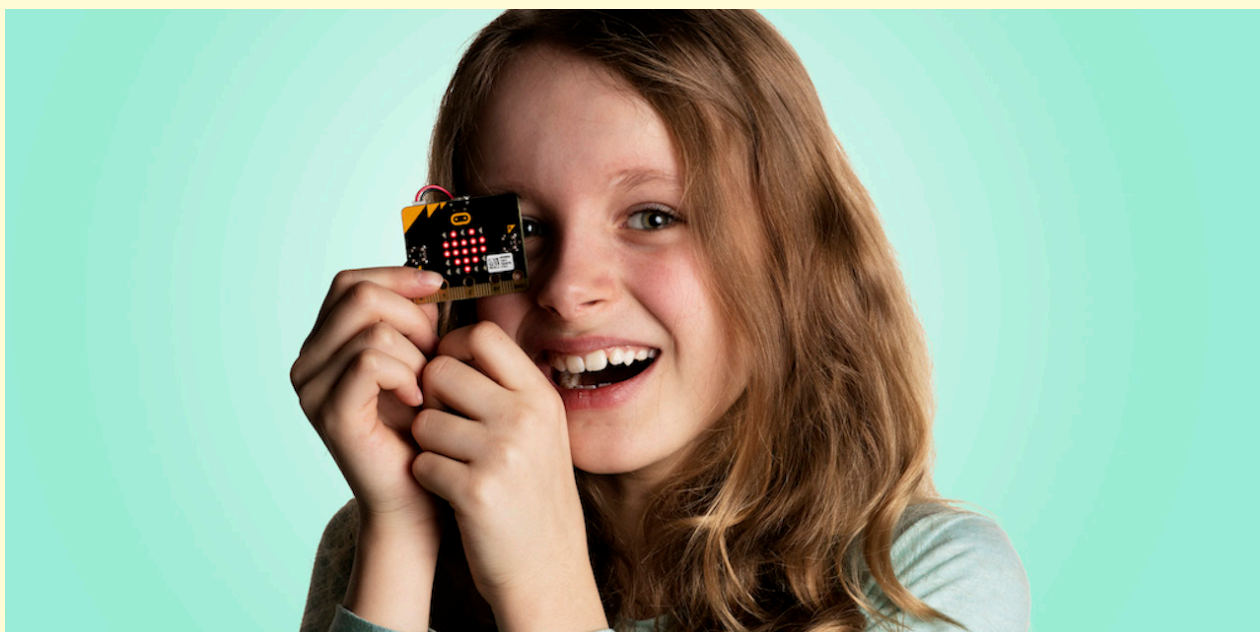


Elevudfordring

Bevægelse i naturen



Introduktion

Dyr bevæger sig på et utal af måder, når de er på flugt, jager eller blot bevæger sig rundt i landskabet. Mange elementer i dyrenes omgivelser spiller ind, når de skal bevæge sig omkring, fx vind, vegetation, sand, sne m.m. Vi mennesker bevæger os også forskelligt, alt efter hvordan vejret er, og om vi løber, går, klatrer i træer eller hopper over en bæk.

Udfordring

I skal udvikle en bevægelsesleg.

Krav

1. Legen skal kunne leges udenfor.
2. I skal anvende micro:bit som en aktiv del af legen.
3. Legen skal indeholde noget med dyr – fx rovdyr fanger byttedyr, efterligning af et dyrs bevægelser eller andet.

Følg vejledningen [Knæk koden: Lav jeres aktivitet](#), så I kan komme i mål med jeres leg, der skal indeholde dyr og bevægelse.

Følg de 6 trin fra DR, og husk at inddrage micro:bit og dyr i jeres idéudvikling.

1. Hvad skal I lave?
2. Find fede aktiviteter.
3. Få den bedste idé (brug skemaet nedenfor, eller brug jeres egen idé).
4. Skab en aktivitet med micro:bit.
5. Præsenter jeres aktivitet for klassen.
6. Aflever jeres video (kun hvis I deltager i konkurrencen [Knæk koden til bevægelse](#) hos DR).

I skal kode og inddrage micro:bit som en aktiv del af bevægelseslegen. Her får I hjælp i de kodeark, som vi har udviklet til forløbet – se dem i boksen til højre. Jeres lærer vil introducere jer til de forskellige kodeark.

Dansk skoleidræt har udviklet et aktivitetshjul. Det har vi sat i et skema, så I ved at slå med en terning kan få hjælp til at få ideer. I skal blot vælge, hvor mange kategorier I vil inddrage, og slå med en terning. Hvis I fx har valgt tid og slået en 3'er, så skal I inddrage nedtælling i jeres leg.

Det er en rigtig god idé, at I sammen i klassen orienterer jer på DR's hjemmeside om DR's [ultra:bit-challenge: Knæk koden til bevægelse](#).

Deltag i konkurrencen **Min Vildeste Idé**

I kan deltage i konkurrencen [Min Vildeste Idé](#) med jeres idé og tegningen af jeres bevægelsesleg. Snak med jeres lærer om det, og klik på linket for at se, hvordan I deltager.

	Krop	Tid	Relationer	Rekvisitter	Retningslinier	Rum
	<i>Hvordan skal kroppen bevæge sig?</i>	<i>Hvor lang tid tager aktiviteten?</i>	<i>Hvilke roller har man?</i>	<i>Hvad skal der bruges?</i>	<i>Hvad er reglerne?</i>	<i>Hvor skal aktiviteten foregå?</i>
1	Hurtige / langsomme bevægelser	Ingen tid	Afstand mellem deltagere	Pinde	Efterlign dyr	Legeplads
2	Ned på alle 4 et sted i legen	Tidsintervaller	Skiftende styrke (som i stratego)	Sten	Gammel leg med dyr	Bakker
3	Ingen arme	Nedtælling	Rovdyr / byttedyr	Vand	Rollespil	Træer
4	Stå på et ben et sted i legen	Skjult tid	Efteraber	Blomster	Kendt leg i nye rammer (f.eks. fangeleg)	Vand (f.eks. å/sø)
5	Brug den forkerte arm	Belønner med tid (f.eks. 10 sek.)	Løbende rolleskift	Legestativ	Rør ved / skal ikke røre ved (f.eks. jorden er giftig)	Græs
6	Arme som vinger	Indtil alle har prøvet	Flere deltagere koblet sammen	Spiseligt (som mad/slik)	Kom først / kom sidst	Sten