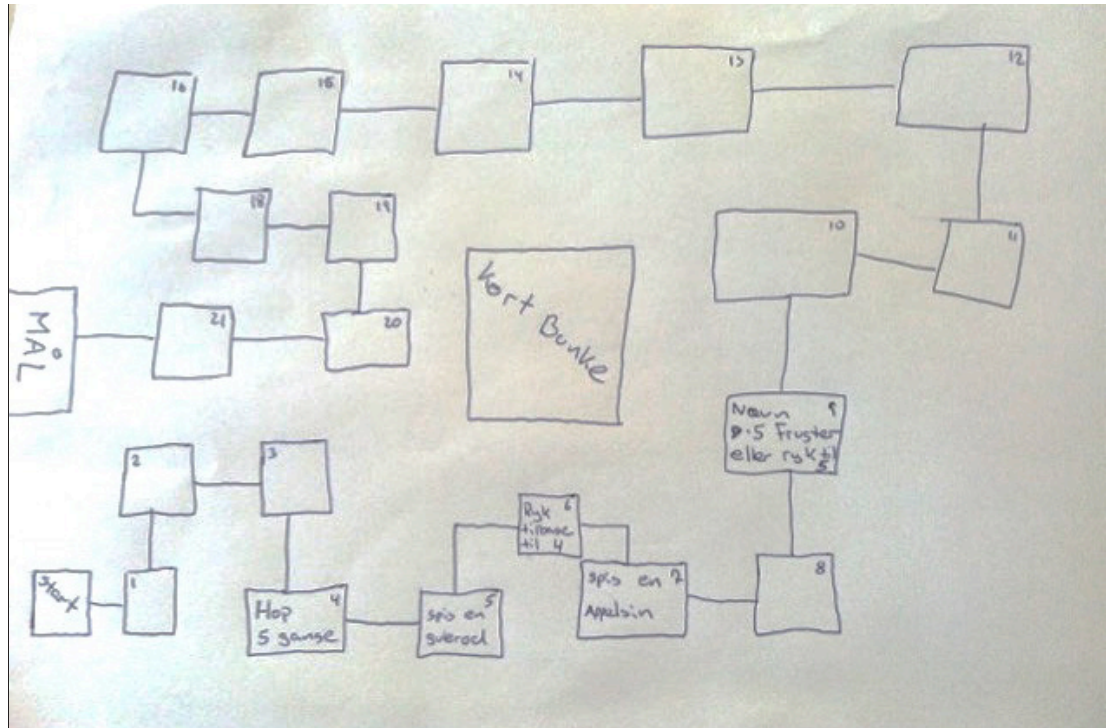




Eksperiment og brætspil: Frugter og grøntsager



Eksempel på brætspil lavet af en elev i 3. klasse.

Formålet med opgaverne i dette opgaveark er, at eleverne får et mere indgående kendskab til kategorisering af frugter og grøntsager. Samtidig skal de observere og beskrive deres iagttagelser.

FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL

Ved at beskæftige jer med denne opgave arbejder I med områderne *undersøgelse* og *perspektivering*.

- Undersøgelser i naturfag
- Naturen lokalt og globalt
- Mennesket
- Organismer

BAGGRUND

Både i Nepal og i Danmark spiser vi mange frugter og grøntsager. Landsbyboerne oppe i bjergene dyrker mange grøntsager på ganske små marker på de stejle skråninger.

Børnenes U-landskalender og CARE

Danmark skal blandt andet hjælpe de fattige familier med at lære at dyrke endnu flere forskellige grøntsager og få en større høst – men også med at sikre, at børnene får endnu sundere mad med mere grønt.

Frugt og grøntsager er vigtige for kroppen, fordi de er fulde af vitaminer og mineraler. Vitaminer og mineraler er med til at holde dig sund og rask. Voksne skal spise ca. 600 gram frugt eller grøntsager om dagen. Børn mellem 4 og 10 år skal spise mellem 300 og 500 gram frugt eller grøntsager. Mindst halvdelen skal være grøntsager.



