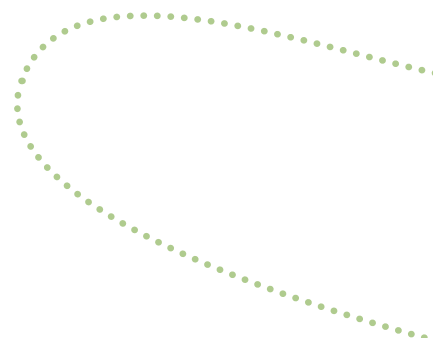
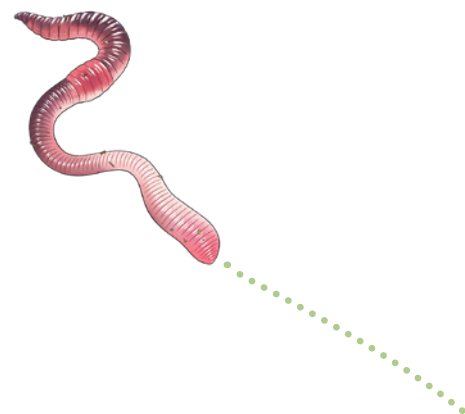
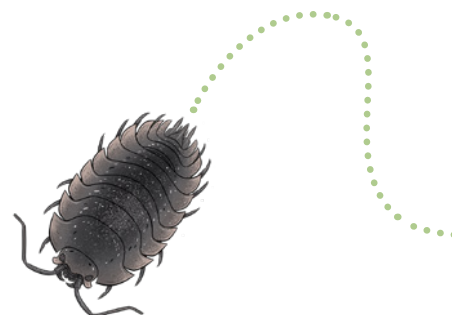
6. UDE: Lav jeres eget regnormeterrarie

Det kan I have stående indenfor på et mørkt og køligt sted – se bagerst i vejledningen, hvordan I kan gøre.

7. INDE: Lav jeres egen regnorm

Lad børnene trække ormefarvede Hama-perler på en piberenser, og luk enderne med et ombuk. Voila – en leddelt regnorm. I kan også bruge sugerør, som er klippet i mindre stykker. Et længere stykke sugerør kan illustrere bæltet på den voksne regnorm.

Vær **OBS** på, at de yngste børn ikke putter de mindre dele i munden.



8. **UDE:** I kan også lave en stor regnorm af en lys nylonknæstrømpe. Den kan fungere som en handskedukke, som børnene kan fodre med ting fra naturen. Så kan regnormen, der sidder på den voksnes hånd, tilkendegive, om det er noget, den vil æde eller ej. Børnene kan efterfølgende lave hver deres strømperegnorm, som de fylder med tørre visne blade (regnormemad). Det er nemt at slå en knude på strømpen, når den er fyldt. Hvis der bindes en snor i den ene ende, kan børnene gå tur med ormen. I kan evt. tegne øjne på med en sprittusch, men vær obs på, at regnorme ikke har nogen øjne, men kan skelne lys fra mørke gennem huden. Se evt. faktaark om orme, der kan downloades på kriblekrable.dk.
Materialer: lys nylonknæstrømpe, evt. snor

9. Når I har leget med, hvad den store orm vil æde, kan I sammen repetere, hvad regnormene lever af, og sortere i to bunker/fotobakker: Hvad kan regnormene godt lide, og hvad kan de ikke lide?
Forslag til materialer: JA TAK: Grønne madrester fra frokost, visne blade, jord
NEJ TAK: Sten, plastik (i form af legoklodser eller andet), bestik af metal

10. **UDE:** Leg: Regnorm og solsort
Materialer: En klokke

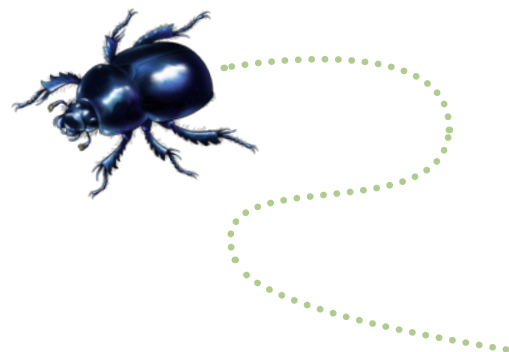
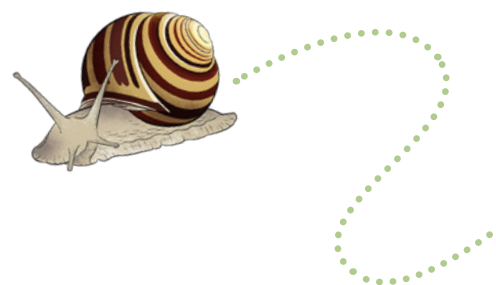
Nedbrydere

