

Dansk, 1.-5. klasse
Omfang: 2 lektioner

Opdag Jordan

- introduktion med film, fakta og quiz

Dine elever får en god og bred introduktion til Jordan og de syriske flygtninge ved at gå på en struktureret opdagelse på hjemmesidens sektion 'Opdag Jordan'. Denne sektion er åben og kræver ikke UNI-Login.

Siden er tilrettelagt, så eleverne på en hurtig og sjov måde får baggrundsviden og får sat scenen for jeres forløb om Jordan og 'Månestenen'. Desuden rummer den længere film fra DR, som eleverne selv kan fortsætte med derhjemme, hvis I ikke bruger dem i undervisningen.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne skal kunne formulere relevante spørgsmål om et andet land og finde svarene på hjemmesiden.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne kan finde informationer og bruge forskellige funktioner på en hjemmeside.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Dansk efter 2. klasse		
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i nære og velkendte situationer	Forberedelse 1: Eleven kan formulere undrespørgsmål / Eleven har viden om enkle ideudviklingsmetoder
Dansk efter 4. klasse		
Læsning	Eleven kan læse multimodale tekster med henblik på oplevelse og faglig viden	Finde tekst 1: Eleven kan navigere ud fra søgespørgsmål på alderssvarende hjemmesider og på biblioteket / Eleven har viden om hjemmesiders struktur

Opgave: Sådan bruger I siden 'Opdag Jordan'

Tryk på det store menupunkt foroven, 'Opdag Jordan'. Nu kommer du ind på en side, der rummer en hel række forskellige elementer, som giver eleverne et bredt indtryk af landets natur, byer og hverdagsliv – og af livet for de syriske flygtninge her. Det er en lang og 'myldrende' side, som børnene kan scrolle nedad, og de kan selv trykke på de elementer, som fanger deres interesse. Men der er ingen links eller aktiviteter, der sender dem væk fra hjemmesiden. I finder bl.a.:

- Tematiske billedserier
- Infografik med fakta om Jordan
- Quizzer
- En faktabog med korte tekster
- Musikvideo med Isabel fra DR Ramasjang
- Korte film fra Danida, der er direkte lavet til dette undervisningsmateriale
- Længere film (ca. 15 min) fra DR, der også direkte berører materialets tematikker
- Elevbogen og de små læselet-eventyr som medlæsningsbøger (hvor eleverne kan bladere og læse teksten side for side, men også få hver sides indhold læst højt)

Sådan gør I:

1. Vis hjemmesiden på den elektroniske tavle, og giv eleverne en kort introduktion.
2. Del klassen ind i grupper af 2-3 elever.
3. Bed hver gruppe om at formulere mindst tre undre-spørgsmål, som de gerne vil have svar på om Jordan. I 1. og 2. klasse kan I sammen lave en idéudvikling på tavlen, hvor I laver en bruttoliste over spørgsmål. Grupperne kan herefter byde ind på, hvilke spørgsmål de vil finde svarene til.
4. Eleverne bruger 20-30 minutter på opgaven. Evt. lidt længere.
5. Bagefter fortæller eleverne i klassen, hvad de har fundet ud af om deres undre-spørgsmål, og hvor på siden de fandt oplysningerne.

Forslag til spørgsmål:

Hvis eleverne har svært ved at finde på spørgsmål kan du hjælpe dem lidt i gang:

- Hvor i verden ligger Jordan?
- Er der børn, som arbejder i Jordan?
- Hvad hedder Jordans hovedstad?
- Hvordan ser der ud i Jordans hovedstad?
- Hvordan ser der ud i en flygtningelejr?
- Hvordan ser Jordans flag ud?
- Hvordan laver man mosaik?
- Hvilket sprog taler de i Jordan?
- Hvilke dyr lever der blandt andet i Jordan?
- ... du kan selv supplere med flere.

Dansk 1.-5. klasse
Omfang: Varierende

Forslag til samtaler om 'Månestenen'

I dette opgaveark får du en række forslag til gode classesamtaler om elevbogen 'Månestenen'. Samtale-emnerne er opdelt kapitel for kapitel. Vælg selv at bruge få eller mange af emnerne alt efter, hvor lang tid du har afsat til at læse bogen. Eller efter, hvad der er mest spændende for netop dine elever.

Inspiration til læringsmål

- Eleven ved, at man kan tale om æstetiske tekster, og at de er åbne for fortolkning.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne deltager aktivt i en samtale i klassen om temaerne i Månestenen.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Dansk efter 2. klasse		
Fortolkning	Eleven kan forholde sig til velkendte temaer gennem samtale om litteratur og andre æstetiske tekster	Fortolkning 2: Eleven kan deltage i enkel fortolkning / Eleven har viden om metoder til enkel fortolkning
Fortolkning	Eleven kan forholde sig til velkendte temaer gennem samtale om litteratur og andre æstetiske tekster	Vurdering 2: Eleven kan udtrykke egen opfattelse af teksten / Eleven har viden om måder at begrundede sin opfattelse på
Dansk efter 4. klasse		
Fortolkning	Eleven kan forholde sig til velkendte temaer i eget og andres liv gennem undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster	Fortolkning 1: Eleven kan forklare sin tekstforståelse / Eleven har viden om sammenhæng mellem virkemidler og budskab i tekster
Fortolkning	Eleven kan forholde sig til velkendte temaer i eget og andres liv gennem undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster	Vurdering 1: Eleven kan sammenholde egen tolkning med andres tolkning / Eleven har viden om fortolkningsmuligheder
Dansk efter 6. klasse		
Fortolkning	Eleven kan forholde sig til almene temaer gennem systematisk undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster	Fortolkning 2: Eleven kan sammenfatte sin fortolkning / Eleven har viden om motiv og tema

Baggrund til læreren

“Månestenen” er Bodil El Jørgensens fortælling om pigen Nour, som bor midt i Jordans hovedstad Amman. Egentlig kommer hun fra nabolandet Syrien, men hun og familien måtte flygte derfra, fordi der blev krig. Nour og hendes søskende savner deres gamle hus, deres venner og alle deres ting. Men de har så småt vænnet sig til deres nye liv.

Bare ikke Nours storesøster Asma. Hun er ked af det hele tiden. Hun vil ingenting. Hun vil ikke engang spille fodbold mere. Nour vil gerne hjælpe, men hvad skal hun gøre? Månestenen er jo væk. Den, hun fik af sin bedstemor, og som skulle beskytte familien.

Men en dag tager Nour og hendes bror ud for at tjene lidt ekstra ved at sælge tyggegummi. Og så sker der noget, ingen af dem havde regnet med...

Elevernes for forståelse

Inden I går i gang med at læse Månestenen, vil det være en god idé at sætte en kontekst op for eleverne.

Her kan I bruge det grundforløb, som er beskrevet i lærervejledningen s. 32-33. På den måde kommer I både omkring krigen i Syrien, flygtningekrisen og Jordan som land.

Har I kortere tid, kan du også ”sætte scenen” på 1-2 lektioner ved at bruge Opgave 1, hvor eleverne nøjes med at gå på opdagelse på hjemmesidens ’Opdag Jordan’.

FN’s verdensmål og Børnekonventionen

Hvis du gerne vil inddrage FN’s verdensmål for bæredygtig udvikling i undervisningen, så er det oplagt at gøre det i relation til flere af de temaer, som optræder i historien:

- **Mål 4: Kvalitetsuddannelse**
(Også flygtningebørn skal have mulighed for at modtage god skoleundervisning, så de ikke kommer bagud).
- **Mål 5: Ligestilling mellem kønnene**
(Relevant i forbindelse med Nours forhold til hendes bror Talal og til tematikken om, hvorvidt det er acceptabelt, at piger spiller fodbold).
- **Mål 8: Anstændige jobs og økonomisk vækst**
(Herunder at afskaffe de værste former for børnearbejde).

Børnekonventionen, der handler om børns grundlæggende rettigheder, kan også inddrages. Den finder I på Børnerådets hjemmeside boerneraadet.dk.

Tips til brugen af bogen

Brug ordforklaringerne og faktaboksene

I elevbogen er der masser af ordforklaringer og faktabokse, som I kan stoppe op ved og tale om undervejs i læsningen af fortællingen. Samtidig er der flere overordnede temaer i handlingen, som I kan tage op i klassen.

Brug lærervejledningens fakta

Husk også at læse fakta-afsnittet i lærervejledningen. Her bliver du hurtigt og godt klædt på til at fortælle ekstra og til at svare på de fleste af elevernes spørgsmål.

Har du flygtning i klassen?

Har du brug for ekstra tips til, hvordan man underviser i barske emner – eller har du flygtningebørn i klassen, som selv har oplevet voldsomme ting? Så læs rammen på side 31 i lærervejledningen, hvor vi henviser til inspiration fra Folkeskolen, FOA og Dansk Flygtningehjælp.

En fiktiv familie med bund i virkeligheden

Familien og begivenhederne i Månestenen er fiktive, men de er inspireret af virkeligheden og de syriske familier, som bor i Amman. Som lærer har du altså ikke mulighed for at fortælle eleverne, hvordan det siden er gået med Nour og hendes familie. Fortællingen åbner et håb for, at familien går en lidt lysere fremtid i møde, men fælles for alle flygtningene er, at de må leve i uvished: De ved ikke, hvornår krigen i Syrien slutter, eller hvad de har at vende hjem til.

Forslag til samtale

Kapitel 1: En god nyhed

Nour og hendes familie er flygtet fra deres hjem i Syrien. Nu bor de i en lille lejlighed i Jordans hovedstad Amman.

- **Hvorfor er nogle mennesker nødt til at flygte fra deres hjem til et andet land?**
- **Hvad vil det sige, at der er krig i et land?**
- **Kender I nogle lande, hvor der er krig?**

Familien taler om, hvad de savner mest i Syrien. "Hvad savner du mest", spørger Nour sin søster Asma.

- **Hvorfor tror du, at Asma ikke svarer?**
- **Hvad ville du tage med fra dit værelse, hvis du kun måtte have tre ting med?**
- **Hvad ville du savne allermost, hvis du skulle bo i et andet land og ikke vidste, hvornår du kunne komme tilbage.**

En stor udfordring for Jordan er at sikre, at de syriske børn kommer i skole, mens de bor i landet.

- **Hvad sker der, hvis børn ikke kommer i skole i flere år i træk?**

Ekstra tip:

Til at perspektivere kan I med fordel se den lille film 'Syriens børn skal smile igen', som både ligger på hjemmesidens 'Opdag Jordan' og i Filmbanken. Den handler om de syriske børn, som bor i Amman og om Dansk Flygtningehjælps indsats i nærområderne. Indsatsen er først og fremmest psykosocial og handler meget om at give de syriske børn redskaber til at håndtere de traumatiske oplevelser, de har været ude for.

Vurdér, om I kan tale om, hvordan eleverne gør, og hvem de henvender sig til, hvis de selv går rundt med følelser, som kan svære at sætte ord på.



Kapitel 2: Store planer

Nour og hendes bror Talal går rundt i Amman for at sælge tyggegummi, inden de skal i skole.

- Hvorfor gør de det?
- Hvorfor vil Talal have et rigtigt arbejde og droppe skolen?
- Synes I, at det er OK, at Nour og Talal hjælper med at tjene penge til familien?

Mange børn verden over arbejder, fordi de kommer fra fattige familier. I Danmark må børn have et fritidsjob, når de bliver 13 år.

- Hvad bruger danske børn de penge, de tjener, til?

I skolen sidder Nour og tænker på Asma. De andre elever kan ikke forstå, hvorfor Asma ikke kommer i skole. Forældrene har opgivet at få Asma hen i skolen.

- Hvad er det, Nour savner ved Asma?
- Hvorfor savner Nour, at Asma kalder hende for "dumme æsel"?
- Hvornår er det OK, og hvornår er det ikke OK at drille hinanden?

Kapitel 3: Flugten

I dette kapitel introduceres månestenen – den sten, Nours bedstemor gav hende med, inden familien flygtede. Bedstemor fortæller Nour, at månestenen har en magisk kraft i sig, der vil beskytte familien.

- Tror I på, at månestenen har magiske kræfter i sig?
- Kender I andre ting, som man siger, kan være magiske? (drømmefanger, talisman, tupilak, amulet, hestesko)
- Har I selv en ting, som I tror på har magiske kræfter?

Nour og familien flygter fra deres hjem.

- Hvorfor gør de det?
- Hvordan foregår flugten?
- Hvorfor tager de ikke bare ud i lufthavnen og køber en flybillet?

Ekstra tip:

Her kan du fortælle eleverne, at nogle flygtninge ender i en flygtningelejr i Jordan. Men langt de fleste rejser direkte ind til byerne og bor dér. Der er også syrere, som er internt fordrevne. Dvs., at de er flygtet fra deres hjem, men har slået sig ned et andet sted i Syrien.

I kan også se, hvordan der ser ud i flygtningelejren Azraq i Jordan: Se filmen 'Besøg Alaa og Worod i lejren', der ligger på hjemmesidens 'Opdag Jordan' og i Filmbanken.

Kapitel 4: Downtown

Nour og Talal har taget bussen ind til Ammans gamle bydel. Nour bliver irriteret over, at Talal kommanderer med hende.

- Hvorfor bliver hun irriteret over det?
- Hvad synes I om, hvis nogen altid fortæller jer, hvad I skal gøre? Det kan være forældre, søskende, lærere eller venner.

- I mange arabiske lande er det mændene og drengene, der bestemmer det meste. Også, når de er yngre end pigerne. Er det også sådan i nogle familier i Danmark? Hvorfor er det sådan/Hvorfor er det ikke sådan?

Nour står og ser på en smykkebutik. En dame kommer ud af butikken. Nour opdager, at damen taber sin pung. Nour løber efter damen for at aflevere den.

- Hvorfor beholder hun den ikke bare selv?
- Hvis I var lige så fattige som Nour, ville I så gøre det samme?
- Hvorfor er det vigtigt at være ærlig og hjælpe hinanden?

Ekstra tip:

Her kan I sammen se billedserien 'Amman – den hvide by', som ligger på hjemmesidens 'Opdag Jordan'. Her får I et indblik i, hvordan Jordans hovedstad ser ud. Tal om forskelle og ligheder på Amman og en større dansk by.

Kapitel 5: En formue!

Nour slipper fra den vrede mand i souk'en og opdager, at hun har fået en hel 10 dinar-seddel af damen med pungen. Nour beslutter sig for at købe en gave til Asma for at gøre hende glad.

- Hvad gør du, hvis en af dine søskende eller bedste venner er kede af det?
- Hvad vil du gerne have, at de gør for dig, når du er ked af det?

Nour ser en fodbold, som hun vil købe til Asma. Hun husker på, at ikke alle synes om, at Asma spiller fodbold.

- Hvorfor kan onkel Achmed ikke lide, at Asma spiller fodbold?
- I Danmark synes vi, at det er helt almindeligt, at piger spiller fodbold. Har det altid været sådan, tror I?
- Er der nogen sportsgrene/aktiviteter/jobs/hobbies, hvor I synes, at det ville være underligt, hvis piger/drenge dyrkede dem? Hvorfor? (Fx bilsport/ishockey/dans/strikning mv.).

Talal bliver rasende, fordi Nour har brugt pengene på en fodbold.

- Hvorfor gør han det?
- Er det OK, at Talal bliver så sur? Prøv at se situationen fra Talas synsvinkel.

Ekstra tip:

I relation til temaet drenge/piger kan I sammen se billedserien 'Pigeskolen', der ligger på hjemmesidens 'Opdag Jordan'. Ikke alle skoler i Jordan er opdelt i pige- og drengeskoler, men mange er. På denne skole har pigerne uniformer på.

- Er der fordele og ulemper ved at have opdelte pige- og drengeskoler? Hvorfor har vi ikke opdelte pige- og drengeskoler i Danmark?
- Hvilke fordele og ulemper er der ved at have skoleuniformer på? Hvorfor bruger vi ikke skoleuniformer i Danmark?

Kapitel 6: Gaven til Asma

Nour glæder sig til at give Asma fodbolden, men søsteren bliver ikke rigtigt glad. Mor spørger, hvordan de har fået råd til bolden. Det har Asma ikke lyst til at fortælle.

- Hvorfor har hun ikke lyst til at fortælle det?
- Hvorfor fortæller Talal det?
- Hvorfor siger Nour ”Jeg hader jer” til moren, Talal og Asma?
- Kender I til det at føle, at man er blevet uretfærdigt behandlet? Kan I give nogle eksempler på det?
- Hvilke følelser får man, når man er blevet uretfærdigt behandlet?

I kapitlet sker der en forandring med Asma. Måske er hun ved at blive sig selv igen.

- Hvordan kan vi læse det ud af teksten?
(Asma kan slet ikke lade være med at vise de andre, hvordan man spiller fodbold. Om aftenen siger hun ”Tak for gaven, lille æsel”).

Kapitel 7: Månestenen

I kapitel 7 går det bedre for Nours familie. Moren har fået et job på en systue, og Asma vil begynde i skole igen. ”Det bedste er det lys, Asma får i øjnene, når hun spiller bold.”, står der i teksten.

- Hvad betyder det at have lys i øjnene?
- Findes der andre ord og udtryk man kan bruge til at beskrive glæde?
(fryd, henrykkelse, jubel, lykke, at stråle af glæde, at være helt på toppen mv).

Dansk, 1.-5. klasse
Omfang: 2 lektioner

Genfortæl 'Månestenen'

Når I er færdige med at læse 'Månestenen', kan I bruge denne opgave til at teste, om eleverne kan gengive hovedindholdet af historien.

Eleverne i 1.-2. klasse får seks guidende spørgsmål til historien. Herefter skal de udvælge billeder fra et udprintet udklipsark, sætte dem ind i en skabelon og skrive en lille tekst til i hånden.

Eleverne i 3.-5. klasse bruger udklipsarket på en anden måde. De genfortæller historien med forskellige synsvinkler, og de arbejder med begyndelse, midte og slutning.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne kan genfortælle den overordnede handling i 'Månestenen'.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne kan udvælge billeder fra 'Månestenen' og skrive en kort tekst til hver af dem, så handlingen er gengivet.

Kompetencer og læringsmål

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Dansk efter 2. klasse		
Læsning	Eleven kan læse enkle tekster sikkert og bruge dem i hverdagssammenhænge	Tekstforståelse 1: Eleven kan gengive hovedindholdet af tekster til klassetrinnet / Eleven har viden om fortællende og informerende teksters struktur
Dansk efter 4. klasse		
Fortolkning	Eleven kan forholde sig til velkendte temaer i eget og andres liv gennem undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster	Oplevelse og indlevelse 1: Eleven kan udtrykke sig om tekstens univers / Eleven har viden om tomme pladser og teksters tid og rum
Dansk efter 6. klasse		
Fortolkning	Eleven kan forholde sig til almene temaer gennem systematisk undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster	Fortolkning 1: Eleven kan udtrykke sin tekstforståelse gennem medskabelse af teksten / Eleven har viden om metoder til medskabende arbejde

Opgave: Genfortæl 'Månestenen'

For 1.-2. klasse:

1. Lav et print af det medfølgende fotoark og af skemaet med fortælle-skabelonen til hver elev eller hver gruppe af elever.
2. Eleverne skal nu udvælge seks billeder, som de vil bruge til at genfortælle 'Månestenen' med.
3. Eleverne klipper de udvalgte billeder ud og limer dem ind i skabelonen.
4. I skabelonen er der plads til, at eleverne kan skrive lidt tekst ved hvert billede. Til hvert billede er der også et guidende spørgsmål, som eleverne kan tage udgangspunkt i.
5. Eleverne kan eventuelt farvelægge skabelonerne. De skriver navne på og hænger skabelonerne op i klassen.
6. Afslut med at lave en udstilling, hvor eleverne præsenterer deres skabeloner.
7. I kan evt. udskrive fotoark og skabelon i A3, hvis skolens printer eller kopimaskine kan klare det, for så er der mere plads at skrive på.

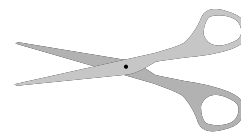
For 3.-5. klasse:

Eleverne klipper billederne på fotoarket ud.

1. I mindre grupper udvælger eleverne 6 billeder ud af de 12
2. Grupperne placerer billederne på en tidslinje med begyndelse, midte og slutning. Tidslinjen kan tegnes på tavlen eller på en planche, og billederne sættes på med et stykke tape.
3. Nu genfortæller eleverne historien i jeg-form ud fra enten Nours, Asmas eller Talals synsvinkel.



Klip billederne ud





Hvem handler historien om?

.....

.....

.....

.....



Hvorfor er Asma ked af det?

.....

.....

.....

.....



Hvad gør Nour for at glæde Asma?

.....

.....

.....

.....



Hvad sker der på markedet?

.....

.....

.....

.....



Hvorfor er månestenen så vigtig?

.....

.....

.....

.....



Bliver Asma glad igen?

.....

.....

.....

.....

Dansk 1.-2. klasse
Omfang: 2 lektioner

Læseteater i klassen

Læseteater er en god måde at få eleverne til at arbejde med både læsning, oplæsning og udtale. I læseteater øver man sig i at læse en tekst dramatisk op for et publikum, f.eks. resten af klassen eller forældrene.

De tre små læselet-eventyr i elevbogen egner sig godt til at lave læseteater over. I dette opgaveark er 'Joha og hans æsel', 'Joha og verdens undergang' og 'Sømanden Sinbad' omskrevet til læseteater.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne ved, hvad et læseteater er, og at nogle genrer har en indbygget morale.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne kan lægge stemme og krop til roller i et læseteater samt reflektere og samtale om fortællinger med en morale.

Kompetencer og læringsmål

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Dansk efter 2. klasse		
Fortolkning	Eleven kan forholde sig til velkendte temaer gennem samtale om litteratur og andre æstetiske tekster	Vurdering 1: Eleven kan tale om teksters temaer / Eleven har viden om teksters typiske temaer
Kommunikation	Eleven kan kommunikere med opmærksomhed på sprog og relationer i nære hverdags-situationer	Krop og drama 1: Eleven kan improvisere med kropssprog og stemme / Eleven har viden om enkelt kropssprog
Kommunikation	Eleven kan kommunikere med opmærksomhed på sprog og relationer i nære hverdags-situationer	Krop og drama 2: Eleven kan deltage i rollelege og rollespil / Eleven har viden om dramatiske roller

Sådan gør I

1. Fordel rollerne til eleverne.
2. Print et oplæsningsark ud til hver af eleverne/rollerne.
3. Læs op for de andre i klassen – eller for forældrene.