OPGAVE: HVAD ER FRUGTER OG GRØNTSAGER? 1. – 4. KLASSE.

Den botaniske definition af en frugt er groft sagt, at det er et bær eller en kernefrugt, og at planten er flerårig, f.eks. æbler, pærer, bananer, jordbær og hasselnødder. Grøntsager er ikke helt så klart defineret, men her er der er typisk tale om rødder, stængler eller blade. Grøntsager høstes samme år, som de er sået. Der findes også mange eksempler på botaniske frugter, som vi i daglig tale kalder for grøntsager. Det gælder f.eks. peberfrugter, bønner, agurker, tomater, squash og auberginer. Derfor er det ikke altid ligetil at definere, hvad der er en frugt og en grøntsag.

1. Tag nogle forskellige frugter og grøntsager med ind i klassen. Frugter: Æble, pære, banan, tomat, aubergine, bønne. Grøntsager: Kartoffel, porre, salathoved. Læg dem midt på et bord. Klassen skal nu hjælpe med at sortere dem i to bunker. Grøntsagerne placeres til højre og frugterne til venstre.
2. Når frugterne og grøntsagerne er kategoriseret, spørger du klassen, hvordan de selv vil definere frugter og grøntsager. Er det formen, farven, smagen eller noget helt fjerde, der afgør, om det er en frugt eller en grøntsag?
3. Fortæl om den botaniske definition: Hvis den har kerner/sten i eller på sig (jordbær) og er flerårig, så er det en frugt.
4. Skær frugterne og grøntsagerne over i to med en kniv, og lad eleverne undersøge dem.
5. Er tomaten, auberginen og bønnen placeret rigtigt?

OPGAVE: GÆT EN GRØNTSAG (BRÆTSPIL), 3. OG 4. KLASSE

I denne opgave skal eleverne fremstille deres eget brætspil, hvor det handler om at gætte frugter og grøntsager ud fra fire oplysninger. Jo færre oplysninger eleverne skal bruge på at gætte frugten eller grøntsagen, des flere felter kan de rykke frem på pladen. Ved at producere spillet selv skal eleverne observere og beskrive frugter og grøntsagers opbygning.

Materialer

Spillet består af en spilleplade og en bunke kort, som eleverne selv har produceret. I skal bruge:

- Røde og grønne kort i karton (6 x 10 cm). Kortene skæres til af læreren.
- Karton til spilleplader (A3, skolekarton).
- Agurker, gulerødder, æbler eller andre frugter eller grøntsager, som eleverne har lyst til at spise rå.

Produktion af kort og brætspil

- Opdel klassen i grupper med 3-5 elever i hver. Der skal være et lige antal grupper.
- Giv hver gruppe en bunke røde og grønne kort. De røde kort skal repræsentere en frugt. De grønne skal repræsentere en grøntsag.
- Eleverne skal nu skrive fire oplysninger på hvert af kortene: Farve, form, hvilken del af frugten eller grøntsagen spiser man plus en ekstra oplysning, som eleverne selv må bestemme. *Selve navnet på frugten eller grøntsagen skal ikke skrives på kortet.* Se eksemplerne herunder.



Eksempel på grønt kort, der handler om ærter:

Farve: Grøn

Form: Lang og tynd

Spises: Frøene, kernerne

Andet: Det siger puf, når grøntsagerne åbnes

Eksempel på rødt kort, der handler om æbler:

Farve: Forskellige farver

Form: Rund

Spises: Frugtkødet og skrællen

Andet: Gror på et træ

Eksempel på rødt kort, der handler om bananer:

Farve: Gul

Form: Lang og kerner

Spises: Frugtkødet og kerner

Andet: Skrællen smager meget dårligt

- Indsaml gruppernes kortbunker.
- Nu skal eleverne fremstille deres egen spilleplade med 21 felter inkl. et START- og et MÅL-felt. Se eksempel på en spilleplade herunder. Felterne skal nummereres.
- Når spillepladen er færdig, kan eleverne skrive nogle sjove forhindringer ind i felterne. På felt 4 kan der f.eks. stå "Spis et stykke agurk/æble/gulerod". På felt 14 kan der stå "Ryk tilbage til felt 5". I felt 14 kan der stå "Hop 10 gange som en kanin".
- Sørg for, at hver elev har en spillebrik.