11. **UDE:** Brug seks af tegningerne fra bankopladen, og lim dem på en terning, lavet af en mælkekarton. Det kan være regnorm, flue, snegl, skarnbasse, tusindben og bænkebidere. Kast terningen, og sig navnet på det dyr, der vender opad. Prøv bagefter at bevæge jer som dyret.
Materialer: Krible Krable-bankoplader, der kan downloades og printes, samt en tom og skyllet mælkekarton.

12. **UDE:** Gå igen på jagt efter smådyr i jeres nærområde, og se, hvor mange slags nedbrydere I kan finde. Find forskellige fangstmetoder [her](#). Her kan I benytte "Nedbryderbanko"-pladen, så børnene kan se, hvilke dyr I leder efter. Hvis I vælger at sætte fokus på ét dyr, for eksempel regnormen, kan I kopiere bankopladen, klippe regnormen ud og laminere den og give børnene tegningen i hånden, så de husker, hvad de skal lede efter.
Materialer: Krible Krable-bankoplader, der kan downloades, printes og lamineres

13. Når I har fundet forskellige nedbrydere som snegle, bænkebidere og regnorm, kan I for eksempel bruge **Mikroforskermetoden** til at forske i, hvilket dyr der kilder mest. Se et mikroforskersprint nederst i vejledningen.

14. Hvis I har plads i haven eller på legepladsen, kan I hjælpes ad med at etablere en kompost, hvor I kan holde øje med, hvordan nedbrydningen foregår over tid. De her bruges til indendørs kompostering:
<https://www.scandidact.dk/biologi/kompostbeholder>



Afrunding

15. **Afslut** jeres forløb med en udstilling i legestuen eller fællesrummet.

Den kan bestå af fotos, videoklip, jeres terrarie med regnorme, modeller og tegninger af regnorme, en planche med visne blade og billeder af regnormemad, og hvad I ellers gerne vil vise frem.

I kan invitere forældrene til fernisering, hvor de selv undersøger, hvilket Krible Krable-dyr der kilder mest.

Lav jeres eget regnormeterrarie

I kan holde regnorme i en beholder med låg, som I fylder med den jord eller kompost, I har fundet dem i.

Du skal bruge:

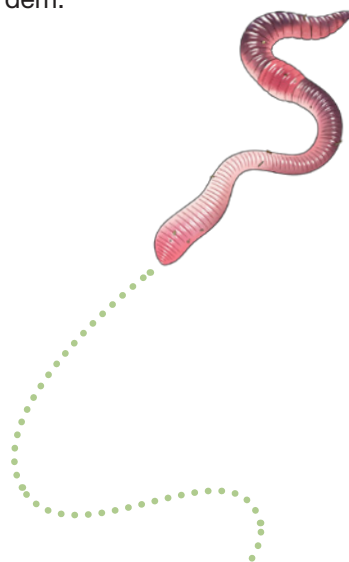
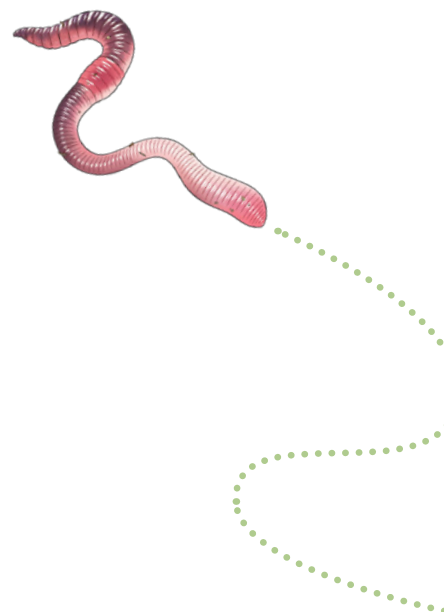
- højt glas eller plastbeholder. Det kan være en stor sodavandsflaske, hvor toppen er klippet af
- regnorme
- sand
- muldjord
- forstøver med vand
- visne blade og anden regnormemad

Sådan gør du:

1. Tag en klar beholder, og lav huller i låget.
2. Læg et lag sand i bunden.
3. Læg 10 regnorme ovenpå.
4. Fyld glasset skiftevis med sand, muldjord og evt. mos. Slut af med et lag jord.
5. Fugt lagene med en forstøver, efterhånden som de fyldes i.
6. Læg forskellige slags blade samt revet gulerod oven på jorden.
7. Sæt beholderen et mørkt sted. Kig evt. til glasset en gang om dagen.