Joha og hans æsel

Medvirkende:

- Fortæller 1
- Fortæller 2
- Joha
- Johas søn
- Et æsel
- En familie med mor, far og to børn
- To damer
- Tre mænd
- Folk på markedet

Fortæller 1: Joha var på vej til marked med sin søn. De havde et æsel med. Joha red på æslet, og hans søn gik ved siden af.

Fortæller 2: Så kom de forbi en familie, som stod ved vejen.

Manden: Hvor er du slem!

Konen: Ja. Du rider på et æsel, mens din stakkels søn må gå.

Børnene: Det er bare SÅ tarveligt.

Fortæller 1: Joha sprang straks af æslet og løftede sin søn op på det.

Fortæller 2: Så gik de videre. Nu red sønnen på æslet. Joha gik ved siden af.

Fortæller 1: Så kom de forbi to damer.

Dame 1: Har du set det? En gammel mand, der selv må gå i denne varme.

Dame 2: Ja. Mens hans søn sidder og dovner på æslet!

Dame 1 og Dame 2: Sådan noget svineri!

Fortæller 1: Nu kravlede Joha op til sin søn på æslet. Så red de begge to afsted mod markedet.

Fortæller 2: Lidt efter kom de forbi en flok mænd. Mændene råbte med sure stemmer.

Mand 1: To på et æsel. Det er synd for æslet.

Mand 2: Det stakkels dyr kan jo næsten ikke gå.

Fortæller 1: Joha og hans søn hoppede straks ned fra æslet. Nu gik de begge to.

Fortæller 2: Endelig kom de til markedet. Der var mange folk. De råbte også op.

Kvinde på markedet: Se ham den gamle nar og hans dumme søn. De har et æsel, og så vader de afsted på deres fødder!

Mand på markedet: De fatter ikke, at man kan ride på et æsel.

Barn på markedet: Tåber.

Alle på markedet: (griner hånligt)

Joha: Nå, min søn. Hvad kan vi lære af alt det her?

Fortæller 1: Johas søn kunne ikke svare.

Joha: Man ikke kan gøre alle glade. Derfor kan man lige så godt gøre det, man selv synes, er bedst.

Johas søn: Ved du, hvad jeg synes?

Joha: Hvad?

Johas søn: Jeg synes, at vi skal købe en stor kebab.

Fortæller 1 og 2: Og det gjorde de.



Joha og verdens undergang

Medvirkende:

- Fortæller 1
- Fortæller 2
- Joha
- Ali
- Omar
- Taher
- Geden

Fortæller 1: Ali, Omar og Taher var bedste venner.

Fortæller 2: De hyggede sig ved Alis hus. De sad og pralede med deres nye tøj.

Omar: Er mine sko ikke bare seje?

Taher: Og mine bukser. Er de ikke bare mega-flotte?

Ali: Min skjorte er da sejere. Pigerne er vilde, når de ser mig med den skjorte.

Fortæller 1: Lidt efter blev de tre venner sultne.

Fortæller 2: Men de havde brugt alle deres penge på tøj. De havde ikke købt noget mad.

Ali: Jeg kunne æde en hel kamel.

Taher: Jeg kunne æde ti kameler!

Fortæller 1: Nu så Omar en ged. Geden stod lige foran naboens hus.

Omar: Mums. Den ser lækker ud. Jeg gad godt at spise sådan en grillet ged.

Ali: Det er Johas ged. Han er min nabo. Ham kan vi nemt narre.

Fortæller 1: De tre venner gik hen til Johas hus.

Fortæller 2: De bankede pænt på. Joha lukkede op.

Ali: Har du hørt det? Verden går under i morgen. Så dør vi alle sammen. Din ged dør også. Så kan vi lige så godt spise den nu, ikke?

Joha: Jo da. Kom, vi går ned på stranden og griller den.

Fortæller 1: De tre venner gik med Joha og hans ged ned på stranden.

Joha: I kan tage jer en tur i vandet. Så griller jeg geden imens.

Fortæller 2: De tre venner tog badebukser på. Så løb de ud i vandet.

Fortæller 1: Lidt senere duftede der dejligt af grillet kød. De skyndte sig op på stranden. Men de kunne ikke finde deres tøj.

Omar: Hvor er mine sko?

Taher: Og hvor er mine bukser?

Ali: Kan I se min skjorte?

Fortæller 1: Joha sad ved bålet. Han grillede en steg.

Fortæller 2: Men geden stod ved siden af.

Omar, Ali og Taher: Hvor er vores tøj?

Joha: Geden gad ikke at blive grillet. Så jeg solgte jeres tøj. Jeg fik penge nok til at købe en lækker kylling i stedet.

Omar, Ali og Taher: Er du gal?

Joha: Nej, det var da smart. Jorden går jo under i morgen. Det siger I selv. Så har I jo ikke brug for det tøj mere, vel?



Sinbad søfareren

Medvirkende:

- Fortæller 1
- Fortæller 2
- Sømanden Sinbad
- Afar
- Fuglen Rok

Fortæller 1: Der var engang en sømand, som hed Sinbad. Han sejlede på et skib. Men en dag kom der en stor storm. Sinbad faldt i havet.

Fortæller 2: Han svømmede meget langt. Så kom han hen til en ø. Oppe på øen mødte Sinbad en mand.

Afar: Hej. Mit navn er Afar.

Sinbad: Er der vand og mad her på øen?

Afar: Nej. Der er ikke noget at spise. Og der er ikke noget at drikke. Vi må håbe, at der kommer et skib. Ellers dør vi af sult og tørst.

Fortæller 1: De ventede på stranden i tre dage. Men der kom ikke et skib.

Fortæller 2: Den fjerde dag kom en kæmpe fugl flyvende. Den var så stor, at den dækkede for solen.

Sinbad: Se, det er fuglen Rok. Den har jeg hørt om. Den er så stor, at den spiser elefanter.

Fortæller 1: Nu fløj fuglen Rok lige hen til øen. Den var træt af at flyve. Den ville have sig en lille lur.

Sinbad: Jeg har en idé. Vi får fuglen Rok til at flyve os væk fra øen!

Afar: Men mon ikke den vil æde os?

Sinbad: Vi venter, til den sover.

Fortæller 2: Lidt efter hørte de en høj snorken. Fuglen Rok sov. Den snorkede lige så højt som torden. Sinbad og Afar listede hen til den.

Fuglen Rok: (snorker meget højt).

Sinbad: Tag din turban af.

Fortæller 1: Så tog Sinbad sin egen turban af. Han snoede den til et langt reb. Så bandt han sig selv fast til fuglens ene ben. Afar bandt sig fast til det andet ben.

Fortæller 2: Lidt efter vågnede fuglen Rok. Den fløj op i himlen. Den fløj langt ud over havet. Sinbad og Afar hang i luften efter fuglen i hver sit reb.

Fortæller 1: Fuglen Rok landede tæt på byen Bagdad. Her boede Sinbad selv. De bandt rebene op og gik ind til byen.

Fortæller 2: Sinbads venner blev glade, da de så ham. De holdt en stor fest. Der var masser af mad og drikke.

Fortæller 1: Men dagen efter rejste Sinbad sin vej. Han ville sejle ud på havet igen. For han elskede farlige eventyr.



Musik, 1.-5. klasse
Omfang: 0,5 lektion

Syng med på årets sang

- 'Jordan kalder' med Isabel

I denne opgave finder du teksten til årets sang og musikvideo, så klassen kan prøve kræfter med at synge med. Du finder også lidt baggrund og tips til refleksion over det at krydre popmusik med enkle elementer fra traditionel musik.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne har viden om, hvordan man lytter aktivt til et musiknummer, og hvordan man øver sig sammen i en gruppe. Eleverne har viden om, hvordan man kan fortolke en sangtekst.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne kan synge med på 'Jordan kalder', og de kan give udtryk for, hvad sangen handler om.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Musik efter 2. klasse		
Musikudøvelse	Eleven kan deltage opmærksomt i sang, spil og bevægelse	Sangteknik 1: Eleven kan synge med god klang i større grupper / Eleven har viden om stemmebrug
Musikudøvelse	Eleven kan deltage opmærksomt i sang, spil og bevægelse	Sangteknik 2: Eleven kan synge efter musikalske anvisninger / Eleven har viden om tempo og udtryk
Musikforståelse	Eleven kan lytte til og udtrykke sig om musik	Musikoplevelse 1: Eleven kan lytte opmærksomt til musik / Eleven har viden om aktiv lytning
Musik efter 4. klasse		
Musikudøvelse	Eleven kan deltage opmærksomt i sang, spil og bevægelse med bevidsthed om egen og andres rolle i musikalsk udfoldelse	Sangrepertoire: Fase 1: Eleven kan synge med på forskellige typer af sange og salmer / Eleven har viden om tekstindhold og melodi i sange og salmer
Musikforståelse	Eleven kan lytte opmærksomt til og udtrykke sig varieret om musik	Musikoplevelse 1: Eleven kan formidle sin oplevelse af musik / Eleven har viden om måder at udtrykke musikoplevelser på

Baggrund til læreren

I år har DR lavet årets sang og musikvideo til Børnenes U-landskalender. Eleverne vil derfor også møde den, hvis de ser tv på DR's børnekanaler i efteråret 2018.

Sangen 'Jordan kalder' bliver sunget af den populære tv-vært fra DR Ramasjang, Isabel Ndiaye. Hun har rejst rundt i Jordan for Børnenes U-landskalender og lavet en serie tv-programmer til ramasjang, der også er en del af dette materiale. Under den rejse har DR også optaget billedsiden til musikvideoen.

Sådan gør I

- 1 Du finder både musikvideoen og en lydfil med sangen uden billeder i Filmbanken i hjemmesidens lærerunivers. Her finder du også en lydfil med en rent instrumental version, hvis I har mod på at synge alene! Teksten til sangen står nederst i dette opgaveark.
- 2 Vis musikvideoen, og snak med eleverne om musikgenrer. Hvad minder nummeret eleverne om? Tal om, at popmusik kan lyde på mange måder. Denne sang er inspireret af både vestlig og mellemøstlig popmusik, og der er indflettet rytmer, melodiske elementer og instrumentallyde ("strenginstrumenter" i intro'en og trommer), der minder om traditionel, mellemøstlig musik.
- 3 Syng med på musikvideoen, eller syng til musikken alene. Det er nemmest at nøjes med at synge med på omkvædet (sat med rød tekst).
- 4 Eventuelt dans: Se nøje på de ret enkle dansemoves, Isabel laver i videoen - f.eks. netop i omkvædet. Prøv at kopiere nogle af dem. Ellers bare lav jeres egne!

Tekst til 'Jordan kalder'

Vil du møde Beduiner?
Og vil du flyde hele dagen i Det Døde Hav?
Se på Hercules' ruiner?
Og tyde skattekort - wauw, vi skal ha' det sjovt.

Vi tager brænde med - uden bagagerum.
Tænder op med kamelers bummelum.
Natten blir' nemlig kold.
Det bli'r varmt igen i morgen!

Vil du' med mig til Jordan, Jordan, Jordan?
Vi skal se det røde sand i Wadi Rum.
Tag med mig til Jordan, Jordan, Jordan.
Vi skal spise fladt brød og vandmelon.
Dans, til vi smelter i ørkener.
Børn bor i telt uden dørklokker.
Jordan, Jordan, Jordan.
Vil du med mig til
Jordan, Jordan, Jordan.
Woop.

Jordan kalder!

Smukt fjernt land.
Fuldt af varmt sand.
Ahlan wa sahlan.
Velkommen til Amman.
Vi på eventyr.
Gemte byer.
Pukkeldyr.
Glem skyer.
Glem tiden.
Glem paraply'r.

Vi skal tælle til 10.000 trappetrin.
Bag os blæser en varm sydøstenvind.
Du kan glæde dig fordi:
Der et hem'ligt krydderi.

Vil du med mig til Jordan, Jordan, Jordan?
Vi skal se det røde sand i Wadi Rum.
Tag med mig til Jordan, Jordan, Jordan.
Vi skal spise fladt brød og vandmelon.
Dans, til vi smelter i ørkener.
Børn bor i telt uden dørklokker.
Jordan, Jordan, Jordan.
Vil du med mig til
Jordan, Jordan, Jordan.
Woop.

Vil du med mig til Jordan, Jordan, Jordan?
Vi skal se det røde sand i Wadi Rum.
Tag med mig til Jordan, Jordan, Jordan.
Vi skal spise fladt brød og vandmelon.
Dans, til vi smelter i ørkener.
Børn bor i telt uden dørklokker.
Jordan, Jordan, Jordan.
Vil du med mig til
Jordan, Jordan, Jordan
Woop.

Jordan kalder!

Natur/teknologi, 1.-5. klasse.
Omfang: 2 lektioner

Lav ure med sand og sol

I denne opgave skal eleverne arbejde med at måle tid. De skal lave ure, hvor de bruger to ting, der er masser af i Jordan: sol og sand. Ved at arbejde med opgaven får eleverne viden og indsigt i, at Jordens rotation omkring Solen og omkring sig selv bestemmer årets og dagens længde. Eleverne lærer også at iagttage tegn på tidens gang.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne skal ud fra egne undersøgelser og iagttagelser have kendskab til, hvordan solure og sandure kan illustrere tidens gang.
- Eleverne skal have kendskab til døgnet som et cirkulært kredsløb, hvor Jorden også roterer omkring sig selv på et døgn.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne kan fremstille enkle tidsmålere i form af sol- og sandure. Eleverne kan forklare, hvordan enkle tidsmålere måler tiden.
- Eleverne kan med egne ord beskrive døgnets rytme og beskrive egen døgnrytme ud fra tegninger og mundtlig formidling.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Natur/teknologi efter 2. klasse		
Perspektivering	Eleven kan genkende natur og teknologi i sin hverdag	Vand, luft og vejr 1-2: Eleven kan fortælle om sammenhænge mellem sol, døgn og årstider / Eleven har viden om karakteristika ved årstider i Danmark
Kommunikation	Eleven kan beskrive egne undersøgelser og modeller	Formidling 1-2: Eleven kan fortælle om egne resultater og erfaringer / Eleven har viden om enkle måder til at beskrive resultater
Undersøgelse	Eleven kan udføre enkle undersøgelser på baggrund af egne og andres spørgsmål	Undersøgelser i naturfag 1-2: Eleven kan udføre enkle undersøgelser med brug af enkelt udstyr / Eleven har viden om enkle undersøgelsesmetoder
Modellering	Eleven kan anvende naturtro modeller	Modellering i naturfag 1-2: Eleven kan skelne mellem virkelighed og model / Eleven har viden om naturtro modeltyper

Natur/teknologi efter 4. klasse.		
Kommunikation	Eleven kan beskrive enkle naturfaglige og teknologiske problemstillinger	Formidling 1-2: Eleven kan formidle egne data mundtligt og skriftligt / Eleven har viden om medier og formidlingsformer
Modellering	Eleven kan anvende modeller med stigende abstraktionsgrad	Modellering i naturfag 1: Eleven kan konstruere enkle modeller / Eleven har viden om symbolsprog i modeller
Perspektivering	Eleven kan relatere natur og teknologi til andre kontekster	Perspektivering i naturfag 1: Eleven kan relatere viden fra natur/teknologi til andre regioner / Eleven har viden om regionale forskelle og ligheder i natur og teknologi
Undersøgelse	Eleven kan gennemføre enkle undersøgelser på baggrund af egne forventninger	Undersøgelser i naturfag 2: Eleven kan opstille forventninger, der kan testes i undersøgelser / Eleven har viden om enkle undersøgelser muligheder og begrænsninger
Natur/teknologi efter 6. klasse.		
Undersøgelse	Eleven kan designe undersøgelser på baggrund af begyndende hypotesedannelse	Teknologi og ressourcer 1: Eleven kan identificere stoffer og materialer i produkter / Eleven har viden om stoffers og materialers egenskaber og kredsløb
Undersøgelse	Eleven kan designe undersøgelser på baggrund af begyndende hypotesedannelse	Teknologi og ressourcer 2: Eleven kan udvikle enkle produkter / Eleven har viden om udvikling og vurdering af produkter

Generel introduktion til eleverne

Introducér eleverne til, hvad tid er, og hvordan det hænger sammen med Jorden og solen. Vælg selv ud af de grundlæggende fakta nedenfor, så det passer til niveauet for dine elever:

- Solen er en stjerne. Solen ser større ud end de andre stjerner, fordi den er tættere på. Vi ser de andre stjerner som små prikker på himlen, fordi de er meget længere væk.
- Solen giver varme og lys. Det er Solen, der varmer Jorden op.
- Jorden roterer omkring Solen – men den roterer også omkring sig selv.
- Det er de rotationer, der bestemmer årets og dagens længde.
- Det tager et år for Jorden at komme hele vejen rundt om solen. Vi måler året i måneder, uger og dage.
- Om sommeren vender Danmark ind mod Solen. Om sommeren er dagen lang og natten kort. Om vinteren er det omvendt. Her er dagen kort og natten lang.
- Jorden drejer også rundt om sig selv. Det tager et døgn for Jorden at dreje rundt om sig selv. Et døgn er en dag og en nat.
- Vi måler den tid, det tager, i timer. Et døgn varer altid 24 timer, både vinter og sommer.
- Vi måler tiden med ure.

Spørgsmål

- Hvilke ure kender I?
(armbåndsur, kirkeur, vægur, ur på telefonen, solur, stopur osv.)
- Hvilke fordele eller ulemper er der ved de forskellige ure?

1.-5. klasse

Opgave 6A: Hvad bruger du din tid til?

Introducer opgaven til eleverne:

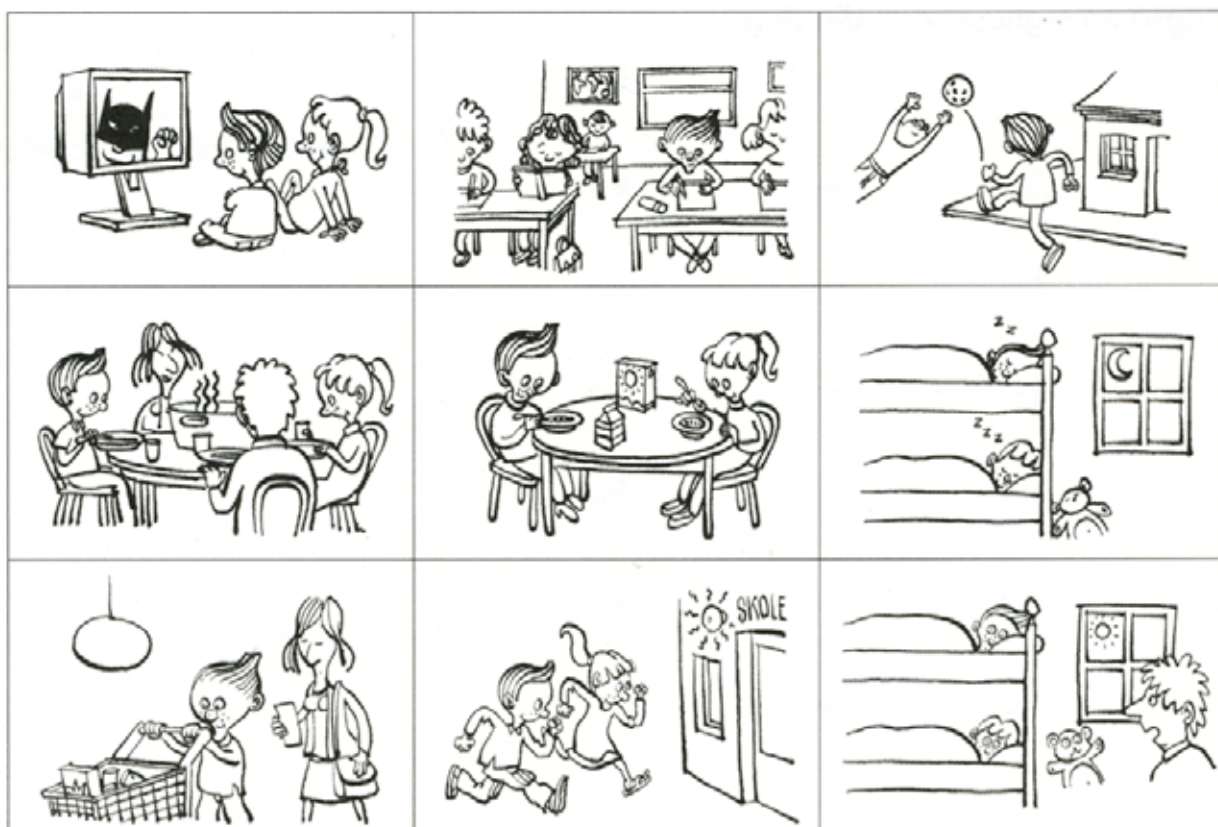
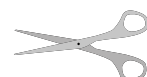
Tal med eleverne om, hvordan de bruger deres tid. Hvor meget af tiden ser de fjernsyn, går i skole, spiller computer, er sammen med venner, spiser osv.

Sådan gør du i klassen:

1. Lad eleverne klippe tegneserien på opgavearket, så de har ni enkelte felter.
2. Eleverne skal nu placere de ni felter i den rigtige rækkefølge.
3. Er der nogen tegninger, der mangler, så det passer til elevens/gruppens egen dag?
4. Lad eleverne supplere med egne tegninger. Derefter skal de lime alle tegningerne op i den rigtige rækkefølge.
5. Alt efter klassetrin noteres klokkeslæt ved tegningerne i fællesskab, eller eleverne gør det på egen hånd.
6. Tal efterfølgende med eleverne om ligheder og forskelle eleverne imellem. Tal også med dem om forskelle og ligheder sammenlignet med et syrisk barn i en flygtningelejr. Her kan I se filmen om to børns liv i en flygtningelejr. Den ligger både på hjemmesidens 'Opdag Jordan' og i Filmbanken.

Sådan skal I gøre:

1. Klip tegningerne ud.
2. Læg tegningerne i den rigtige rækkefølge.
3. Synes du/I, at der mangler nogen tegninger, hvis det skal passe til din/jeres dag?
4. Tegn de tegninger, der mangler.
5. Læg nu alle tegningerne i den rigtige rækkefølge, og lim dem fast.
6. Skriv nu, hvad klokken er, ud for alle tegningerne. Du kan enten skrive det med tal, eller du kan tegne det som en lille urskive med visere.