SÆT SPILLET I GANG

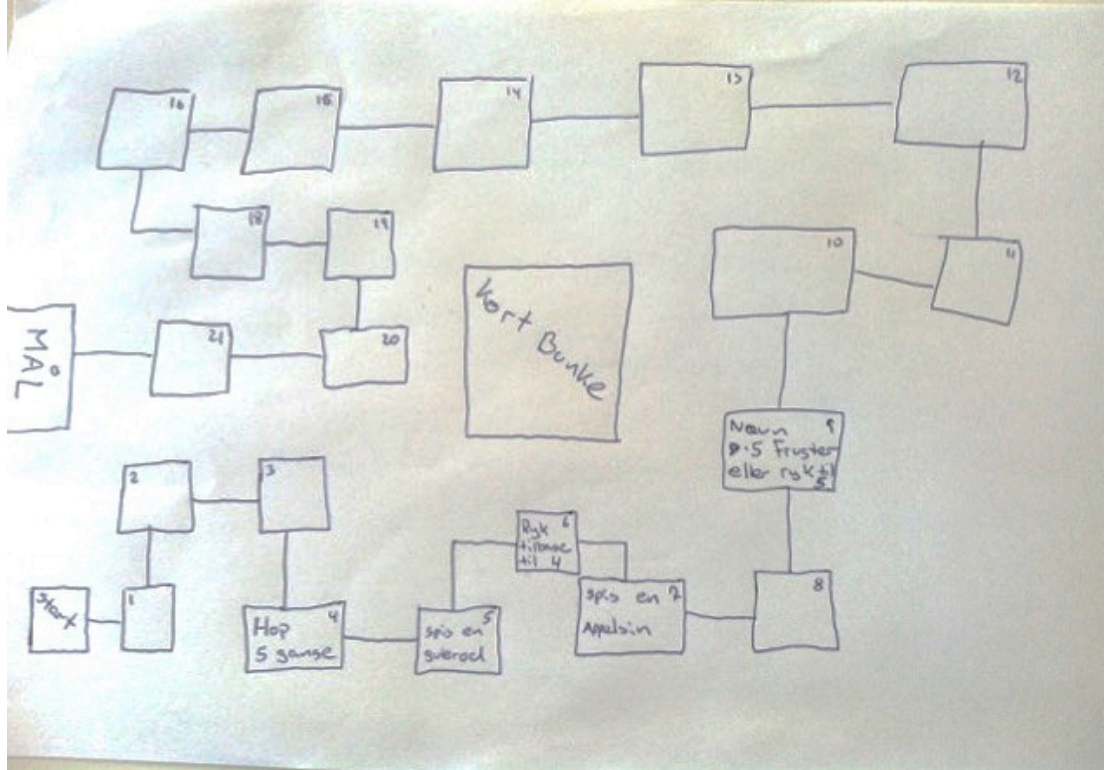
- Del elevernes kortbunker ud til grupperne, sådan at grupperne ikke får de kort, som de selv har produceret.
- Gruppen beslutter, hvem af eleverne der skal gætte først.
- De andre elever læser oplysningerne højt. Oplysningerne skal ikke nødvendigvis læses op i den rækkefølge, der står på kortet.
- Der rykkes fire felter frem, hvis eleven gætter frugten eller grøntsagen med kun én oplysning.
- Der rykkes tre felter frem, hvis man gætter frugten eller grøntsagen med to oplysninger.
- Der rykkes to felter frem, hvis man gætter frugten eller grøntsagen med tre oplysninger.
- Der rykkes ét felt frem, hvis man gætter frugten eller grøntsagen med fire oplysninger.
- Hvis man ikke kan gætte det, står man stille – og turen går videre.
- Den elev, der først når i MÅL har vundet.



Det Tredje Øje

Opgaveark #12

Side 4/3



Eksempel på brætspil lavet af en elev i 3. klasse.