Efter en uges tid kan man observere gravegange, og at lagene er blevet blandet rundt. Måske er bladene på toppen forsvundet – hvor er de blevet af? Har regnormene lavet lort?

HUSK at slippe regnormene ud igen, når I er færdige med at studere dem.



Beskrivelse af legene:

Regnorm og solsort

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 at falde over

Selve legen:

- En voksen starter med at være regnorm.
- Børnene, som er solsorte, stilles på en række med ryggen til regnormen.
- Regnormen lister sig væk fra rækken og gemmer sig, i første omgang omkring 5 meter væk
- Når regnormen pusler (ringer med klokken eller pusler med tørre grene el.lign.), må solsortene vende sig om og prøve at finde regnormen.
- Man kan derefter prøve med større afstand.
- Man kan skiftes til at være regnorm, hvis der er børn, som tør prøve, enten sammen med den voksne eller måske alene.

Halefanger

Formål med legen:

At blive opmærksom på fødenet: Dyrene spiser hinanden – regnorm bliver spist af læderløberen, pindsvin, solsort m.fl.

Læreplanstema:

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

Sted:

- Et åbent og rimelig plant område, hvor man kan løbe uden at falde over grene osv.
- Området skal være tydeligt afgrænset af 4 træer, tasker, kegler eller andet, der kan markere 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 få en ny hale hos de voksne, ved at udføre for eksempel 5 hop 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 går ud undervejs. Legen stoppes, når det passer.



Hvilket dyr kilder mest?

Tid: Ca. 60 minutter

Alder: 2-3 år

Forfatter: Naturkonsulent Nanna Johansen, Rødovre Kommune

Materialer: Forskellige Krible Krable-dyr, måske pen og papir til at tegne resultaterne i et skema



15 min.

Gå ud i naturen

Fang en masse forskellige Krible Krable-dyr, som I kan tage med hjem til brug for en nærmere undersøgelse. I skal bruge mindst 3 forskellige. Eller brug dyr, som I allerede har ved hånden.



5 min.

Undersøgelsesspørgsmål

"Hvilket Krible Krable-dyr kilder mest?"

Hvad vil det sige at kilde?

Prøv at kilde hinanden på armen eller i håndfladen.

I skal finde ud af, hvilket dyr der kilder mest.



5 min.

Diskutér og lav hypoteser

Lad alle børn komme med et kvalificeret gæt, der skrives ned eller tegnes.

Lad børnene starte sætningen med:

"Jeg tror, at X kilder mest, når den går på min arm, fordi ..."

(Hvad har børnene selv oplevet?)

Lad gruppen udvælge én hypotese (ét dyr), som I vil undersøge nærmere.



5 min.

Planlæg det videre forløb

- Hvordan vil I teste om jeres hypotese stemmer eller ikke stemmer?

- Hvilket udstyr skal I bruge for at teste jeres hypotese?

- Hvordan vil I notere/dokumentere resultaterne af jeres test?

I må ikke begynde at lave forsøg, før I er helt klar med en god plan!

Test gerne modsætninger: dyr med mange ben, dyr uden ben osv.



10 min.

Gennemfør forsøget

Gennemfør omhyggeligt jeres forsøg som beskrevet i jeres plan.

Tegn eller skriv ned, hvordan I gjorde, og hvad I observerede.

Tag meget gerne billeder, eller optag video, der kan bruges til at dokumentere og gøre det lettere at huske, hvad der sker. I kan også opfinde jeres egen skala 1-10, hvor I kan tegne ind hvor meget dyrene kilder.



5 min.

Samle op på resultaterne af forsøget

Se på resultaterne fra jeres undersøgelse

- Fik I af- eller bekræftet jeres hypotese?

- Fik I svar på undringsspørgsmålet?



10-20 min.

Fortæl videre til andre, hvad I har fundet ud af

Fortæl til hinanden, andre børn eller andre voksne, hvilken hypotese I havde, hvordan I testede den, og hvad I fandt ud af.

Måske har I filmet forsøget, måske har I tegnet forsøgsopstillingen eller udfyldt arbejdshæftet, der kan støtte fortællingen.