1.-2. Klasse

Opgave 6B: Lav et solur

Materialer:

- En pind
- Et stykke snor
- 12 sten, muslingeskaller eller andre objekter, der skal bruges til at markere tidspunkter med
- En tusch

Introducer opgaven til eleverne:

1. Lad først eleverne danne egne hypoteser om, hvordan man laver et solur.
2. Hvad skal man bruge?
3. Hvordan skal man gøre?
4. Hvor er det bedst at placere et solur?
5. Lad dem herefter afprøve hypoteserne i praksis.

Sådan gør du i klassen:

- Hvis det er for svært, så fortæl dem, hvordan man ved hjælp af en pind, et stykke snor og tolv sten eller andre objekter kan lave et solur.
- Sæt pinden solidt i jorden et sted, hvor der er plant, og hvor solen skinner hele dagen.
- Bind en snor i pinden på ca. 1 meter og brug den til at tegne en cirkel rundt om pinden.
- Læg en sten på cirklen, hvor pindens skygge rammer cirklen, hver gang klokken er hel.
- Skriv tiden med tusch på stenene.

Spørgsmål:

- Hvornår kan soluret bruges, og hvornår duer det ikke?

3.-5. klasse

Opgave 6C: Lav et sandur

Materialer til hver gruppe:

- 2 stk. plastflasker, 0,5 liter
- 2 stk. skruelåg med 3-4 mm hul i
- Fint, sigtet sand (brug tørt strandsand eller køb en sæk fint fugesand i byggemarkedet)
- Tragt
- Syltetøjsglas
- Gaffatape
- Vægt

Introducer opgaven til eleverne:

- Vi kan lave sandure til at måle tiden med. Sandure kaldes også for timeglas.
- I et sandur drysser sandet langsomt fra ét glas ned i et andet glas.
- Tiden kan markeres på siden af glasset. Men sanduret kan også bare måle, hvor lang tid det tager for alt sandet at løbe igennem glasset.
- Nogle af de første timeglas kommer fra Egypten. De bestod af to kamre, der var forbundet til hinanden med et tyndt rør. Det øverste kammer var fyldt med sand, og det tog nøjagtigt en time for sandet at løbe gennem røret til det nederste kammer. Deraf navnet timeglas.
- Når en time var gået, kunne timeglasset vendes på hovedet, og man kunne starte forfra med at måle tiden.
- I dag bruger man bl.a. sandure til at måle tænketid/spilletid ved brætspil.

Lærerens forberedelse:

Eleverne skal i grupper eller to og to lave deres egne sandure/timeglas. Sanduret laves ved at tape de to plastflasker flasker sammen og lade sand løbe fra den ene til den anden gennem et hul i hvert af lågene.

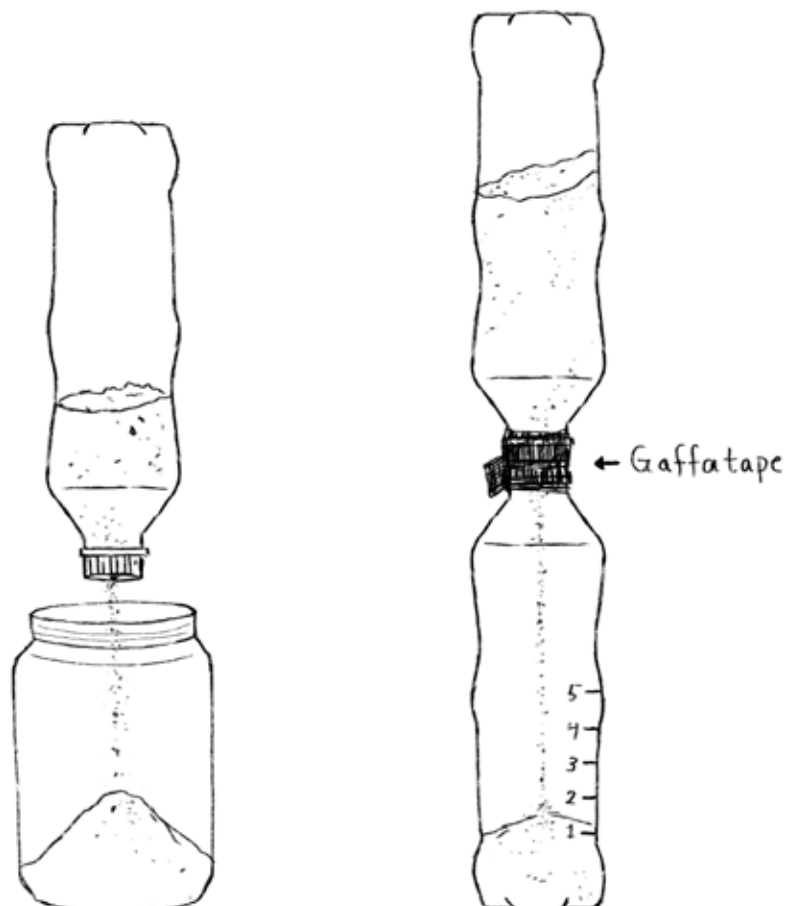
1. Det er en god idé at prøve af først, hvor store hullerne i lågene skal være. Der skal bores et hul på 2-4 mm præcist i midten af hvert af de to skruelåg. Hullernes størrelse afhænger af sandets tørhed, sandkornenes størrelse og af, hvor præcist i midten hullerne bores.
2. Det kan være en fordel, at du selv borer hullerne i alle lågene, inden eleverne skal arbejde med opgaven.
3. Lad eleverne lave forsøg med, hvor meget sand der skal være i en flaske, hvis det skal tage fx præcis et, to eller tre minutter for sandet at løbe igennem. Under disse forsøg skal eleverne bare lade sandet drysse fra den ene flaske med hul i skrulåget ned i et syltetøjsglas (illustration 1 på elevarket nedenfor).
4. Til sidst kan de samle deres sandur med gaffatape - med den mængde sand i, der passer til den tid, I vil måle (illustration 2 på elevarket nedenfor).



Sådan gør I:

I skal bygge jeres eget timeglas. I skal også eksperimentere lidt med den tid, det skal måle. Til hvert timeglas får I brug for to tomme halvliters-vandflasker, gaffatape og fint sand. I skal også bruge et syltetøjsglas til at lave prøver med.

1. Hvis jeres lærer har boret huller i lågene til vandflaskerne, er I klar til at starte. Ellers skal I først bore et hul i hvert låg. Det skal bores præcis i midten af låget. Spørg jeres lærer, hvordan I skal bore.
2. Nu skal I lave forsøg med, hvor meget tid timeglasset skal måle. **Se tegning 1.**
 - Brug tragten til at hælde lidt sand ned i den ene flaske. Skru låget på.
 - Vend flasken på hovedet, og lad sandet løbe ned i et syltetøjsglas.
 - Tag tid på, hvor længe det tager, før flasken er tom.
 - Prøv det igen flere gange. I skal finde ud af, hvor meget sand der skal være i jeres flaske, for at det tager præcis et minut, to minutter eller tre minutter for sandet at løbe igennem.
3. Vælg nu, hvor meget tid jeres færdige timeglas skal måle. Fyld op med den rigtige mængde sand. Tjek, om det stemmer ved at lade sandet løbe igennem og tage tid.
4. Nu taper I de to skruelåg sammen med gaffatape og skruer flaskerne på lågene. Så er timeglasset færdigt. **Se tegning 2.**
5. Hvis I vil, kan I nu lave mærker på flaskerne med en tusch, så man kan se, hvor højt sandet står efter f.eks. hvert minut eller hvert halve minut.



Natur/teknologi, 1.-5. klasse
Omfang: 4 lektioner

Fra saltvand til ferskvand

I denne opgave skal I tale om vandets betydning for livet på Jorden. Eleverne bliver introduceret til vandets kredsløb, og efterfølgende skal de lave deres eget vandkredsløb, hvor saltvand laves om til ferskvand.

Det er helt aktuelt i det vandfattige Jordan, hvor de eksperimenterer med, om saltvand kan blive en løsning.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne skal ud fra egne undersøgelser have kendskab til vands betydning for levevilkår og vækstbetingelser for planter, dyr og mennesker.
- Eleverne skal have kendskab til vandets kredsløb som et cirkulært kredsløb og kende fagbegreberne fordampning, fortætning og nedsivning.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne kan med egne ord beskrive eksempler på vands betydning for levevilkår og vækstbetingelser for planter, dyr og mennesker.
- Eleverne kan tegne vandets kredsløb og forklare kredsløbet med fagbegreberne fordampning, fortætning og nedsivning.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Natur/teknologi efter 2. klasse		
Kommunikation	Eleven kan beskrive egne undersøgelser og modeller	Formidling 1-2: Eleven kan fortælle om egne resultater og erfaringer / Eleven har viden om enkle måder til at beskrive resultater
Kommunikation	Eleven kan beskrive egne undersøgelser og modeller	Ordkendskab 1-2: Eleven kan mundtligt og skriftligt anvende enkle fagord og begreber / Eleven har viden om enkle fagord og begreber
Undersøgelse	Eleven kan udføre enkle undersøgelser på baggrund af egne og andres spørgsmål	Undersøgelser i naturfag 1-2: Eleven kan udføre enkle undersøgelser med brug af enkelt udstyr / Eleven har viden om enkle undersøgelsesmetoder

Modellering	Eleven kan anvende naturtro modeller	Modellering i naturfag 1-2: Eleven kan skelne mellem virkelighed og model / Eleven har viden om naturtro modeltyper
Natur/teknologi efter 4. klasse.		
Kommunikation	Eleven kan beskrive enkle naturfaglige og teknologiske problemstillinger	Ordkendskab 1-2: Eleven kan mundtligt og skriftligt anvende centrale fagord og begreber / Eleven har viden om fagord og begreber
Modellering	Eleven kan anvende modeller med stigende abstraktionsgrad	Modellering i naturfag 1: Eleven kan konstruere enkle modeller / Eleven har viden om symbolsprog i modeller
Modellering	Eleven kan anvende modeller med stigende abstraktionsgrad	Modellering i naturfag 2: Eleven kan anvende enkle modeller til at vise helheder og detaljer / Eleven har viden om modellers detaljeringniveau
Undersøgelse	Eleven kan gennemføre enkle undersøgelser på baggrund af egne forventninger	Undersøgelser i naturfag 2: Eleven kan opstille forventninger, der kan testes i undersøgelser / Eleven har viden om enkle undersøgelses muligheder og begrænsninger
Natur/teknologi efter 6. klasse.		
Modellering	Eleven kan designe enkle modeller	Stof og energi 1: Eleven kan fremstille modeller af vandets kredsløb / Eleven har viden om vandets kredsløb

Introduktion til eleverne

- Jordan er et af de vandfattigste lande i verden. Drikkevand er slet ikke en selvfølge som det er i Danmark. Det er en knap ressource.
- Vand har i faktisk årtusinder været et stridspunkt i Mellemøsten – og det er det stadig nu. Vandet i Jordanfloden er en vigtig vandressource for befolkningen i både Israel, på Vestbredden og i Jordan.
- Der er nemlig ikke meget grundvand at gøre godt med i Jordan. Regnen fordamper også hurtigt bort, og vandet i de få floder bruges til kunstvanding af marker. Derfor er Jordan og nabolandet Israel i gang med at undersøge muligheden for at omdanne havvand fra Det Røde Hav til drikkevand.

Verdensmålene

- Når du introducerer opgaven kan du fortælle eleverne, at rent drikkevand til alle mennesker er et af FN's 17 verdensmål – Mål 6: Rent vand og sanitet. Det er et vigtigt mål:
- Mange mennesker i verdens fattigste lande har ikke adgang til rent drikkevand, og hvert femte barn i verden har ikke rent vand at drikke. Manglen på rent drikkevand er et stort problem, da det går ud over både hygiejne, sundhed, ernæring og fødevarerproduktion.
- Forurenede vand er skyld i, at bakterier og sygdomme som kolera og tyfus spredes. Forurenede vand er skyld i høj børnedødelighed i mange udviklingslande.

Livsvilkår

- Tal med eleverne om forskelle i livsvilkår.
- Hvad betyder det for vores liv at have adgang til rent drikkevand?
- Hvad betyder det for sundheden?
- Hvor får vi rent vand fra i Danmark?
- Har I besøgt et land, hvor der ikke var rent drikkevand i vandhanen? Hvordan fik I rent vand?
- Hvad bruger vi vand til? Hvordan kan vi spare på vandet?

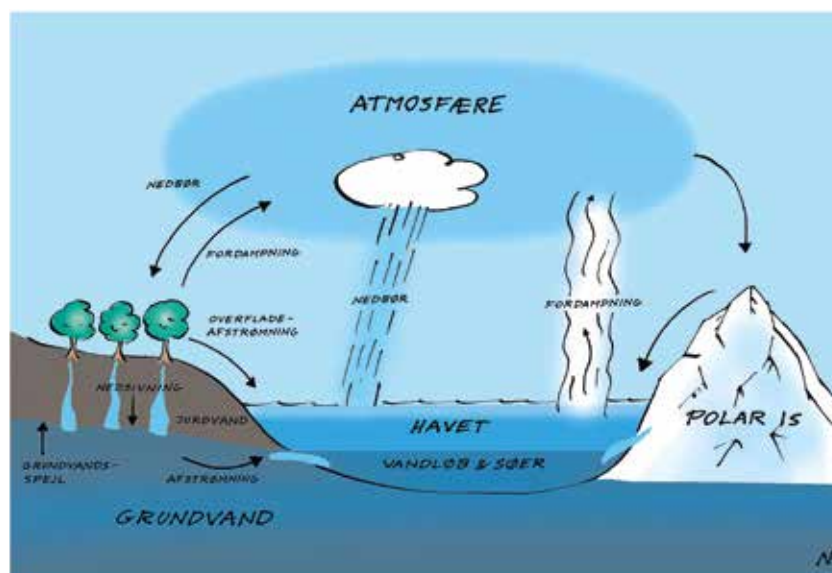
1.-5. klasse

Opgave 7A: Overvej vandets kredsløb

I denne opgave undersøger eleverne vandets kredsløb og lærer fagbegreberne fordamping, fortætning og nedsivning at kende. Opgaven består af to tegnerunder.

I den første tegnerunde videndeler og udvikler eleverne og får samtidig integreret bevægelse i undervisningen.

Du kan supplere med den anden runde – den er individuel og bruges som visuel hukommelse af, hvad vandets kredsløb er for en størrelse.



Sådan gør I:

1. Tegn en model af vandets kredsløb på tavlen – brug modellen fra tegningen her, men lad være med at skrive tekster på.
2. Inddel eleverne i grupper, og lad dem kridttegne en model af vandets kredsløb i stor størrelse udenfor. Lad eleverne diskutere, hvor i kredsløbet vandet fordampes, fortættes og siver ned. Tal med dem om det ud fra deres modeller. Brug tid på at forklare de tre fagbegreber, og giv eksempler.

-
3. Forklar, hvad grundvand er. Hvor på tegningen finder vi det?
 4. Lad evt. eleverne forklare deres modeller for hinanden.
 5. Lad eleverne til slut hver især tegne vandets kredsløb på et stykke papir. Bed dem notere på tegningen
 - hvor vandet fordamper
 - hvor vandet fortætter
 - hvor vandet siver ned

1.-5. klasse

Opgave 7B: Fra saltvand til ferskvand

1.-2. klasse

Materialer:

- En lille bakke af stanniol
- Et bæger (eller en kop), som kan stå i bakken. Det skal være lidt lavere end stanniolbakken
- Husholdningsfilm
- En 5-krone eller en lille sten
- Salt, vand og frugtfarve

Sådan gør I:

- Bland vand, salt og frugtfarve godt.
- Hæld det farvede saltvand i bakken.
- Sæt bægeret i bakken.
- Træk husholdningsfilm henover, så det slutter tæt.
- Læg en 5-krone/lille sten på husholdningsfilmen lige over bægeret, så filmen danner en bule ned over det. Filmen må ikke røre kanten på beholderen.
- Sæt bakken på et sted, der er så lunt som muligt. F.eks. over en radiator eller i et solrigt vindue.



På billedet ses saltvand med rød farve. Efter 24 timer på et varmt sted er der dannet ferskvand, der er dryppet ned i bægeret: Vandet fra saltopløsningen fordamper op på plastfilmen og samler sig ved bulen under femkronen, hvorfra det drypper ned i bægeret. Saltet og farven kan ikke blive til damp. Derfor bliver det skilt fra og ligger stadig i bunden af bakken.

3.-5. klasse:

Byg samme forsøg op i et større forhold f.eks. i et akvarium, som I indretter med både et "hav", et "land" og beplantning (en bakke vat med karsefrø). "Regnen" vil få karsen til at spire efter få dage.

Grundlæggende er princippet det samme: Akvariet er fyldt med saltvand (dog uden farve her). Damp fortættes på plastfilmen og løber ned ved en bule i filmen. Vandet regner på karsen, som efter nogle dage begynder at spire.

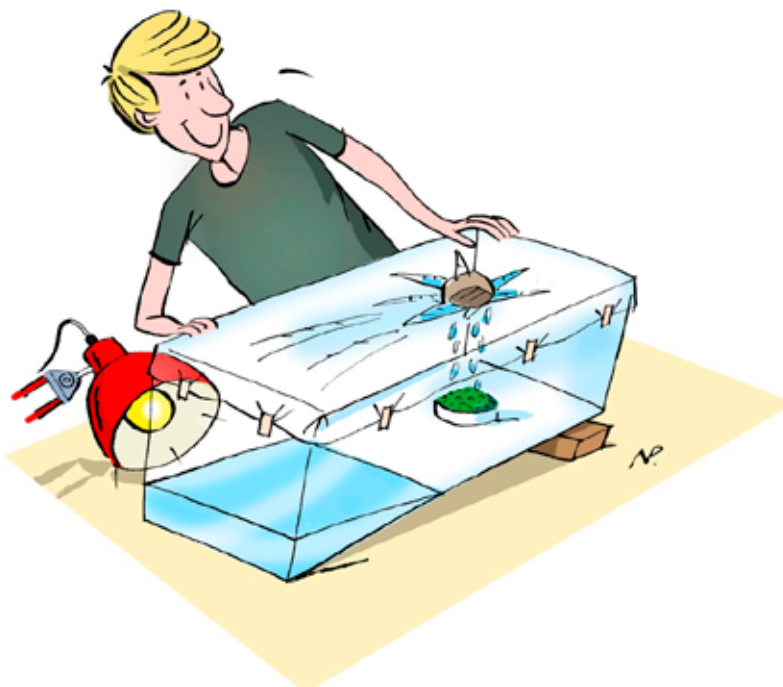
Etabler også et kontrolforsøg, hvor I vander karsen med saltvand lige til det, der er i bunden af akvariet. Her vil karsen ikke gro. Hvorfor?

Materialer:

- Et lille akvarium
- 1 liter vand
- 2 tsk. salt
- Vat
- En lille skål (til vattet)
- Karsefrø
- Husholdningsfilm eller en gennemsigtig affaldspose
- Tape
- En lille sten
- En arkitektlampe - helst med glødepære, da den afgiver meget mere varme end en lavenergipære

Sådan gør I:

- Hæld en liter saltvand i akvariet.
- Sæt en lille skål med tørt vat i den anden ende.
- Drys karsefrø på det tørre vat.
- Dæk akvariet med plast, der er tapet fast langs yderkanterne af akvariet.
- Lad en lampe lyse på vandet .
- Læg en sten på plastfilmen, så der dannes en bule lige over skålen med karsefrø.
- Lad akvariet stå en uge og hold øje med, hvad der sker.



Natur/teknologi, 1.-5. klasse
Omfang: 4 lektioner

Lav smukke saltkrystaller

Vandet i Det Døde Hav består af 33 % salt. Det er 10 gange mere end i Vesterhavet. I denne opgave eksperimenterer dine elever med saltopløsninger, saltkrystaller og dyrkning af krystaller, som de efterfølgende kan lave smykker af.

Målet er, at eleverne gennem forsøg opnår indsigt i, at stoffer kan have forskellige tilstandsformer.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne skal ud fra egne undersøgelser have kendskab til, at køkkensalt kan gå fra fast form til flydende ved opløsning i vand og fra flydende form til fast form ved fordampning af vand.
- Eleverne skal kende til fagbegreberne fast og flydende.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne kan med egne ord give eksempler på stoffers tilstandsformer som fast, flydende og luftformig.
- Eleverne kan med egne ord beskrive, hvad der sker, når et stof går fra fast form til flydende og fra flydende til fast form.
- Eleverne kan med egne ord beskrive fagbegreberne fast og flydende.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Natur/teknologi efter 2. klasse		
Perspektivering	Eleven kan genkende natur og teknologi i sin hverdag	Teknologi og ressourcer 1-2: Eleven kan fortælle om ressourcer fra hverdagen / Eleven har viden om ressourcer fra hverdagen
Kommunikation	Eleven kan beskrive egne undersøgelser og modeller	Ordkendskab 1-2: Eleven kan mundtligt og skriftligt anvende enkle fagord og begreber / Eleven har viden om enkle fagord og begreber

Undersøgelse	Eleven kan udføre enkle undersøgelser på baggrund af egne og andres spørgsmål	Undersøgelser i naturfag 1-2: Eleven kan udføre enkle undersøgelser med brug af enkelt udstyr / Eleven har viden om enkle undersøgelsesmetoder
Natur/teknologi efter 4. klasse.		
Kommunikation	Eleven kan beskrive enkle naturfaglige og teknologiske problemstillinger	Ordkendskab 1-2: Eleven kan mundtligt og skriftligt anvende centrale fagord og begreber / Eleven har viden om fagord og begreber
Perspektivering	Eleven kan relatere natur og teknologi til andre kontekster	Teknologi og ressourcer 1: Eleven kan beskrive en proces fra ressource til færdigt produkt og fra produkt til ressource / Eleven har viden om enkle produktionskæder
Undersøgelse	Eleven kan gennemføre enkle undersøgelser på baggrund af egne forventninger	Undersøgelser i naturfag 2: Eleven kan opstille forventninger, der kan testes i undersøgelser / Eleven har viden om enkle undersøgelses muligheder og begrænsninger
Natur/teknologi efter 6. klasse.		
Undersøgelse	Eleven kan designe undersøgelser på baggrund af begyndende hypotesedannelse	Teknologi og ressourcer 1: Eleven kan identificere stoffer og materialer i produkter / Eleven har viden om stoffers og materialers egenskaber og kredsløb

Introduktion til eleverne

Der er masser af vand på Jorden – men langt det meste af det er saltvand i havene. Kun en meget lille del (2,5 %) af Jordens vand er ferskvand. Heraf er det meste (70 %) endda is og sne.

Derfor er det mindre end 1 % af vandet på Jorden, der kan bruges som drikkevand. Det er vi nødt til at værne om, for det er en uvurderlig ressource.

I varme egne kan udfordringen være særlig stor. Her betyder Solens varme, at fordampningen er ekstra kraftig.

Det oplever man tydeligt i det helt specielle naturfænomen, vi kalder Det Døde Hav. Det er egentlig en sø, og den ligger på grænsen mellem Jordan og Israel (Vestbredden). Sammen med Salt Lake i Utah, USA, er det verdens mest salte sø. Saltindholdet er ca. 30 % eller mange gange Kattegats 2 %, Vesterhavets 3,3 % eller Middelhavets 3,5 % indhold af salt.

Navnet, Det Døde Hav, kommer af, at dyr og planter ikke kan leve i søen på grund af det høje saltindhold. Vandet er uden liv – bortset fra nogle sjældne mikroorganismer. Søen er faktisk så salt, at man kan flyde oven på vandet. Vandet bruges også til at behandle hudsygdomme som eksem, akne, psoriasis mv.

I den sydlige del pumper man vand fra Det Døde Hav over i et lavvandet bassin. Det fungerer som inddampningsbassin for kali-, brom- og magnesiumsalte, som bruges af kemiske virksomheder i Safi i Jordan og Sedom i Israel. Når vandet er fordampet, ligger saltene tilbage på bunden.

Opgave 8 A: Lav en mættet saltopløsning

Eleverne skal parvis lave en opløsning af vand og salt, som indeholder mest muligt salt, uden at der er bundfald af salt. Det kaldes en mættet opløsning. Lad eleverne undersøge, hvor meget salt der kan opløses i 1 dl vand fra den kolde hane.

Materialer:

- Et drikkeglas
- Petriskål
- 1 dl vand
- Fint køkkensalt
- Et målebæger
- Teskeer
- Præcis vægt

Dan hypoteser:

- Lad eleverne danne hypoteser inden selve forsøget:
- Salt kan opløses i vand, men kan det også tage form igen, hvis vandet fordamper?
- Er der forskel på den form, saltet havde, da det blev opløst i vandet, og den måde saltet tager form efter fordampningen?

Sådan gør I:

1. Lad eleverne forudsige, hvor meget salt der kan opløses i 1 dl vand.
2. Grupperne hælder salt i glasset med teskeer lidt ad gangen og rører rundt. De skriver ned, hvor meget salt de hælder i.
3. Vej vandet (inklusive glasset) før og efter forsøget.
4. Hvordan stemte elevernes forventning med resultatet? Og var der forskel på, hvor meget salt grupperne fik opløst?
5. Hæld noget af saltvandet i petriskåle, så bunden af skålene netop er dækket. Stil skålene et lunt sted en uges tid. Fx i vindueskarmen. Hvad tror eleverne, at der vil ske med vandet og med saltet?
6. Vandet vil i løbet af nogle dage fordampe, og saltet vil ligge tilbage som hvidt salt. Vandet er fordampet og er gået i forbindelse med luften.
7. Stil glassene med saltopløsningen væk på et køligt og mørkt sted. Efter en tid vil der dannes salt på glasset ved vandoverfladen. Enkelte vil også opleve, at der bliver dannet glasklare saltkrystaller på bunden af glasset.

Opgave 8 B: Lav smukke saltkrystaller

Saltkrystaller er dybest set meget store saltkorn, som er glasklare. Krystallerne har forskellige former alt efter, hvilket salt man benytter.

Køkkensalt har det kemiske navn natriumchlorid, NaCl, og består af metallet Natrium og gassen Chlorid (klor). De to stoffer holdes sammen af elektriske kræfter i et bestemt mønster, som kaldes et iongitter.

Køkkensalt giver altid krystaller, der er terningformede. Andre salte give andre former. F.eks. form som et parallelogram lige som 'ruder' i et kortspil.

I kan enten dyrke store saltkrystaller eller saltkrystaller på en snor.

1.-2. klasse

Sådan laver I saltkrystaller på snor

Materialer:

- Vand
- Salt
- Sytråd
- Møtrik e.l. til at holde tråden nede
- Blyant
- Glas/syltetøjsglas, gerne klart
- Frugtfarve

Sådan gør I:

- Lav to typer mættet saltblanding pr. gruppe (2 ½dl af hver slags) - en med frugtfarve og en uden.
- Bind en sytråd fast til en blyant, og fastgør en tung ting i tråden, f.eks. et lod, en møtrik eller en 5-krone, så tråden bliver holdt nede.
- Forsøget sættes et varmt sted. Efterhånden som vandet fordamper, begynder saltet at sætte sig som krystaller på sytråden.
- Har skolen et forstørrelsesglas eller et mikroskop til rådighed, er det sjovt at se, hvordan saltet har samlet sig på sytråden.
- Tag forsigtigt krystallerne op, og tør dem på køkkenrulle.



Opsamling:

- Hvorfor satte saltet sig fast på sytråden?
- Hvorfor dannede saltet krystaller?

3.- 5. klasse

Sådan dyrker I store saltkrystaller (termokande-metoden)

Materialer til krystalvæsken:

- Vand
- Fint køkkensalt
- Målebæger
- Syltetøjsglas
- Skåle
- Rengjorte, skoldede termokander (der kan benyttes termokrus af god kvalitet i stedet for termokander)
- Termometer
- Elkedel eller gryde og kogeplade
- Tragt og kaffefilter
- Sørg for handsker til eleverne, da der arbejdes med 70-75°C varmt vand

Sådan gør I:

1. Varm 2,5 dl vand til 70°-75°C til hver gruppe
2. Opløs mest muligt køkkensalt i vandet, og hæld blandingen på rengjorte termokander/termokrus.
Det er vigtigt, at der ikke kommer bundfald med, når væsken hældes over. Hæld gerne blandingen gennem en tragt med et kaffefilter.
3. Lad krystalvæsken stå med tætsluttet låg i 1-2 dage.
4. Det er vigtigt, at saltvandet - krystalvæsken - afkøles meget langsomt over 1-2 dage.
5. Efter to dage hældes krystalvæsken på syltetøjsglas eller lignende.
6. På bunden vil der nu ligge små krystaller, som vi kan gøre større ved dyrkning

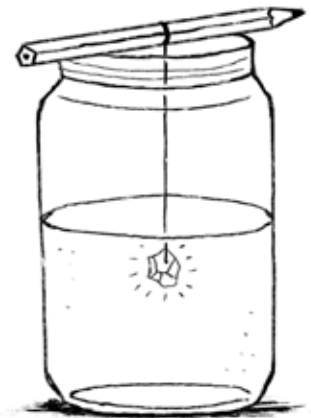
Materialer til at dyrke krystaller til smykker:

- Sytråd
- Pinde/blyanter
- Glas, syltetøjsglas eller lignende
- Hårlak
- Tynd metaltråd (måske har I tynd sølvtråd i håndværk og design eller kantalttråd i fysik/kemi)

Sådan gør I:

Vi kan dyrke krystallerne store ved at lade dem hænge midt i den mættede saltopløsning:

- Bind forsigtigt en sytråd fast om en krystal.
- Bind tråden fast i en pind eller blyant og hæng den op midt i krystalvæsken.
- Krystallerne vil langsomt vokse sig større i takt med, at vandet fordamper. Vent i en, to eller tre uger.
- Tag forsigtigt krystallerne op, og tør dem på køkkenrulle.



Krystallerne er vandopløselige, og vil gå i opløsning i regnvejr. I kan sikre krystallerne ved at sprøjte dem med et tyndt lag hårlak. Vend ikke krystallerne, før lakken på oversiden er helt tør. Vær opmærksom på, at lakeringen ikke må foretages af eleverne! Brug krystallerne som smykkesten ved at sno fin metaltråd omkring krystallerne, og fastgør dem på lædersnor, halskæde, øre- eller fingerring.

Opsamling:

- Hvorfor satte saltet sig fast på sytråden?
- Hvorfor dannede saltet krystaller?

Natur/teknologi 1.-5. klasse
Omfang: 1- 2 lektioner

Flyde eller synke?

I dette forsøg tester I, om der er forskel på, hvordan objekter flyder i ferskvand og i saltvandet i Det Døde Hav.

Eleverne har sikkert selv lagt mærke til, at der er forskel på at svømme i en svømmehal og i havet. I Det Døde Hav er der så meget salt i vandet, at mennesker ikke kan gå til bunds. Men hvad er forklaringen på det?

Inspiration til læringsmål

- Eleverne skal ud fra egne undersøgelser have kendskab til, at objekters flydeevne er forskellig i ferskvand og i saltvand.
- Eleverne skal kunne stille sig undrende over for dette.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne kan opstille hypoteser og gennemføre enkle flyde/synke-forsøg.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Natur/teknologi efter 2. klasse		
Kommunikation	Eleven kan beskrive egne undersøgelser og modeller	Ordkendskab 1-2: Eleven kan mundtligt og skriftligt anvende enkle fagord og begreber / Eleven har viden om enkle fagord og begreber
Undersøgelse	Eleven kan udføre enkle undersøgelser på baggrund af egne og andres spørgsmål	Undersøgelser i naturfag 1-2: Eleven kan udføre enkle undersøgelser med brug af enkelt udstyr / Eleven har viden om enkle undersøgelsesmetoder
Natur/teknologi efter 4. klasse.		
Kommunikation	Eleven kan beskrive enkle naturfaglige og teknologiske problemstillinger	Ordkendskab 1-2: Eleven kan mundtligt og skriftligt anvende centrale fagord og begreber / Eleven har viden om fagord og begreber
Undersøgelse	Eleven kan gennemføre enkle undersøgelser på baggrund af egne forventninger	Undersøgelser i naturfag 2: Eleven kan opstille forventninger, der kan testes i undersøgelser / Eleven har viden om enkle undersøgelses muligheder og begrænsninger
Natur/teknologi efter 6. klasse.		
Undersøgelse	Eleven kan designe undersøgelser på baggrund af begyndende hypotesedannelse	Undersøgelser i naturfag 1: Eleven kan gennemføre enkle systematiske undersøgelser / Eleven har viden om variable i en undersøgelse

Introduktion til eleverne

Det Døde Hav (der egentlig er en sø) ligger på grænsen mellem Jordan og Israel. Sammen med Salt Lake i Utah, USA, er det verdens mest salte sø. Saltindholdet er ca. 30 % eller mange gange højere end Kattegats 2 %, Vesterhavets 3,3 % eller Middelhavets 3,5 % indhold af salt.

Søen er faktisk så salt, at man flyder ovenpå, når man bader i den. Andre ting, som vi er vant til, synker til bunds i vand, vil også flyde ovenpå i det supersalte vand i Det Døde Hav.

Faktisk skal der ikke så voldsomt meget salt til at ændre på, om nogle ting flyder eller synker i vand.

Hvorfor mon det – og hvor meget skal der til?

Opgave: Flyde eller synke i saltvand?

Materialer:

- To ukogte æg
- To halvstore glasskåle
- Vand
- Salt

Sådan gør I:

- Hæld vand i de to glasskåle (3/4 fyldte).
- Læg forsigtigt et æg i hver af skålene.
- Æggene vil synke ned på bunden.
- Drys salt i den ene skål og rør forsigtigt rundt – ægget vil langsomt stige op mod overfladen.

Forklaringen er, at æggets massefylde er større end ferskvands massefylde – det vejer mere, end vand gør. 1 liter vand vejer 1 kilo. 1 liter æg vejer mere end 1 kilo.

Når der kommer salt i vandet, bliver vandets massefylde større end æggets. Derfor vil ægget flyde ovenpå i vand med en høj saltkoncentration.

Præcis det samme gælder, når et menneske bader: I badekarrets ferskvand synker vi ned på bunden. Men i Det Døde Hav vil vi flyde oven på.

Prøv nu at teste andre tings flyde/synke-egenskaber i skålen, og lad eleverne opstille hypoteser sammen. Undervejs kan I også ændre på saltkoncentrationen og notere jer, om tingene opfører sig forskelligt ved forskellige koncentrationer.

Tip:

I hjemmesidens Filmbank er der en film med DR's Store Nørd, der laver sjove flyde/synke-eksperimenter ved det Døde Hav.

Billedkunst, 1-5. klasse
Omfang: 2-6 lektioner

Lav flotte mosaikker

I denne opgave skal eleverne arbejde med mosaik. De introduceres til mosaikkunsten ved at se billeder af mosaik, og der samtales om symboler og mønstre. Derefter skaber de deres egne mosaikker.

Mosaik er oprindeligt en sammensætning af små farvede fliser, der danner et mønster eller en figur. I Jordan er mange bygninger udsmykket med mosaikkunst både inde og ude.

Inspiration til læringsmål

- Eleven kan anvende naturmaterialer og glasperler til at skabe symboler og mønstre.
- Eleverne kan fortælle om, hvordan man kan anvende lokale naturmaterialer til at skabe kunstværker.

Inspiration til tegn på læring

- Eleven kan lave sit eget værk med udgangspunkt i samspillet mellem symboler og mønstre og ved brug af naturmaterialer og glasperler.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Billedkunst efter 2. klasse		
Billedfremstilling	Eleven kan udtrykke sig i plane, rumlige og digitale billeder	Maleri og collage 2: Eleven kan fremstille en collage med et tematisk udtryk / Eleven har viden om materialers anvendelses- og udtryksmuligheder
Billedkomposition	Eleven kan samtale om egne og andres billeder	Billedkomposition 1+2: Eleven kan samtale om billeders opbygning og indhold / Eleven har viden om billedopbygning og enkle fagord og begreber
Billedkunst efter 5. klasse		
Billedfremstilling	Eleven kan eksperimentere med og udtrykke sig i billeder med vægt på tematisering.	Maleri og collage 2: Eleven kan anvende farvernes virkemidler til at skabe en bestemt stemning / Eleven har viden om farvelære
Billedanalyse	Eleven kan vurdere billeders anvendelse inden for forskellige kultur- og fagområder	Billedfunktion 1: Eleven kan redegøre for billedsymbolers betydning / Eleven har viden om visuelle symbolers betydning

Introduktion til eleverne

Indled med at fortælle eleverne, at mosaik er en kunstform, der stammer helt fra oldtiden, og som op gennem tiden har været brugt af mange forskellige kulturer.

Bl.a. lavede både romerne og de tidlige kristne (Byzans) store og fantastiske mosaikker. Traditionen er blevet videreudviklet i de arabiske lande, hvor det stadig i dag er en meget udbredt kunstform.

Mosaikker i sten er bl.a. blevet brugt til at udsmykke gulve og vægge – ikke mindst i romerske villaer og paladser, i kirker og i moskéer.

Mosaik er også blevet brugt til at udsmykke brugsgenstande som vaser, fader og kopper. Desuden er mosaikker i træ og perlemor m.v. både før og nu blevet meget brugt til møbler, brætspil, billedrammer og anden brugskunst. Også denne type mosaikker er meget udbredt nu i de arabiske lande.

Brug billederne i dette opgaveark til at vise eksempler på mosaikker. Der ligger også en billedserie, som hedder 'Flotte mosaikker' på siden 'Opdag Jordan', som I kan se sammen på et smartboard.

I Jordan er byen Madaba bl.a. kendt for sine mosaikker; mest kendt er den meget gamle Madaba-mosaik, som er et detaljeret kort over Det Hellige Land, hvor Jerusalem er i centrum. Men også i dag findes der en mosaikskole i Madaba.

I kan tale om farvevalg, farvernes påvirkning af hinanden, og hvordan forskellige materialer giver liv til et billede. Til at skabe mosaikker kan man bruge blandt andet sten, perler, muslingeskaller og små fliser. I kan også tale om simple geometriske principper som symmetri, kvadrater, cirkler, trekanter og sekskanter.

Opgave 10A: Mosaik i papir for de små

I kan arbejde med mosaikker på mange forskellige måder, både hvad angår materialer, metoder og motiver. I de mindste klasser kan I begynde med at lave mosaikker med papir.

1. Riv eller klip farvede papirark i små stykker.
2. Tegn omridset af en blomst, en kamel, en moské eller noget helt fjerde på et stykke karton.
3. Lim de små papirstykker på tegningen.
4. Tegn papirstykkernes kanter op med en sort sprittusch, så mosaikmønstret træder frem.

Opgave 10B: Mosaik på plade

Materialer:

- Skitsepapir
- Blyanter
- Masonitplader 25x25 cm, gerne med kantlister
- Svampe, klude
- Spartel
- Limpistoler
- Fugemasse
- Små mosaikfliser (mosaikstifter)

Sådan gør I:

1. Hver elev tegner en skitsetegning af det motiv, de gerne senere vil lave som mosaik. Skitsepapiret skal have samme format, som den størrelse, man vælger at lave masonitpladerne i.
2. Snak om farveholdninger og farvelæg skitserne. Læg gerne en af hver mosaikflise frem, så eleverne kan se, hvilke farver de har at arbejde med.
3. Masonitpladerne skæres til i den ønskede størrelse. 25x25 cm er en passende størrelse i forhold til motiv og fugemasse. Det mest optimale for resultatet er, hvis man kan sætte en liste rundt langs med kanten af masonitpladen. Den fungerer som ramme og holder også på fugemassen.
4. Eleverne kan nu tegne deres motiv over på masonitpladen.
5. De finder mosaikfliser, der passer i farven til deres skitse. Fliserne limes på med limpistol. Eleverne udfylder deres motiv og baggrund. Det er vigtigt, at fliserne ligger i samme højdeniveau.
6. Når hele pladen er udfyldt med de farverige mosaikfliser, blandes der en fugemasse. I samarbejde med læreren fuges alle mosaikkerne. Kom fugemassen godt ned mellem alle de små fliser, og tør den færdige mosaik godt af for fugemasse med en svamp eller en fugtig klud.

Alternativt

Man kan lade eleverne lave én stor fælles mosaik. En større plade, hvor alle bidrager med et motiv til fællesbilledet. Denne opgave kan bruge som udsmykning til et klasselokale eller et fællesareal på skolen.

Opgave 10 C: Udendørsmosaik på skolen

Her i opgavearket er der fotos med eksempler fra en klasse, der arbejdede med mosaikker udendørs. Klassen tog på tur for at finde materialer til deres motiver. De kombinerede naturmaterialerne med farvede glasperler, og hvad de kunne finde hjemme og på skolen. Hvis I vil afprøve den metode, så er her en fremgangsmåde:

Materialer:

- Stolpebeton, spand og vand
- Engangshandsker
- Småsten
- Glasperler
- Fint sand
- Der kan evt. anvendes indkøbte, farvede mosaikfliser (mosaikstifter) i stedet for natursten

Sådan gør I:

- Vælg et område med flisebelægning ved skolen. Spørg pedel/ledelse. Pil fliser op, så der bliver "huller" i belægningen.
- Eleverne laver en skitse over, hvilket mønster de vil forme med sten og perler. Brug evt. billederne i dette opgaveark som inspiration.
- Der samles småsten i forskellige farver og former i naturen. Man kan også købe polerede, små sten. Eller I kan bruge mosaikfliser eller andet.
- Læreren blander beton af stolpebeton - der skal kun bruges vand. Betonblandingen skal være lind, nærmest som grød. Hullerne i flisebelægningen fyldes først med et lag sand, hvis det har været tykke fliser, der er taget op. Derefter lægges der et lag beton.
- Eleverne har engangshandsker på og begynder nu at lægge deres sten i betonen. De skal trykkes godt fast, men ikke helt dækkes.
- Når betonen er tør, drysses der lidt fint sand over mosaikmønstret og stenene.

Elevernes udendørsmosaikker



Eksempler på mosaikker fra Jordan



Billedkunst, 1.-5. klasse
Omfang: 2-4 lektioner

Kameler i farver

I denne opgave skal eleverne male deres egne kamelbilleder. Kamelen er et dyr med tydelige kendetegn, så med lidt indledende skitsearbejde kan børn uanset klassetrin lave en tegning, der tydeligt ligner en kamel. Eleverne arbejder med skitse-feedback, farvelære og proportioner i motiver.

Hvis opgaven er for svær til 1.-2. klasse kan I printe og farvelægge de kamel-skabeloner, som ligger i dette opgaveark.

Inspiration til læringsmål

- Eleven ved, hvilke kendetegn kamelen har, og skal kunne anvende farver og papir til at tegne/male sit eget kamelbillede.
- Eleven har kendskab til primær- og sekundærfarver.

Inspiration til tegn på læring

- Eleven kan lave sit eget værk med kamelen som motiv.
- Eleven kender kamelens kendetegn og farver og nuancer.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Billedkunst efter 2. klasse		
Billedfremstilling	Eleven kan udtrykke sig i plane, rumlige og digitale billeder	Maleri og collage 1: Eleven kan male ud fra idéer og oplevelser / Eleven har viden om primær- og sekundærfarver
Billedkomposition	Eleven kan samtale om egne og andres billeder	Billedkomposition 1+2: Eleven kan samtale om billeders opbygning og indhold / Eleven har viden om billedopbygning og enkle fagord og begreber
Billedkunst efter 5. klasse		
Billedfremstilling	Eleven kan eksperimentere med og udtrykke sig i billeder med vægt på tematisering.	Maleri og collage 1: Eleven kan fremstille billeder i flere lag / Eleven har viden om lagdelt billedopbygning
Billedfremstilling	Eleven kan eksperimentere med og udtrykke sig i billeder med vægt på tematisering.	Maleri og collage 2: Eleven kan anvende farvernes virkemidler til at skabe en bestemt stemning / Eleven har viden om farvelære

Opgave: Kameler i farver

Indled med at gennemføre kamel-quizen, der ligger på hjemmesidens sektion, 'Opdag Jordan'. Så bliver I lidt klogere på, hvad det er for et dyr, I skal arbejde med.

Materialer:

- Blyanter
- Akvarelpapir, A3
- Ecoline-farver
- Sort sprittusch
- Udprintede billeder af kameler. Lav en billedvæg til inspiration. Find og hent kamelbilleder i billedbanken i læreruniverset på u-landskalender.dk. Eller på Google.
- Malertape og plader (A3-overstørrelse)

Samtale:

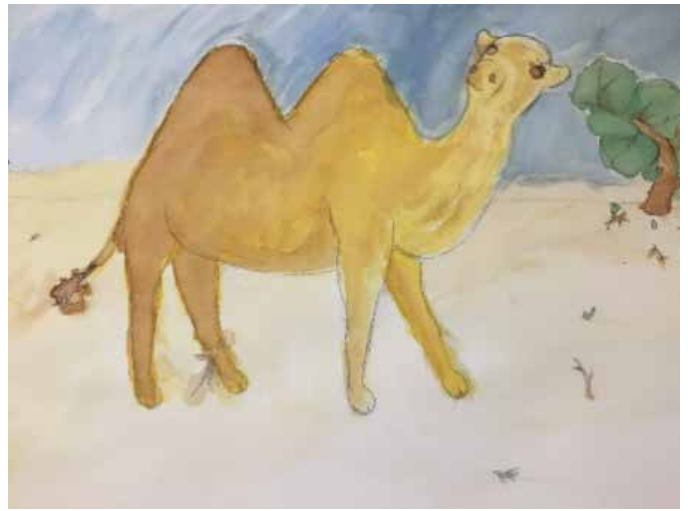
Inden I går i gang med selve opgaven, kan I tale om primær- og sekundærfarver. Lad eleverne danne hypoteser:

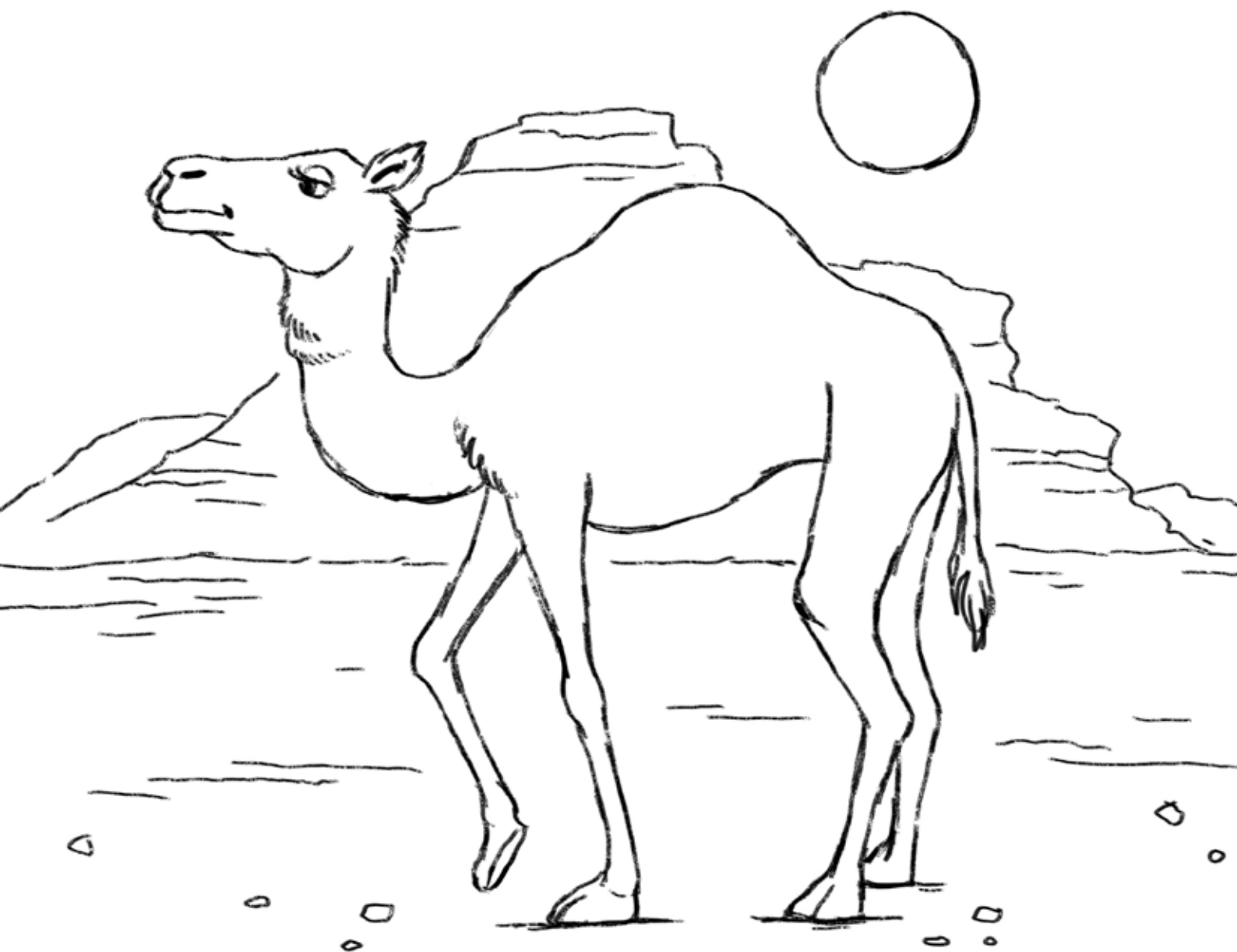
- Hvilken farve får vi, hvis vi blander gul og blå?
- Hvilken farve får vi, hvis vi blander rød og gul?
- Hvilken farve får vi, hvis vi blander blå og rød?

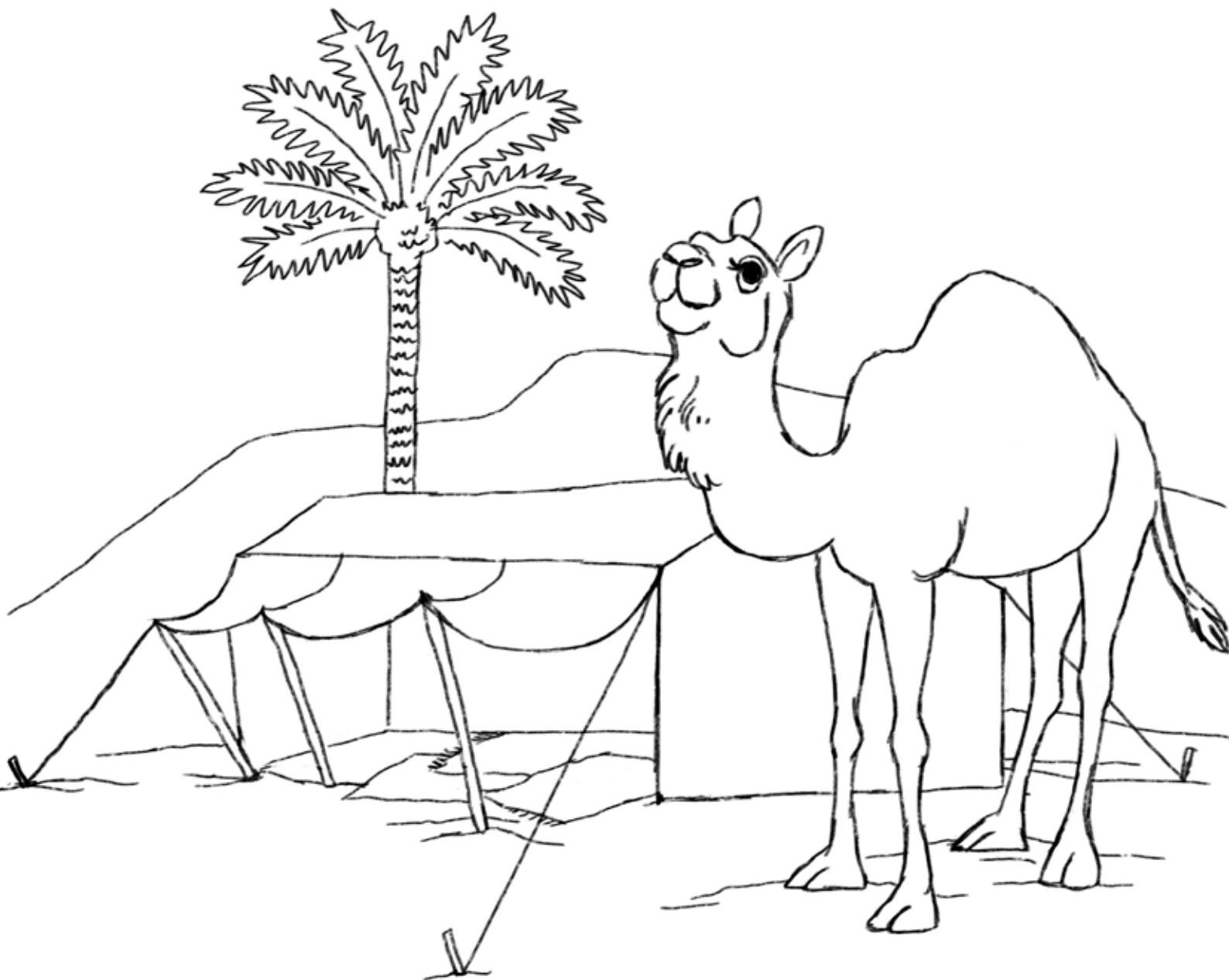
Lad eleverne afprøve hypoteserne med vandfarver i mindre grupper.

Sådan gør I:

1. Gennemgå sammen kamelbillederne på billedvæggen med eleverne. Billedvæggen er samlet af printede billeder. Snak om øjnenes placering, mule, ører, pukler og farver. Lad eleverne finde et billede, som de vil bruge som inspiration til deres egen kamel.
2. Der tegnes skitser, som dygtiggør eleverne i at placere øjne, mule og ører mm. på deres kamel. Lad evt. eleverne give hinanden feedback på hinandens skitser.
3. Som inspiration til feedback-metode kan du på forhånd se videoklippen 'Austin's Butterfly Edit', som kan søges på Youtube. Den varer ca. seks minutter.
4. Når skitsearbejdet er færdigt, tegnes kamelen op på A3-akvarelpapir med blyant. Udnyt hele papirets størrelse.
5. Akvarelpapiret sættes fast på en plade, der er lidt større end A3. Dan en kant/ramme med malertapen et lille stykke ind på akvarelpapiret hele vejen rundt - f.eks. en centimeter. Når maleriet er færdigt, fjernes malertapen forsigtigt, og der fremkommer en hvid ramme på billedet.
6. Farvelæg kamelen med Ecoline-farver. Ecoline-farve kan fortyndes med vand, så man også kan få lyse nuancer frem.
7. Der kan evt. efter eget valg også tegnes en baggrund. Telte, ørken eller andet.
8. Tegn evt. op med sort tusch.







Billedkunst 3.-5. klasse
Omfang: 2-8 lektioner

Banner med arabiske ord

I denne opgave får eleverne kendskab til det grafisk meget flotte, arabiske skriftsprog ved at producere deres egne bannere og flag med arabisk tekst.

Opgaven åbner også mulighed for et samarbejde mellem danske børn og børn med arabisk baggrund. Hvis skolen har modtageklasser, der modtager børn fra Syrien, er et samarbejde med dem også en oplagt mulighed.

Inspiration til læringsmål

- Eleven ved, at skriftsproget i Jordan er et andet, end det de kender.
- Eleven kan samarbejde med børn, der har det arabiske skriftsprog, eller med hjælpemidler oversætte danske ord til arabisk på skrift.

Inspiration til tegn på læring

- Eleven kan i samarbejde eller med hjælpemidler finde og oversætte betydningsfulde ord.
- Eleven kan skrive enkelte ord på arabisk og lave sit eget flag og banner.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Billedkunst efter 2. klasse		
Billedfremstilling	Eleven kan udtrykke sig i plane, rumlige og digitale billeder	Tegning og grafik 2: Eleven kan udtrykke sig grafisk med våde og tørre farver / Eleven har viden om grafiske tegne- og trykmetoder
Billedfremstilling	Eleven kan udtrykke sig i plane, rumlige og digitale billeder	Maleri og collage 2: Eleven kan fremstille en collage med et tematisk udtryk / Eleven har viden om materialers anvendelses- og udtryksmuligheder
Billedkunst efter 5. klasse		
Billedfremstilling	Eleven kan eksperimentere med og udtrykke sig i billeder med vægt på tematisering.	Maleri og collage 1: Eleven kan fremstille billeder i flere lag / Eleven har viden om lagdelt billedopbygning
Billedfremstilling	Eleven kan eksperimentere med og udtrykke sig i billeder med vægt på tematisering.	Maleri og collage 2: Eleven kan anvende farvernes virkemidler til at skabe en bestemt stemning / Eleven har viden om farvelære

Introduktion til eleverne

I skolen i Jordan lærer børnene at skrive arabisk, for det er sproget i mange arabiske lande. Skriften bruges i for eksempel Syrien, Jordan, Irak, Iran, Pakistan og Afghanistan. Indtil 1928 blev skriften også brugt i Tyrkiet.

Arabisk har nogle helt andre bogstaver end vores. Vores bogstaver kaldes det latinske alfabet og kommer fra de gamle romere. Vores bogstaver er også i familie med det græske alfabet.

Arabisk skrives og læses fra højre mod venstre – altså modsat vores. Der er 28 bogstaver i det arabiske alfabet.

De arabiske bogstaver er svungne og meget flotte. Det har man benyttet sig af i de fleste arabiske lande i mange hundrede år. De har en stærk og gammel tradition for kalligrafi – den kunst at lave flotte dekorationer, hvor bogstaverne i sig selv er det dekorative element.

Arabisk skrift bruges f.eks. som dekorativt element på bygningsværker og kunstgenstande, ofte i form af citater fra Koranen.

Nu skal I lave et maleri på et stofbanner eller et maleri på karton, hvor der står et ord på dansk og på arabisk.

Mest for 3.-5. klasse

Opgave 12 A: Banner med arabiske ord

Materialer:

- Ubleget lærredsstof (gerne vasket og rullet), evt. et stykke på 50 x 80 cm til hver elev eller gruppe
- Små tuber med spids
- Blyanter
- Mel og vand (der laves en blanding af vand og mel – melklister, der er tilpas flydende til, at det kan komme ud af tuben med spids)
- Akrylmaling
- Pensler

Sådan gør I:

1. Hver elev vælger et ord, som de føler passer til deres egen stemning eller til situationen i Jordan. Det kan være HÅB, FRED, FAMILIE, SKOLE, VEN eller noget helt andet.
2. Hvis I er på en skole, hvor der er børn, der taler og skriver arabisk (enten klassekammerater eller børn fra en modtageklasse), kan I med fordel lave et samarbejde, som gavner hele børnegruppen. Ellers se listen nederst i dette opgaveark med 10 ord på dansk og arabisk.
3. Lad eleverne øve sig i at skrive de arabiske ord på papir.
4. Med blyant skrives de arabiske ord nu op på lærredet. Der kan tegnes mønstre som ramme.



5. Med melklister i tuber med spids ”tegnes” der oven på blyantsstregerne. Det skal tørre et par dage.
6. Når de optegnede bogstaver og mønstre er tørre, males der med akrylmaling. Pas på, at melklisteret ikke krakelerer af. Man kan få farverne til at glide sammen, hvis akrylmalingen er fortyndet med vand.
7. Når malingen er tør, krølles lærredet sammen og gnides godt. Melklistret vil nu krakelere. Banneret kan også vaskes enten i maskine eller i hånden.
8. De steder, hvor der har været melklister, vil nu stå uden farve og danne de bogstaver og mønstre, som blev ”tegnet” med melklister.

Mest for 1.-2. klasse

Opgave 12 B: Arabiske ord på karton

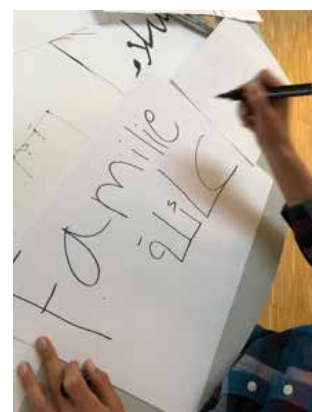
Det skal I bruge:

- Karton evt. 40 x 40 cm (hvidt eller sort) til hver elev eller gruppe
- Farvekridt (af samme type som Caran d’Ache)
- Stor format sort eller hvidt papir (kan sættes sammen af mindre ark)
- Sort sprittusch

Sådan gør I:

1. Hver elev vælger et ord, som de føler passer til deres egen stemning eller til situationen i Jordan. Det kan være HÅB, FRED, HJÆLP eller noget helt andet. Se listen over ord nederst i dette opgaveark.
2. De valgte ord skrives/tegnes på et stykke hvidt eller sort karton med blyant; fyld gerne hele papiret ud. 40 x 40 cm. Skriv/tegn stort.
3. Der kan laves en ramme rundt langs papirets kant. Det kan være et tegnet mønster.
4. Tegn og mønstre farvelægges med farvekridt, hvor der farves helt tæt. Sæt evt. kun de brændte jordfarver frem, så får malerierne ”ørkenstemning”.
5. Skrifttegn og mønstre kan tegnes op med sprittusch.
6. Klassens tegninger limes på ét stort, sort ark (hvidt, hvis man har tegnet på sort) med en lille afstand imellem. Hver elev har lavet deres eget værk, men samlet bliver det til klassens fællesværk.

Eksempler på elevernes proces med at producere stofbannere



Håb:

أمل

Familie:

عائلة

Ven:

صديق

Fred:

سلام

Kærlighed:

حب

Flygtning:

لاجئ

Hjem:

منزل

Jordan:

الأردن

Syrien:

سوريا

Idræt 1.-5. klasse
Omfang: Varierende

Leg og bevægelse

Motion og bevægelse er en fast del af skoleskemaet. I dette opgaveark får du inspiration til forskellige lege-, spil-, og bevægelsesaktiviteter, som kan inddrages i undervisningen i flere fag i jeres tema om Børnenes U-landskalender og Jordan.

Alle aktiviteterne rummer elementer, der er relateret til traditioner i Jordan og Syrien. Flere af dem understøtter lærings- og vidensmål fra Idræt – nogle af dem desuden mål fra Dansk, Matematik og N/T.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne kan i grupper samarbejde om en leg/spil. De kan overholde regler i en leg eller et spil.

Inspiration til tegn på læring

- Eleven samarbejder om at lege og overholder reglerne.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Idræt efter 2. klasse		
Alsidig idræt-sudøvelse	Eleven kan deltage aktivt i basale, alsidige bevægelser i leg	Dans og udtryk 2: Eleven kan skabe enkle kropslige udtryk med bevægelse / Eleven har viden om brug af tid og kraft i bevægelsesudtryk
Idrætskultur og relationer	Eleven kan samarbejde om idrætslige aktiviteter og lege	Samarbejde og ansvar 1-2: Eleven kan samarbejde i par eller mindre grupper om idrætslege / Eleven har viden om samarbejds måder
Idræt efter 5. klasse		
Alsidig idræt-sudøvelse	Eleven kan anvende grundlæggende, sammensatte bevægelser i idrætspraksis	Dans og udtryk 3: Eleven kan skabe forskelligartede kropslige udtryk med bevægelse / Eleven har viden om brug af rum, relation og bevægelsernes dynamik
Idrætskultur og relationer	Eleven kan deltage aktivt i idrættens kultur og fællesskab	Samarbejde og ansvar 2: Eleven kan udvise ansvar i idrætsaktiviteter / Eleven har viden om roller i idrætsaktiviteter

Baggrund til læreren

Forslag til bevægelse i andre opgaveark

En række af de øvrige fagopgaver til dette materiale rummer også sjove aktiviteter med bevægelse. Dem kan du eventuelt også supplere med:

Opgave 15: Kamelgrublerier

Her finder du aktiviteten Kamellabyrinten, hvor det faglige omdrejningspunkt er de sproglige begreber frem, tilbage, højre, venstre. Samtidig lægges der i opgaven vægt på bevægelse i Matematik og Natur/teknologi.

Opgave 05: Syng med Isabel

Materialet omfatter også en sjov musikvideo, der er lavet af DR til Børnenes U-landskalender – med humørbomben Isabel fra DR Ramasjang. I Opgave 5 får du tekst og instruktion, så eleverne kan synge med. Man kan også nemt danse til.

Opgave 22: Dans med Abdallah

Her finder du blandt andet aktiviteten Levende dansevendespil, hvor eleverne skiftevis skal matche de andre elevers dansetrin.

Aktiviteter

Aktivitet 1:

Beduinen, gederne og den arabiske ulv

Der er ikke mange arabiske ulve tilbage i den jordanske natur. Hvis de ikke kan finde kaniner og andre smådyr i ørkenen, så kan de finde på at æde beduinernes geder. Dem er der til gengæld mange af! I denne fangeleg kæmper ulven og beduinen om gederne. Legen kræver god plads, så I må enten lege den udendørs eller i gymnastiksalen.

Sådan gør I:

1. Marker et legeområde, som legen skal foregå på. For eksempel 10 x 5 meter. Justér målene efter behov.
2. Udvælg to elever. Den ene er beduin. Den anden er den arabiske ulv. Resten af eleverne er gederne.
3. Gederne står i den ene ende og beduinen i den anden ende af legeområdet. Ulven står i midten.
4. Beduinen råber navnene op på to eller tre af gederne. Deres opgave er nu at løbe hen til beduinens lejr uden at blive fanget/rørt af ulven undervejs.

5. Hvis ulven fanger/rører en ged, så skal geden ind i ulvens hule, som er et felt på den ene side af legearealet.
6. Hvis gederne klarer sig forbi ulven og hen til beduinen, kommer de ind i folden, som er et felt på den anden side af legearealet.
7. Legen fortsætter indtil alle gederne enten er i ulvens hule eller i beduinens fold. Hvem har flest geder?

Aktivitet 2: Hvem er kongen/dronningen?

Jordan regeres af Kong Abdullah den 2. og Dronning Raina. Fortæl eleverne, at de sommetider går ud i byen i forklædning for ikke at blive genkendt. I denne leg skal en af eleverne afsløre, hvem der i smug giver resten af klassen ordre: Hvem er kongen/dronningen? Legen kræver en god portion koncentration af alle eleverne.

Sådan gør I:

1. Udvælg en elev, der sendes ud for døren et øjeblik.
2. Imens aftaler resten af klassen, hvem af dem der skal være konge eller dronning. Resten er kongens undersåtter. De aftaler også en bevægelse, fx et klap, et tramp i gulvet, eller at der skal siges "salam aleikum" ("fred være med dig" på arabisk).
3. Nu kommer eleven ind i klassen igen.
4. Undersåtterne skal holde godt øje med kongen/dronningen. Når han eller hun laver det aftalte tegn (klapper, tramper eller siger "salam aleikum"), så skal alle undersåtterne forsøge at gøre det på præcis samme tid.
5. Eleven skal til gengæld holde godt øje med, hvem der giver ordren til bevægelsen. Hvis eleven afslører kongen/dronningen, vælges der en ny konge/dronning, og en ny elev sendes uden for døren.

Aktivitet 3: Vælt stentårnet!

Denne udendørs kaste- og fangeleg leges ivrigt af børnene i Jordan. Der er masser af bevægelse og samarbejde i den.



Materialer:

- En bunke sten, som kan stables oven på hinanden til et lille tårn
- En tennisbold

Sådan gør I:

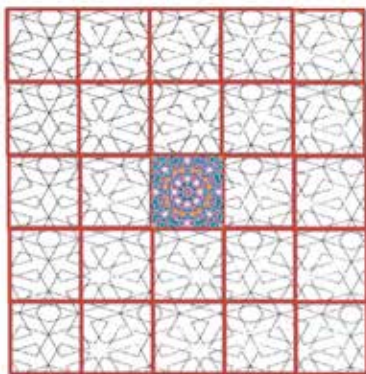
1. Udvalg et hold på tre-fire elever.
2. Læg stenene ovenpå hinanden som på billedet. Begynd evt. med færre større sten, så er det lidt nemmere.
3. Træk en linje tre meter væk fra tårnet. Justér afstanden efter klassetrin.
4. Holdet af elever stiller sig bag linjen.
5. Nu skal de efter tur forsøge at vælte tårnet ved at kaste tennisbolden.
6. Når en elev rammer tårnet, så skal eleven hurtigst muligt have fat i tennisbolden og ramme de andre elever med den. En elev, der er ramt, går ud af legen.
7. Imens er holdets opgave at rejse tårnet igen, inden nogen af dem bliver ramt. Hvis det lykkes, er det holdet der vinder. Hvis det ikke lykkes, er det kasteren, som ramte tårnet, der vinder.

Aktivitet 4: Spil Seega

Seega er et enkelt brætspil, der oprindeligt stammer fra Egypten, men som har været udbredt i store dele af Mellemøsten. I oldtidsbyen Petra har man fundet klippestykker, hvor både Seega og andre typer spilleplader er hugget ind.

Seega kan også spilles i ørkensandet. Det kræver kun 5 x 5 huller samt 12 kantede sten og 12 runde sten.

Seega er et spil for to personer. Spillepladen består af 5 x 5 felter eller huller. Hver spiller har 12 brikker. Spillet går ud på at fange de andres brikker. En brik er fanget, når den befinder sig imellem to af modstanderens brikker.



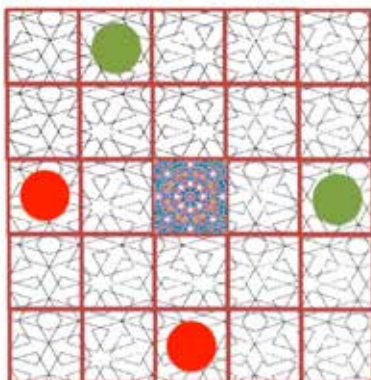
Spillepladen uden brikker

Materialer:

- En spilleplade. Du finder den sidst i dette opgaveark. Print, klip ud og lim den på et stykke karton. I kan også lave jeres egne spilleplader.
- 2 x 12 brikker. Det kan for eksempel være centicubes i to farver.

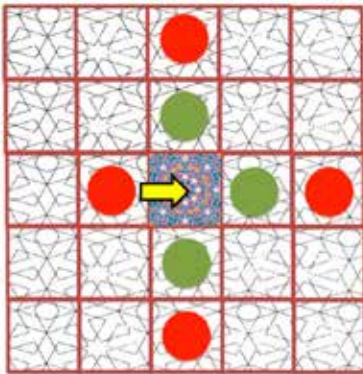
Sådan gør I:

1. Spillerne bliver enige om, hvem der begynder.
2. Spillerne placerer efter tur to spillebrikker på pladen, indtil alle felter er optaget.



De to spillere har her lagt deres to første brikker. Fortsæt, til alle brikker er lagt.

3. Midterfeltet skal stå tomt.
4. Når alle brikker er placeret, begynder spillerne at rykke med brikkerne til tomme felter.
5. En brik må rykkes ét felt horisontalt eller vertikalt. Brikken må ikke rykkes diagonalt.
6. Når spillet går i gang, er det tilladt at bruge midterfeltet.
7. Hvis en spiller ikke kan rykke, er det modstanderens tur.
8. Hvis en spiller fanger en modstanders brik, skal denne fjernes fra spillepladen. En brik er fanget, når den befinder sig mellem to af modstanderens brikker, men kun horisontalt og diagonalt. En brik kan godt fange flere modstandere i samme ryk.



Her rykkes den røde brik til midterfeltet. Hermed har alle de grønne brikker røde modstandere på to sider. De grønne brikker er fanget og tages alle ud af spillepladen.

9. En spiller, der har fanget en modstander, må fortsætte sin tur med den samme brik, indtil hun ikke kan fange flere modstandere.
10. Det er tilladt selv at rykke sin egen brik ind imellem to af modstanderens brikker, uden at man derved bliver fanget.
11. En brik, der er placeret i midterfeltet, kan ikke fanges, men brikken kan godt bruges til at fange modstanderens brikker.
12. Spillet slutter, når den ene spiller har fanget alle modstanderens brikker.

Til 3.-5. klasse

Aktivitet 5: Alfabetspil

I denne ordleg skal eleverne tænke hurtigt, samarbejde og finde ord (objekter), der begynder med et bestemt bogstav. Ord, der falder inden for temaet 'Mellemøsten' får 2 point.

Sådan gør I:

1. Del klassen ind i hold af tre eller fire elever.
2. Hver gruppe skal have et stykke papir og en blyant.
3. I hver gruppe udvælges en pennfører, der skriver ord på papiret.

4. Forklar reglerne og temaet 'Mellemøsten'.
5. Nu siger du et bogstav højt.
6. Grupperne skal herefter finde så mange ord (objekter), som de kan på ét minut. Ordene skal begynde med det bogstav, du netop har sagt højt.
7. Vurder selv, hvor mange omgange legen skal bestå af. Når I er færdige, gennemgår I gruppernes ord. Eleverne må gerne argumentere for, at et ord falder inden for temaet 'Mellemøsten'. I listen herunder giver Kamel og Keramik 2 point, da de klart falder inden for temaet. Kimono og Kilimanjaro giver klart 1 point, da de falder helt uden for temaet. Kande og Kat kan eleverne argumentere for skal have 2 point, da der findes flotte kander i Mellemøsten. Og er der ikke noget med at der er en særlig tradition for katte i Egypten?
 - Kamel (2 point)
 - Keramik (2 point)
 - Kimono (1 point)
 - Kilimanjaro (1 point)
 - Kande (? point)
 - Kat (? Point)

Til sidst regner grupperne deres point sammen.

3.-5. klasse

Aktivitet 6:

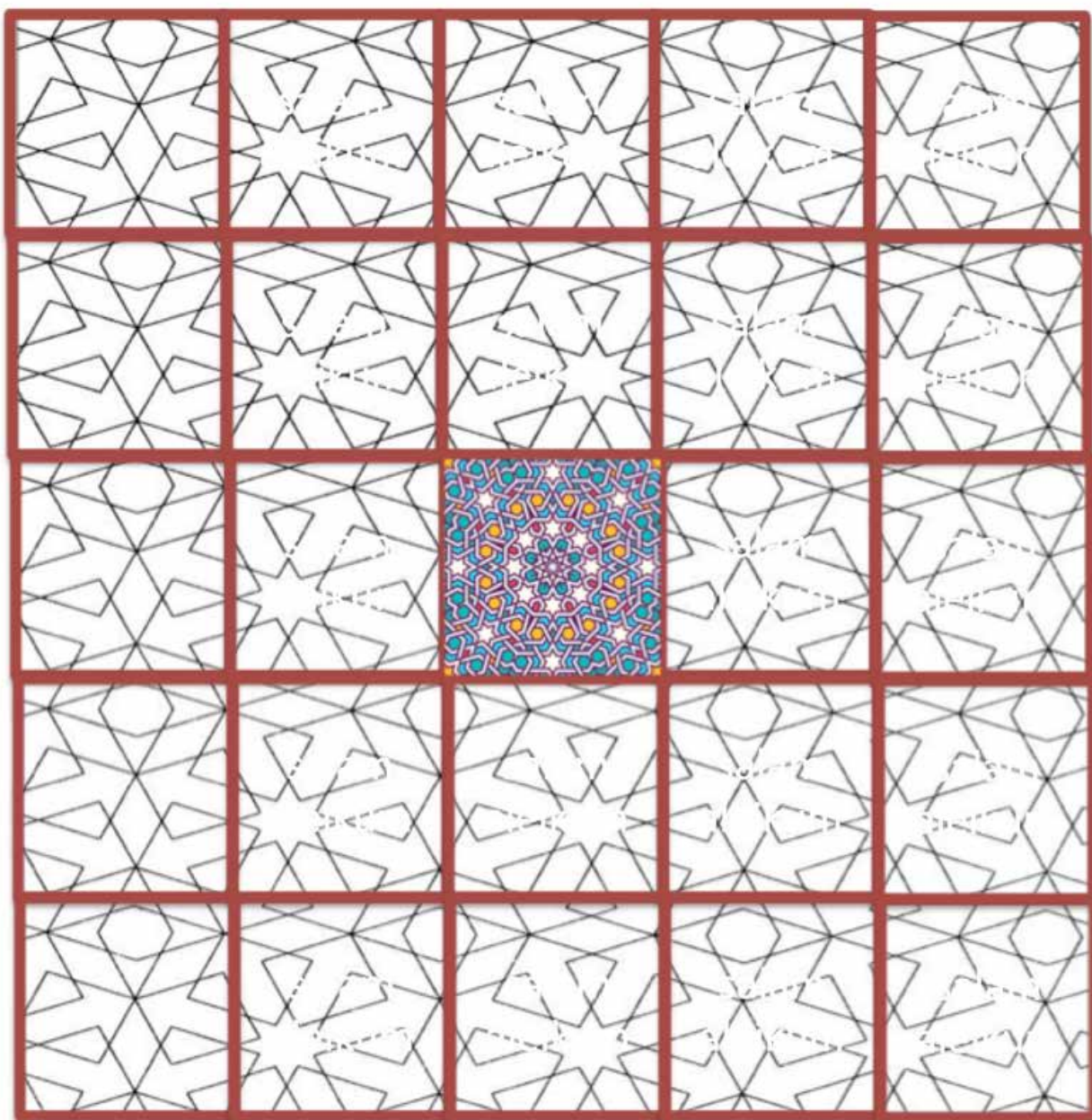
Kameler i sandstorm

I denne leg øver eleverne sig i de fire verdenshjørner. Deltagerne i legen er alle kameler, der er på vej gennem den jordanske ørken i en sandstorm.

Sådan gør I:

1. Udpeg en beduin.
2. Find ud af, hvad der er nord, syd, øst og vest.
3. Kamelerne stiller sig op på række.
4. Beduinen skal nu føre kamelerne den rigtige vej gennem ørkenen ved at dirigere dem mod henholdsvis nord, syd, øst og vest.
5. Når beduinen råber f.eks. "nord", skal alle kamelerne straks dreje sig, så ansigtet vender mod nord.
6. Vender en kamel sig med ansigtet den forkerte vej, går han/hun ud af legen.

Seega spilleplade



Madkundskab 1.-5. klasse
Omfang: Varierer

Mad fra Jordan

Det jordanske køkken er et mødested for mellemøstlige kulturer – og mange af de traditionelle retter bliver mere og mere populære i Danmark andre europæiske lande også. De fleste elever kender f.eks. nok hummus og falafel.

I dette opgaveark finder du nemme opskrifter på en række populære mellemøstlige retter uden kød. De kan spises sammen eller hver for sig med et pitabrød og en skål grøn salat. I kan også rulle de forskellige retter ind i et rundt fladbrød.

Inspiration til læringsmål

- Eleven kan sammenligne den danske og den jordanske madkultur.

Inspiration til tegn på læring

- Eleven kan fortælle om typiske råvarer og krydderier, der indgår i det jordanske køkken.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Madkundskab efter 4./5./6./7. klasse		
Madlavning	Eleven kan anvende madlavningsteknikker og omsætte idéer i madlavningen	Smag og tilsmagning 2: Eleven kan tilsmage og krydre maden / Eleven har viden om tilsmagning og kryddring
Måltider og madkultur	Eleven kan fortolke måltider med forståelse for værdier, kultur og levevilkår	Måltidskultur 2: Eleven kan præsentere eksemplariske måltider fra forskellige kulturer / Eleven har viden om tids- og stedsbestemte mad- og måltidskulturer

Baggrund til læreren

Maden i Jordan er indbegrebet af det mellemøstlige køkken – fyldt med inspiration fra Libanon, Syrien, Palæstina og Egypten. Typiske ingredienser er bl.a. auberginer, bønner, tahin (sesampasta), citron, olivenolie, krydderurter, hvidløg, tomater og agurker, yoghurt, kikærter, ris og bulgur. Kødret er oftest lam eller kylling.

Når I spiser disse retter i klassen, så prøv at drikke vand med limesaft til eller te af mynteblade. Prøv også at smage juice af granatæbler, som dyrkes i stor stil i området omkring Jordans andenstørste by Irbid. Der går mange granatæbler til et enkelt glas juice, men det kan købes færdigt i mange supermarkeder.

Køb under alle omstændigheder et granatæble og vis eleverne, hvordan frugten ser ud indeni. I kan bruge granatæblekernerne til at pynte retterne med.

Falafler

- kikærte-frikadeller i den nemme udgave



Ingredienser (ca. 20 stk.):

- 2 dåser færdigkogte kikærter
- 3 fed hvidløg
- 2 spsk. tahin
- 1 tsk. tørret koriander
- 1 dl bredbladet persille
- 1 stk. citron (skal og saft heraf)
- 1 tsk. salt (smag til)
- 1 knivspids sort peber
- Evt. 1 spsk. hvedemel
- Evt. 1 spsk. rapsolie
- Rigelig solsikkeolie til friturestegning.

Tilberedning:

1. Hæld vandet fra kikærterne, og blend dem med finthakket bredbladet persille, hvidløg, koriander samt citronsaft, revet citronskal og tahin.
2. Smag til med salt og peber. Lad blandingen stå i en times tid.
3. Hvis blandingen er for løs, kan du tilsættes lidt mel, og hvis den er for grynet, kan du tilsætte lidt rapsolie.
4. Form til små boller i valnødde-størrelse med ske og håndflade.
5. Steg bollerne i solsikkeolie til skorpen er brun. Bollerne skal være dækket af olien. Olien skal være meget varm, når bollerne lægges i.
6. Lad bollerne dryppe af, når de er færdige.

Tabouleh

- en frisk og nærende salat med krydderurter



Ingredienser:

- 4 tomater
- 1 agurk
- 2 forårsløg
- 3 håndfulde bredbladet persille
- 3 spsk. frisk mynte
- 3-4 citroner
- 1 dl fin bulgur eller couscous
- 4 spsk. olivenolie
- 1 tsk. salt

Tilberedning:

1. Hak persillen og forårsløget fint, og bland det sammen med friskhakket mynte, olivenolie, citron og salt.
2. Kog bulgur eller couscous efter anvisningerne på posen.
3. Hak agurker og tomater i små tern.
4. Bland det hele sammen, og anret det på et ovalt fad.
5. Garnér med persille.

Hummus

- intet måltid uden den lækre kikærte-dip



Ingredienser (til ca. 3 dl hummus):

- 1 dl kikærter (tørrede eller færdigkogte på dåse)
- 2 fed hvidløg
- 1/2 dl olivenolie
- 2-4 spsk. citronsaft
- 1 tsk. stødt spidskommen
- 1 spsk. tahin (sesampasta)
- En smule koldt vand
- Salt og peber
- Paprika
- Evt. bredbladet persille

Tilberedning:

1. Hvis du bruger tørrede kikærter, skal de stå i blød i 12 timer – derefter skal de koges møre. Bruger du kikærter på dåse, skal de bare skylles godt.
2. Blend kikærter, hvidløg, olivenolie, 2 spsk. af citronsaften, spidskommen, tahin og lidt koldt vand sammen.
3. Smag til med salt, peber og mere citronsaft.
4. Hvis hummus'en er for tør, kan du tilsætte lidt ekstra vand.
5. Spred hummus'en ud på en tallerken med en ske.
6. Stænk med olivenolie og lidt paprika.
7. Garnér evt. med finthakket bredbladet persille.

Baba ganoush

- en mellemøstlig dip-klassiker med aubergine



Ingredienser:

- 2 auberginer
- 1 løg
- 2 fed hvidløg
- 2 spsk. olivenolie
- 1 tsk. salt

Tilberedning:

1. Prik godt med huller i auberginen. Tænd ovnen på 250 grader (eller højeste temperatur) og kom auberginerne ind. Giv dem en halv til en hel time i ovnen. Når de er kølet en lille smule, pilles skallen af.
2. Læg indmaden i en skål og bland det med finthakket løg, hvidløg, olie og salt. Gør blandingen mere jævn med stavblenderen.
3. Smag til.
4. Lad blandingen køle helt af inden servering.

Yoghurtdressing - god til det meste



Ingredienser:

- 2 dl yoghurt
- 2 dl agurk i små tern
- 1 spsk. citronsaft
- Frisk mynte
- 2 fed presset hvidløg
- Salt og peber

Tilberedning:

1. Bland ingredienserne sammen i en skål og smag til.

Matematik og N/T, 1.-5. klasse
Omfang: 2-4 lektioner

Kamelgrublerier

I dette opgaveark finder du en række aktiviteter, der styrker eleverne i at blive bedre problemløsere. Eleverne skal vurdere og tage stilling til problemer gennem spil og grublerier.

Opgaverne Kamelhop i Amman, Kamelrytterne, Kamelkapløb og Kamellabyrinten sætter fokus på de kreative sider af matematikfaget frem for talbehandling. Samtidig giver det god motivation hos eleverne, at de oplever opgaverne som spil og grublerier.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne skal gennem eksperimenter og fabulerende tilgang tilegne sig enkle strategier til matematisk problemløsning.
- Eleverne skal lære at strukturere eksperimenter ved problemløsning.
- Eleverne skal opbygge labyrintbaner og enkle spil, som klassekammeraterne er i stand til at gennemføre og løse.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne kan med egne ord beskrive, hvordan de med eksperimenter og problemløsning vil strukturere deres arbejde.
- Eleverne er i stand til at lave skitser til labyrintbaner, som kan gennemføres med passende udfordring. Eleverne er i stand til at lave terningopgaver med en tilpas sværhedsgrad.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Natur/teknologi efter 2. klasse		
Undersøgelse	Eleven kan udføre enkle undersøgelser på baggrund af egne og andres spørgsmål	Undersøgelser i naturfag 1-2: Eleven kan udføre enkle undersøgelser med brug af enkelt udstyr / Eleven har viden om enkle undersøgelsesmetoder
Modellering	Eleven kan anvende naturtro modeller	Teknologi og ressourcer 1: Eleven kan med skitser og billeder beskrive genstande fra hverdagen / Eleven har viden om afbildninger af genstande
Modellering	Eleven kan anvende naturtro modeller	Modellering i naturfag 1-2: Eleven kan skelne mellem virkelighed og model / Eleven har viden om naturtro modeltyper

Natur/teknologi efter 4. klasse.		
Modellering	Eleven kan anvende modeller med stigende abstraktionsgrad	Modellering i naturfag 1: Eleven kan konstruere enkle modeller / Eleven har viden om symbolsprog i modeller
Undersøgelse	Eleven kan gennemføre enkle undersøgelser på baggrund af egne forventninger	Undersøgelser i naturfag 2: Eleven kan opstille forventninger, der kan testes i undersøgelser / Eleven har viden om enkle undersøgelses muligheder og begrænsninger
Matematik efter 3. klasse		
Matematiske kompetencer	Eleven kan handle hensigtsmæssigt i situationer med matematik	Problembehandling 1: Eleven kan bidrage til løsning af enkle matematiske problemer / Eleven har viden om kendetegn ved undersøgende arbejde
Matematiske kompetencer	Eleven kan handle hensigtsmæssigt i situationer med matematik	Modellering 1: Eleven kan undersøge enkle hverdagsituationer ved brug af matematik / Eleven har viden om sammenhænge mellem matematik og enkle hverdagsituationer
Statistik og sandsynlighed	Eleven kan udføre enkle statistiske undersøgelser og udtrykke intuitive chancerelationer	Sandsynlighed 1: Eleven kan udtrykke intuitive chancerelationer i hverdagsituationer og enkle spil / Eleven har viden om chancebegrebet
Matematik efter 6. klasse		
Matematiske kompetencer	Eleven kan handle med overblik i sammensatte situationer med matematik	Problembehandling 2: Eleven kan anvende forskellige strategier til matematisk problemløsning / Eleven har viden om forskellige strategier til matematisk problemløsning, herunder med digitale værktøjer

3.-5. klasse

Opgave: Kamelhop i Amman

Fortæl eleverne, at I Ammans gamle bydel er gaderne både smalle og trafikerede. I gamle dage var der masser af kameler i de smalle gader. De havde svært ved at komme forbi hinanden. I denne opgave skal vi finde ud af, hvordan kamelerne kan komme forbi hinanden.

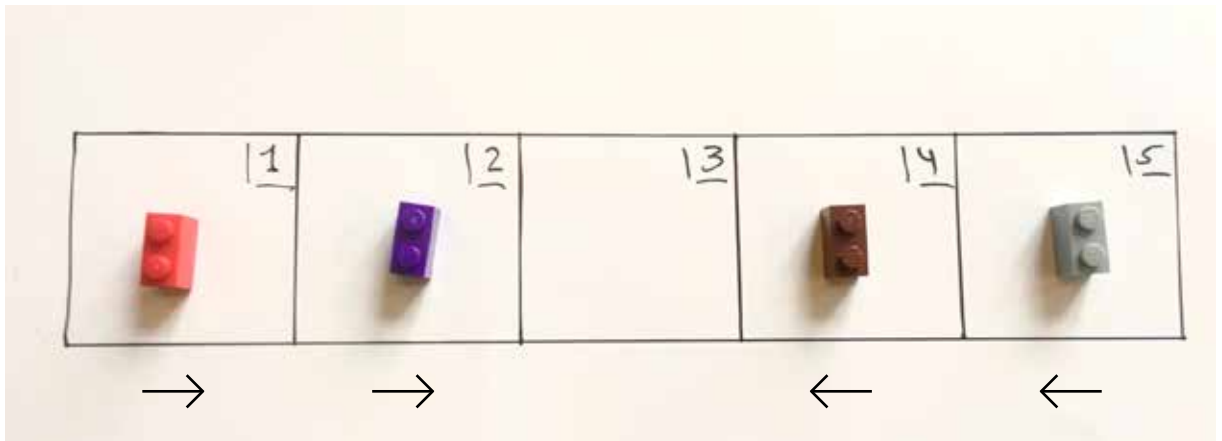
Materialer:

- A4-ark
- Tusch
- 4-6 centicubes eller Lego-klodser

Sådan gør I:

Tegn en spillebane med fem felter. De fem felter er den gade, kamelerne må gå på og hvor de skal passere hinanden og få byttet plads. Placer 'kamelerne' som på illustrationen herunder. Felt 3 skal være tomt. Det skal også være tomt til allersidst, når kamelerne har byttet plads.





Regler:

- Det handler om at få den røde og den lilla 'kamel' til at bytte plads med den brune og den grå.
- Den røde og lilla kamel må kun gå mod højre. Og den brune og grå kamel må kun gå mod venstre.
- Kamelerne skal passere hinanden uden at gå udenfor "gaden", altså de fem felter.
- Kamelerne i Amman kan gå ét felt fremad ad gangen – men de har også lært at hoppe over hinanden. De kan dog kun hoppe hen over ét felt ad gangen.
- Kamelerne må aldrig stå to på ét felt. Derfor må en kamel kun gå et skridt fremad, hvis feltet foran den er tomt. Og tilsvarende må en kamel kun hoppe over en anden kamel, hvis feltet lige efter er tomt.
- I illustrationen har kamelerne altså følgende muligheder for at begynde at rykke:
 - Lilla kamel kan gå til felt 3 eller ...
 - Rød kamel kan gå til felt 3 ved at hoppe over lilla kamel eller ...
 - Brun kamel kan gå til felt 3 eller ...
 - Grå kamel kan gå til felt 3 ved at hoppe over brun kamel.

Hvordan kan kamelerne komme forbi hinanden? Hvor mange gange skal kamelerne flytte sig for at bytte plads? Eleverne skal finde et mønster, så kamelerne kan bytte plads på færrest mulige træk.

Alt efter klassetrin og elevsammensætning kan opgavens sværhedsgrad øges til, at tre kameler skal bytte plads med tre andre kameler. Så skal spillepladen have syv felter i stedet for fem.

Løsning med fire kameler

Kamelerne kan bytte plads på 8 træk.

Træk 1: 2 → 3

Træk 2: 4 → 2

Træk 3: 5 → 4

Træk 4: 3 → 5

Træk 5: 1 → 3

Træk 6: 2 → 1

Træk 7: 4 → 2

Træk 8: 3 → 4

Løsning med seks kameler

Kamelerne kan bytte plads på 15 træk.

Træk 1: 3 → 4

Træk 2: 5 → 3

Træk 3: 6 → 5

Træk 4: 4 → 6

Træk 5: 2 → 4

Træk 6: 1 → 2

Træk 7: 3 → 1

Træk 8: 5 → 3

Træk 9: 7 → 5

Træk 10: 6 → 7

Træk 11: 4 → 6

Træk 12: 2 → 4

Træk 13: 3 → 2

Træk 14: 5 → 3

Træk 15: 4 → 5



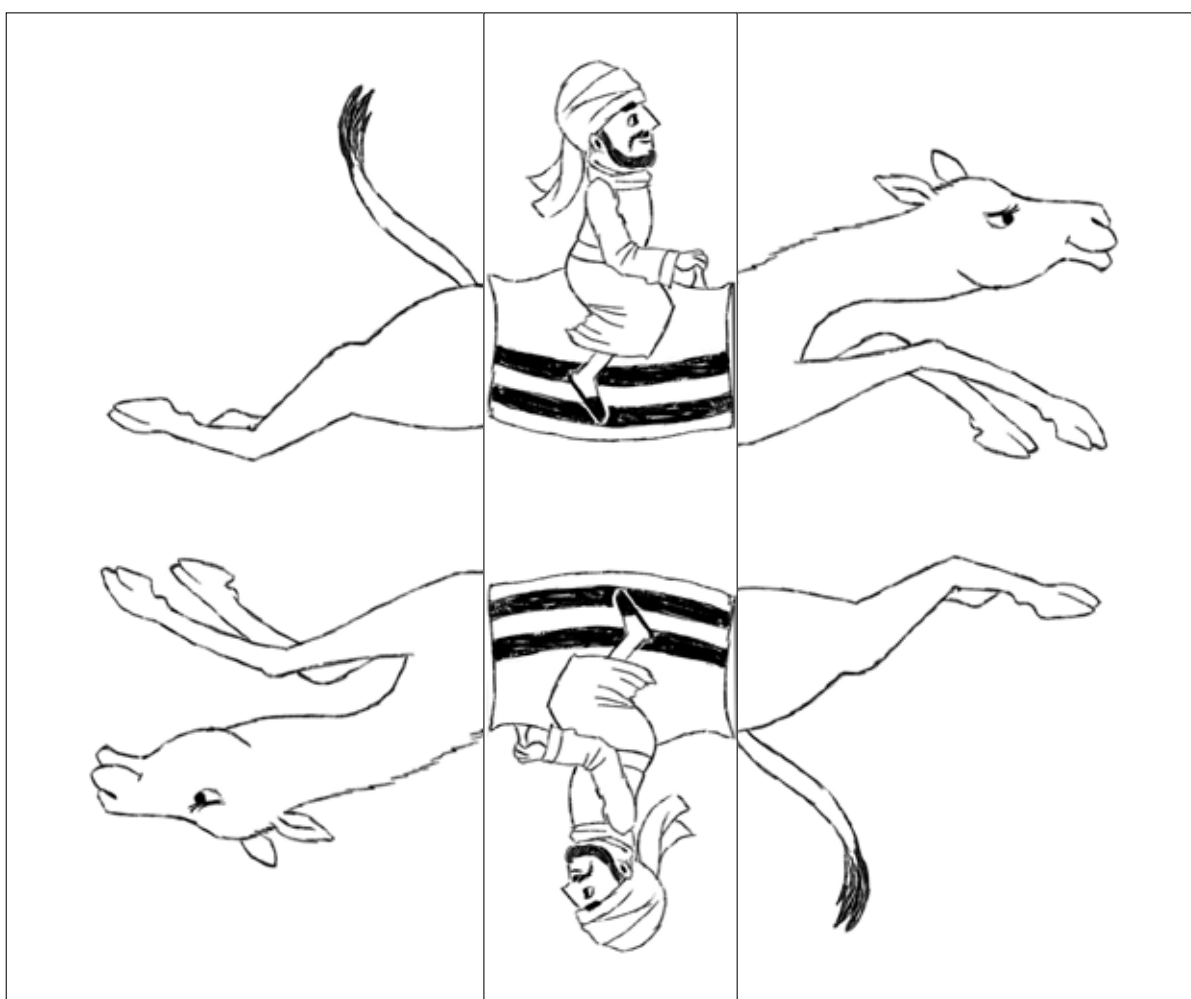
1.-2. Klasse

Opgave: Kamelrytterne

Kamelrytterne er et simpelt puslespil med tre brikker. Brikkerne skal placeres, så begge ryttere sidder på ryggen af hver sin kamel og rider afsted. Der er to brikker med kameler og én brik med to beduiner. Find brikkerne til print, og udklip længere nede i dette opgaveark.

Løs opgaven sammen med eleverne. Lad eleverne byde ind med forslag til placering af brikkerne.

Løsningen kan være meget drilagtig, men når den første elev gennemskuer opgaven, så kan alle løse opgaven på et splitsekund.



3.-5. klasse

Opgave: Kamelkapløb

Kamelkapløb er et brætspil, hvor eleverne selv designer opgaverne til det matematikfaglige indhold. I Kamelkapløb gælder det om først at flytte sin egen kamel (centicube) banen rundt fra startfeltet og forbi målfeltet et aftalt antal gange. Brug to terninger i forskellige farver eller markér terningerne, så de kan skelnes fra hinanden.

Materialer til hvert elevpar:

- Spilleplade-skabeloner (print den ud fra dette opgaveark, og kopiér den i A3-format, eller lad eleverne tegne den op på ny)
- To terninger i forskellige farver
- To kameler (centicubes) i forskellige farver

Sådan gør I:

Inden spillet går i gang:

1. Eleverne arbejder i par.
2. Udlevér spilleplade, centicubes og to terninger til hver gruppe.
3. Terning 1 = T1. Terning 2 = T2.
4. Grupperne markerer otte af de tyve felter på spillepladen. Hvis man lander på disse felter i løbet af spillet, skal man løse en særlig regneopgave. Resultatet af regnestykket svarer til det antal felter, man må flytte fremad, hvis man kan løse regnestykket.
5. Grupperne skal nu lave de regnestykker, som spillerne skal løse, hvis de lander på et markeret felt. Hvert markeret felt skal have sit særlige regnestykke. Det kan være $T1 - T2$. $T1 + T2$. $T1 \times T2$. Disse skrives ind på felterne.
6. Grupperne aftaler, hvilken vej der skal rides, og hvor mange runder der skal rides, inden kamelerne er i mål.

Refleksion:

- Spillerne må ikke bytte rundt på tallene fra de to terninger. T1 skal altid være det første tal i regnestykket og T2 det andet.
- Tal med eleverne om, hvor mange felter man højst kan komme til at flytte, når man skal lave regnestykker med de to terninger:
- Hvor mange felter kan man højst risikere at skulle flytte bagud?
Hvis T1 viser 1 øje og T2 viser 6 øjne, skal man flytte 5 felter bagud ($1 - 6 = -5$).
- Hvor mange felter kan man højst komme til at flytte fremad?
Hvis begge terninger viser 6 øjne, kan man flytte 12 felter fremad. Men hvis der er et gangestykke på et af de særlige felter, kan man komme til at rykke rigtig mange felter frem – hvor mange?



Spil spillet:

- Eleverne placerer deres kameler i startfeltet.
- I det første kast skal man altid regne $T1 + T2$ og rykke det antal felter frem.
- De næste kast afhænger af, hvor man er landet. På alle de blanke felter skal man stadig bare regne $T1 + T2$ og rykke det antal felter frem.
- Hvis man lander på et af de otte markerede felter, skal man kaste terningerne på ny og lave regnestykket med det antal øjne, terningerne nu viser. Så rykker man det antal felter fremad eller bagud, som resultatet angiver.
- Den kamel, der først kommer i mål, har vundet spillet.

Efter spillet:

- Grupperne evaluerer spillet: Er der felter, der skal laves om?
- Skal der være flere eller færre markerede felter (og dermed regnestykker) undervejs?
- Lad eleverne bytte spil med andre grupper.

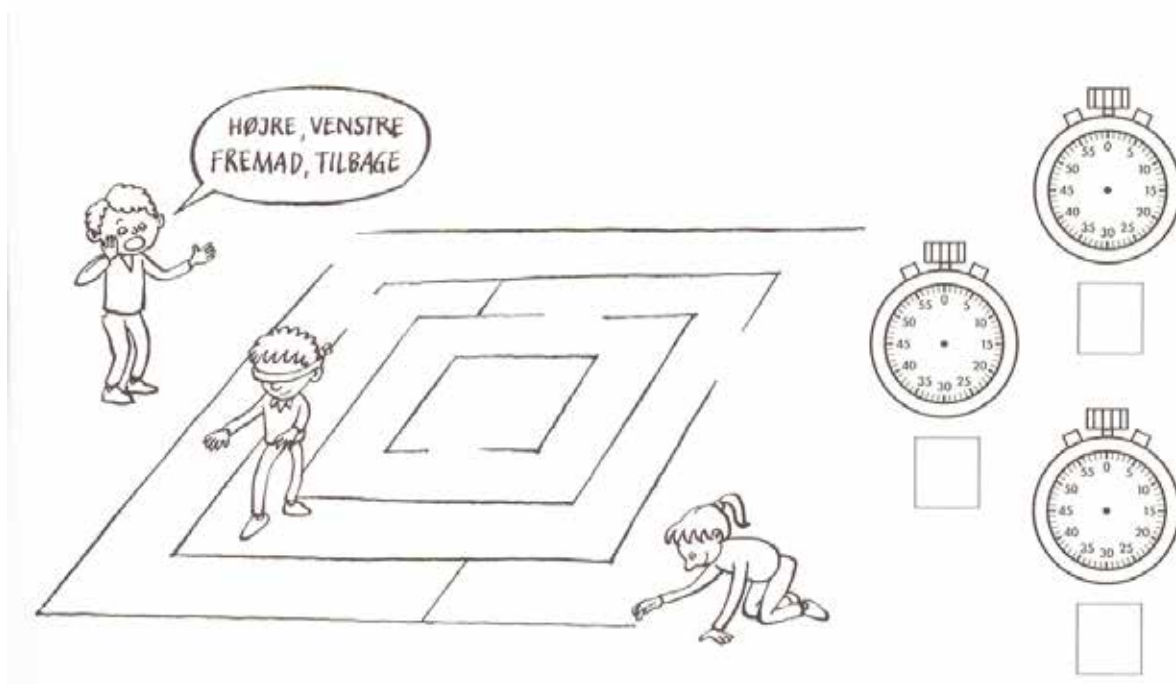
Opgaven kan udvides med tre terninger. Det giver mulighed for at lave mere komplicerede regnestykker som for eksempel $T1 + T2 - T3$.

1.-5. Klasse

Opgave: Kamellabyrinten

I kamellabyrinten er det faglige omdrejningspunkt de sproglige begreber frem, tilbage, højre, venstre. Samtidig lægges der i opgaven vægt på bevægelse i matematik og natur/teknologi.

Se evt. klip fra TV-programmet Labyrinth fra 1989, hvor Kim Schumacher er vært i en konkurrence, hvor to hold dyster om at komme igennem en labyrint. Se dansk.kultur.arv.



Materialer:

- Kridt
- Ur til tidtagning
- Tørklæde

Sådan gør I:

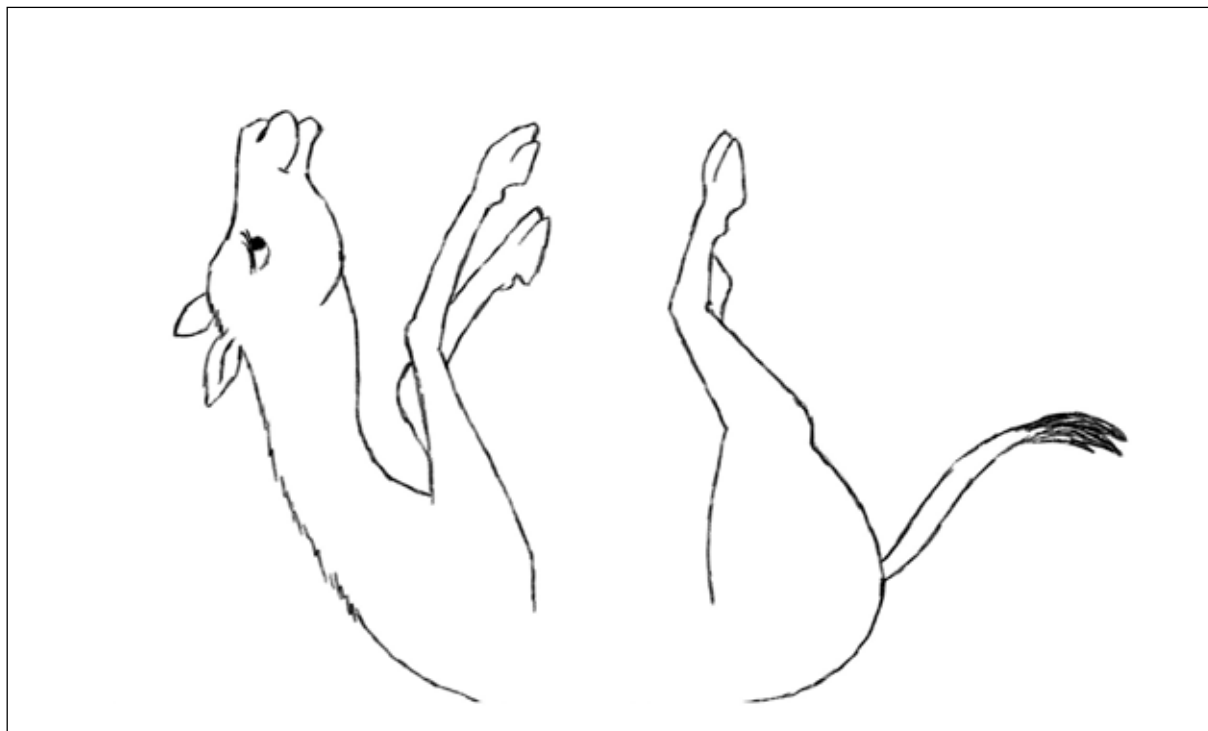
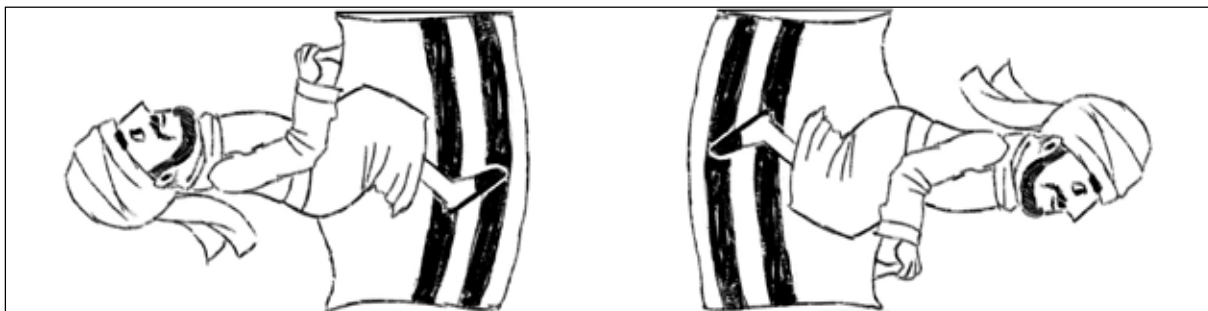
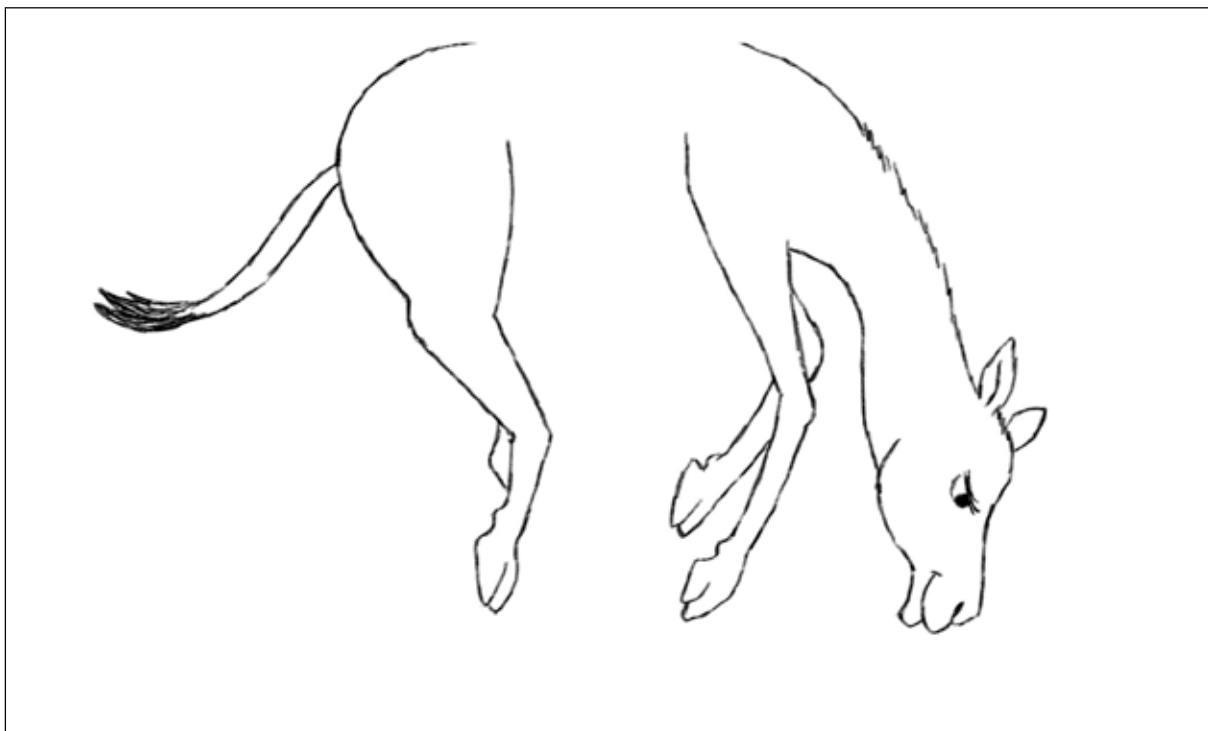
Eleverne skal i grupper tegne labyrinter udenfor i skolegården eller et andet egnet sted. Sørg for, at labyrinterne ikke bliver for svære.

Bagefter skal eleverne på skift med bind for øjnene dirigeres gennem labyrinten med kommandoerne frem, tilbage, højre, venstre.

Lad eleverne på skift gå gennem deres egen gruppes labyrint og evt. tilpasse labyrinternes sværhedsgrad.

Prøv også at lade eleverne tage tid på deres tur gennem labyrinterne.

Lad også eleverne bytte labyrinter.



Lav en flot fotohistorie om Jordans børn

Her skal eleverne undersøge og formidle de mange forskellige måder, børn lever på i Jordan. Hvordan er hverdagen for de syriske børn i Jordans flygtningelejre? Hvordan er det at leve som beduin? Og hvad laver børnene i Jordans labyrintiske hovedstad?

Med det enkle fotohistorieværktøj skal eleverne både finde og disponere et stof, skrive korte tekster og præsentere et flot digitalt produkt. I behøver ikke at have læst elevbogens historie om 'Månestenen' og dens mange fakta - men den vil give eleverne en masse baggrundsviden, som kan gøre deres fotohistorier endnu bedre.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne har viden om de forskelle og ligheder, der er på børns liv i Jordan og i Danmark.
- Eleverne kan formidle denne viden i et digitalt produkt.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne kan lave en digital fotohistorie med tekster, hvor de reflekterer og formidler baggrundsviden.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Dansk efter 2. klasse		
Læsning	Eleven kan læse enkle tekster sikkert og bruge dem i hverdagssammenhænge	Finde tekst 2: Eleven kan finde tekster ved at navigere på alderstilpassede hjemmesider / Eleven har viden om sideopbygning på hjemmesider
Læsning	Eleven kan læse enkle tekster sikkert og bruge dem i hverdagssammenhænge	Sammenhæng 1: Eleven kan forbinde tekstens emne med egen viden, erfaring og ideer / Eleven har viden om samspil mellem tekst og læser
Kommunikation	Eleven kan kommunikere med opmærksomhed på sprog og relationer i nære hverdags-situationer	IT og kommunikation 1: Eleven kan anvende it til hverdagskommunikation / Eleven har viden om digital kommunikation i skrift, billede og lyd

Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i nære og velkendte situationer	Præsentation og evaluering 1: Eleven kan præsentere sit produkt i nære sammenhænge / Eleven har viden om enkle præsentationsformer
Dansk efter 4. klasse		
Læsning	Eleven kan læse multimodale tekster med henblik på oplevelse og faglig viden	Forberedelse 1: Eleven kan strukturere sin baggrundsviden / Eleven har viden om metoder til strukturering af viden
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Præsentation og evaluering 1: Eleven kan udføre en mundtlig fremlæggelse / Eleven har viden om metoder til mundtlig formidling
Dansk efter 6. klasse		
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Præsentation og evaluering 1: Eleven kan fremlægge sit produkt for andre / Eleven har viden om modtagerforhold
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Præsentation og evaluering 2: Eleven kan revidere sin arbejdsproces frem mod næste produktionsforløb / Eleven har viden om revision af arbejdsproces og målsætning
Natur/teknologi efter 4. klasse.		
Perspektivering	Eleven kan relatere natur og teknologi til andre kontekster	Mennesket 1: Eleven kan sammenligne egne levevilkår med andres / Eleven har viden om levevilkår forskellige steder i verden

Tips til læreren

Sæt processen godt i gang

1. Dan grupper à 2-3 elever.
2. Klik på knappen "Fotohistorie", og log ind med UNI-Login. I kan også hente iPad-app'en "Børnenes U-landskalender 2018" i AppStore.
3. Vælg temaet 'Børnene i Jordan'. Her kan eleverne vælge mellem fire forskellige fotohistorier.

Brug for tips til fotohistorie-værktøjet?

Fotohistorie-værktøjet er nemt at bruge, rummer alt, hvad eleverne har brug for – også til deres research i fakta og billeder. Der er også en læs-op-funktion til de små tekster, så svage læsere nemt kan være med.

Du kan finde en trin for trin-vejledning i at bruge det og gode tips i lærervejledningen og i hjemmesidens lærer-univers. Du kan også se – og vise eleverne – den lille tutorial-video, der ligger i både Filmbanken og inde i værktøjet.

Evt.: Feedback - evalueringsloop

Når eleverne arbejder med fotohistorierne, har de hele tiden mulighed for at gå tilbage og skifte billeder ud og ændre i tekster. Det betyder, at du kan vælge at lægge en fase ind, hvor eleverne får og giver feedback – på klasseniveau eller grupperne imellem. Herefter kan eleverne genåbne deres fotohistorier og på den måde få et endnu bedre produkt ud af det. Samtidig lærer de at give og modtage konstruktiv kritik.

Alternativ til at skrive lange tekster i fotohistorieværktøjet

Husk, at fotoværktøjet kan bruges på flere måder. Hvis eleverne skal holde et oplæg for resten af klassen eller til et forældrearrangement – og de har meget på hjerte – så kan de nøjes med at skrive få stikord til hvert billede og i stedet lave et separat manuskript, som de taler ud fra, når de viser deres fotohistorier.

Opgaver

1.-5. klasse

Fotohistorie: En dag i flygtningelejren

I denne fotohistorie skal dine elever gå på opdagelse i flygtningelejren i Azraq, der ligger i ørkenen i den nordlige del af Jordan. Her bor der ca. 35.000 syriske flygtninge. Eleverne skal blandt andet undersøge, hvordan der ser ud indenfor i blikskurene, hvordan børnenes hverdag i lejren er, og hvor folk får elektricitet og mad fra.

1.-5. klasse

Fotohistorie: Beduin-børnenes liv

Dine elever kommer på besøg hos Jordans beduiner. Eleverne undersøger, hvordan dette arabiske nomadefolk bor, hvilke dyr de har, og hvad det er for et landskab, de typisk bor i. Eleverne får også indblik i beduinbørnenes liv og er med dem, når de passer kamelerne og gederne og laver mad til sig selv i ørkenen.

1.-5. klasse

Fotohistorie: Børnene i Amman

I denne fotohistorie er eleverne hjemme hos tre familier i Jordans hovedstad Amman: En syrisk flygtningefamilie, en palæstinensisk-jordansk familie og en jordansk familie. De er også med i pigeskolen, og de undersøger, hvordan nogle børn i Amman må arbejde for at hjælpe familien med penge.

Primært for 3.-5. klasse

Fotohistorie: Her er Jordans børn

Opgaven i denne fotohistorie er mere åben end de andre under dette tema. Eleverne skal finde billeder af syv børn efter eget valg og på den måde fortælle om børneliv i Jordan. De kan altså vælge et barn fra flygtningelejren i Azraq, et beduin-barn, et barn fra Amman osv. For at finde frem til børnene skal eleverne arbejde i alle tre panoramaer og dermed overskue et større stof.

Dansk og N/T, 1.-5. klasse
Omfang: 1-3 lektioner pr. fotohistorie

Lav en flot fotohistorie om livet i Amman

Her skal eleverne på opdagelse i Jordans hovedstad Amman. De skal bruge og beskrive deres sanser på det travle og farverige marked, besøge de små værksteder og falafel-restauranter og beskrive "Den Hvide Bys" særegne arkitektur.

Med det enkle fotohistorieværktøj skal eleverne både finde og disponere et stof, skrive korte tekster og præsentere et flot digitalt produkt. I behøver ikke at have læst elevbogens historie 'Månestenen' og dens mange fakta – men den vil give eleverne en masse baggrundsviden, som kan gøre deres fotohistorier endnu bedre.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne har viden om, hvad der kendetegner Jordans hovedstad Amman.
- Eleverne kan formidle denne viden i et digitalt produkt.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne kan lave en digital fotohistorie med tekster, hvor de reflekterer og formidler baggrundsviden.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Dansk efter 2. klasse		
Læsning	Eleven kan læse enkle tekster sikkert og bruge dem i hverdagssammenhænge	Finde tekst 2: Eleven kan finde tekster ved at navigere på alderstilpassede hjemmesider / Eleven har viden om sideopbygning på hjemmesider
Læsning	Eleven kan læse enkle tekster sikkert og bruge dem i hverdagssammenhænge	Sammenhæng 1: Eleven kan forbinde tekstens emne med egen viden, erfaring og ideer / Eleven har viden om samspil mellem tekst og læser

Kommunikation	Eleven kan kommunikere med opmærksomhed på sprog og relationer i nære hverdags-situationer	IT og kommunikation 1: Eleven kan anvende it til hverdagskommunikation / Eleven har viden om digital kommunikation i skrift, billede og lyd
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i nære og velkendte situationer	Præsentation og evaluering 1: Eleven kan præsentere sit produkt i nære sammenhænge / Eleven har viden om enkle præsentationsformer
Dansk efter 4. klasse		
Læsning	Eleven kan læse multimodale tekster med henblik på oplevelse og faglig viden	Forberedelse 1: Eleven kan strukturere sin baggrundsviden / Eleven har viden om metoder til strukturering af viden
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Præsentation og evaluering 1: Eleven kan udføre en mundtlig fremlæggelse / Eleven har viden om metoder til mundtlig formidling
Dansk efter 6. klasse		
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Præsentation og evaluering 1: Eleven kan fremlægge sit produkt for andre / Eleven har viden om modtagerforhold
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Præsentation og evaluering 2: Eleven kan revidere sin arbejdsproces frem mod næste produktionsforløb / Eleven har viden om revision af arbejdsproces og målsætning
Natur/teknologi efter 4. klasse.		
Perspektivering	Eleven kan relatere natur og teknologi til andre kontekster	Mennesket 1: Eleven kan sammenligne egne levevilkår med andres / Eleven har viden om levevilkår forskellige steder i verden

Tips til læreren

Sæt processen godt i gang

1. Dan grupper à 2-3 elever.
2. Klik på knappen "Fotohistorie", og log ind med UNI-Login. I kan også hente iPad-app'en "Børnenes U-landskalender 2018" i AppStore.
3. Vælg temaet "Afsted til Amman". Her kan eleverne vælge mellem fire forskellige fotohistorier.

Brug for tips til fotohistorie-værktøjet?

Fotohistorie-værktøjet er nemt at bruge, rummer alt, hvad eleverne har brug for – også til deres research i fakta og billeder. Der er også en læs-op-funktion til de små tekster, så svage læsere nemt kan være med.

Du kan finde en trin for trin-vejledning i at bruge det og gode tips i lærervejledningen og i hjemmesidens lærer-univers. Du kan også se – og vise eleverne – den lille tutorial-video, der ligger i både Filmbanken og inde i værktøjet.

Evt.: Feedback - evalueringsloop

Når eleverne arbejder med fotohistorierne, har de hele tiden mulighed for at gå tilbage og skifte billeder ud og ændre i tekster. Det betyder, at du kan vælge at lægge en fase ind, hvor eleverne får og giver feedback - på klasseniveau eller grupperne imellem. Herefter kan eleverne genåbne deres fotohistorier og på den måde få et endnu bedre produkt ud af det. Samtidig lærer de at give og modtage konstruktiv kritik.

Alternativ til at skrive lange tekster i fotohistorieværktøjet

Husk, at fotoværktøjet kan bruges på flere måder. Hvis eleverne skal holde et oplæg for resten af klassen eller til et forældrearrangement - og de har meget på hjerte - så kan de nøjes med at skrive få stikord til hvert billede og i stedet lave et separat manuskript, som de taler ud fra, når de viser deres fotohistorier.

Opgaver

1.-5. klasse

Fotohistorie:

På opdagelse i Den Hvide By

I denne fotohistorie udforsker dine elever Amman på nært hold. De skal finde tegn på, at de fleste jordanere er muslimer, og at romerne og andre store kulturer gennem tiden har sat deres præg på byen, som i disse år oplever en eksplosiv befolkningstilvækst. Eleverne skal op og ned ad smalle trapper og undersøge Ammans mange kinkelkroge.

1.-5. klasse

Fotohistorie:

Den spændende souk

Eleverne skal have sanserne med, når de laver en flot fotohistorie om det myldrende liv i souk'en (markedet) i Ammans gamle bydel. Eleverne skal finde billeder fra markedets mange boder og butikker, og de skal beskrive synsindtryk, lyde, lugte og smage. De kommer både forbi slagterne, grønthandlerne, antikvitetsbutikken, legetøjs- og kæledyrsforretningerne.

1.-5. klasse

Fotohistorie: Tag med på arbejde

Hvordan ser det ud, når de sprøde falafler bliver lavet, når parfumemesteren blander dufte i flotte flakoner, når de dygtige håndværkere skaber mosaik-kunst og maler mønstre på keramik? Dine elever finder billeder fra Jordans små værksteder og skal med syv af dem fortælle om det sjoveste, kedeligste og hårdeste job. Og er der jobs i Jordan, som ikke findes i Danmark?

Primært for 3.-5. klasse

Fotohistorie: Her er Amman

I denne opgave tegner eleverne deres helt eget portræt af Amman. De har frie tøjler til at vælge syv billeder ud, som de synes giver det bedste – eller værste – indtryk af byens liv, dens indbyggere, bygninger og stemninger. Eleverne skal på opdagelse i alle de tre panoramaer, som temaet om Amman består af.

Dansk og N/T, 1.-5. klasse
Omfang: 1-3 lektioner pr. fotohistorie

Lav en fotohistorie: Jordans natur og historie

I denne opgave skal dine elever med ud og opleve dyrelivet i ørkenen, de skal forbi Det Døde Hav, nabatæernes oldgamle by Petra, de skal besøge stedet i Jordanfloden, hvor Jesus blev døbt af Johannes Døberer, og de skal med ud at fiske på Det Røde Hav.

Med det enkle fotohistorieværktøj skal eleverne både finde og disponere et stof, skrive korte tekster og præsentere et flot digitalt produkt. I behøver ikke at have læst elevbogens historie 'Månestenen' og dens mange fakta – men den vil give eleverne en masse baggrundsviden, som kan gøre deres fotohistorier endnu bedre.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne har viden om Jordans natur, kultur og historie.
- Eleverne kan formidle denne viden i et digitalt produkt.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne kan lave en digital fotohistorie med tekster, hvor de reflekterer og formidler baggrundsviden.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Dansk efter 2. klasse		
Læsning	Eleven kan læse enkle tekster sikkert og bruge dem i hverdagssammenhænge	Finde tekst 2: Eleven kan finde tekster ved at navigere på alderstilpassede hjemmesider / Eleven har viden om sideopbygning på hjemmesider
Læsning	Eleven kan læse enkle tekster sikkert og bruge dem i hverdagssammenhænge	Sammenhæng 1: Eleven kan forbinde tekstens emne med egen viden, erfaring og ideer / Eleven har viden om samspil mellem tekst og læser

Kommunikation	Eleven kan kommunikere med opmærksomhed på sprog og relationer i nære hverdags-situationer	IT og kommunikation 1: Eleven kan anvende it til hverdagskommunikation / Eleven har viden om digital kommunikation i skrift, billede og lyd
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i nære og velkendte situationer	Præsentation og evaluering 1: Eleven kan præsentere sit produkt i nære sammenhænge / Eleven har viden om enkle præsentationsformer
Dansk efter 4. klasse		
Læsning	Eleven kan læse multimodale tekster med henblik på oplevelse og faglig viden	Forberedelse 1: Eleven kan strukturere sin baggrundsviden / Eleven har viden om metoder til strukturering af viden
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Præsentation og evaluering 1: Eleven kan udføre en mundtlig fremlæggelse / Eleven har viden om metoder til mundtlig formidling
Dansk efter 6. klasse		
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Præsentation og evaluering 1: Eleven kan fremlægge sit produkt for andre / Eleven har viden om modtagerforhold
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Præsentation og evaluering 2: Eleven kan revidere sin arbejdsproces frem mod næste produktionsforløb / Eleven har viden om revision af arbejdsproces og målsætning
Natur/teknologi efter 4. klasse.		
Perspektivering	Eleven kan relatere natur og teknologi til andre kontekster	Mennesket 1: Eleven kan sammenligne egne levevilkår med andres / Eleven har viden om levevilkår forskellige steder i verden

Tips til læreren

Sæt processen godt i gang

1. Dan grupper à 2-3 elever.
2. Klik på knappen "Fotohistorie", og log ind med UNI-Login. I kan også hente iPad-app'en "Børnenes U-landskalender 2018" i AppStore.
3. Vælg temaet "Velkommen til ørkenlandet". Her kan eleverne vælge mellem tre forskellige fotohistorier.

Brug for tips til fotohistorie-værktøjet?

Fotohistorie-værktøjet er nemt at bruge, rummer alt, hvad eleverne har brug for – også til deres research. Der er også en læs-op-funktion til de små tekster, så svage læsere nemt kan være med. Du kan finde en trin for trin-vejledning i at bruge det og gode tips i lærervejledningen og i hjemmesidens lærer-univers. Du kan også se – og vise eleverne – den lille tutorial-video, der ligger i både Filmbanken og inde i værktøjet.

Evt.: Feedback – evalueringsloop

Når eleverne arbejder med fotohistorierne, har de hele tiden mulighed for at gå tilbage og skifte billeder ud og ændre i tekster. Det betyder, at du kan vælge at lægge en fase

ind, hvor eleverne får og giver feedback – på klasseniveau eller grupperne imellem. Herefter kan eleverne genåbne deres fotohistorier og på den måde få et endnu bedre produkt ud af det. Samtidig lærer de at give og modtage konstruktiv kritik.

Alternativ til at skrive lange tekster i fotohistorieværktøjet

Husk, at fotoværktøjet kan bruges på flere måder. Hvis eleverne skal holde et oplæg for resten af klassen eller til et forældrearrangement – og de har meget på hjerte – så kan de nøjes med at skrive få stikord til hvert billede og i stedet lave et separat manuskript, som de taler ud fra, når de viser deres fotohistorier.

Opgaver

1.-2. klasse

Fotohistorie: Jordans natur

Hvad er det perfekte ørkendyr? Hvilket dyr er Jordans nationaldyr? Findes der flere slags ørken i Jordan? I denne opgave tager dine elever ud og undersøger Jordans natur. De får indsigt i ørkenlandets særprægede og barske natur. De finder også ud af, at Jordan er et vigtigt pusterum for blandt andet pelikaner på trækket, og at man godt kan dyrke tomater, selvom landet er et af de mest vandfattede i verden.

3.-5. klasse

Fotohistorie: Fantastiske steder

Det Døde Hav. Det Røde Hav. Jordan-floden. De imponerende ruinbyer Petra og Jerash. Jordan er fuld af fantastiske steder, der vidner om en lang historie, hvor mange folkeslag har været forbi. I denne opgave kommer eleverne rundt i Jordan og får et spændende indblik i Jordan og producerer en fotohistorie om landets natur, kultur og historie.

Fotohistorie: Her er Jordan

I denne opgave skal dine elever lave et portræt af Jordans natur og historie med syv billeder. De skal finde billeder i begge temaets panoramaer, men de bestemmer selv, hvilke aspekter af Jordan de vil bruge i deres fotohistorier til at præsentere landet med. Arbejd med begreberne begyndelse, midte og slutning, så eleverne får lavet en sammenhængende fortælling.

Dansk, 1.-5. klasse
Omfang: 30 minutter



Hvad er en flygtning?

Opgave til Dansk Flygtningehjælps mini-forløb: Se verden med en flygtnings øjne

Som en introduktion til mini-forløbet med virtual reality skal eleverne stifte bekendtskab med begreberne flygtninge, nærområder og krig. Elevernes forforståelse vil i denne indledende refleksionsopgave blive øget dels gennem en fælles brainstorm dels gennem en øvelse, hvor eleverne skal tegne deres forestillinger om, hvordan en flygtning bor. Opgaven rummer både aktiviteter til 1.-2. klasse og til 3.-5. klasse.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne skal ved hjælp af en mindmap og tænkeskrivning opnå en forforståelse af emnet og begreberne flygtninge, nærområder og krig.

Inspiration til tegn på læring

- At eleverne udviser en refleksion over emnet og begreberne flygtninge, nærområder og krig.

Kompetencer og målpår

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Dansk efter 2. klasse		
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i nære og velkendte situationer	Forberedelse 2: Eleven kan bruge enkle skabeloner til at strukturere sit stof / Eleven har viden om enkel disposition
Dansk efter 6. klasse		
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Forberedelse 1: Eleven kan konkretisere ideer gennem tænkeskrivning / Eleven har viden om tænkeskrivning, brainstorm og mindmap

Introduktion til læreren

I disse år vil mange lærere møde flygtningebørn – nogle med voldsomme traumatiske oplevelser i bagagen – ude i de danske skoler. Men hvordan taler man med dem om det?

Når denne samtale skal tages i enten privat- eller klasseregi, kan det være en god metode at lade barnet fortælle om nogen, det kender i stedet for om sig selv. Dvs., at fortællingen ikke er direkte møntet på deres egen historie, men på den generelle historie om flugt og krig. Som lærer kender du din klasse bedst, og du kan løbende vurdere, om de forskellige øvelser passer til lige præcis dine elever.

Der skal gøres opmærksom på, at de to syriske børn, som eleverne vil møde i forløbet, (jf. VR-forløbet) i dag har det godt og derfor ikke skal mødes som ofre i dette undervisningsforløb.

For yderligere inspiration og gode råd, se f.eks. Dansk Flygtningehjælps to publikationer 'Flygtningebørn i folkeskolen' og 'Børn af krig og fred'. De ligger på www.udsatteflygtninge.dk/materialer.html

Opgave: Hvad er en flygtning?

Klassesamtale

Indledende snak med klassen: Introducer eleverne til temaet (læs evt. baggrundsinformation i den trykte lærervejledning), og hvad der skal ske. Vis evt. på Google Earth, hvor Syrien og Jordan er placeret i forhold til Danmark.

Spørgsmål til en plenumsamtale

- Hvorfor flygter mennesker?
- Hvad betyder det, at der er krig i et land?
- Har I hørt om krigen i Syrien? Fortæl.
- Kender du og din familie nogen flygtninge, der bor her i Danmark?
- Hvor bor mennesker, der er flygtet fra krig?

Brainstorm

1.-2. klasse:

Saml eleverne i en rundkreds, og tal i plenum om, hvad de forstår ved ordet krig (og evt. flygtninge). Lad dem løbende stille spørgsmål til emnet i plenumsamtalen.

Udlevér elevarket, som består af en mindmap, hvor eleverne må tegne (og evt. skrive), hvad de tror, at ordene betyder (flygtning, krig, nærområder).

3.-5. klasse:

Udlevér elevarket, som består af en mindmap, hvor eleverne to og to må skrive tanker, følelser og tegne, hvad ordene betyder. Lad gerne eleverne formulere undrespørgsmål til temaet, som klassen i fællesskab svarer på i plenum.

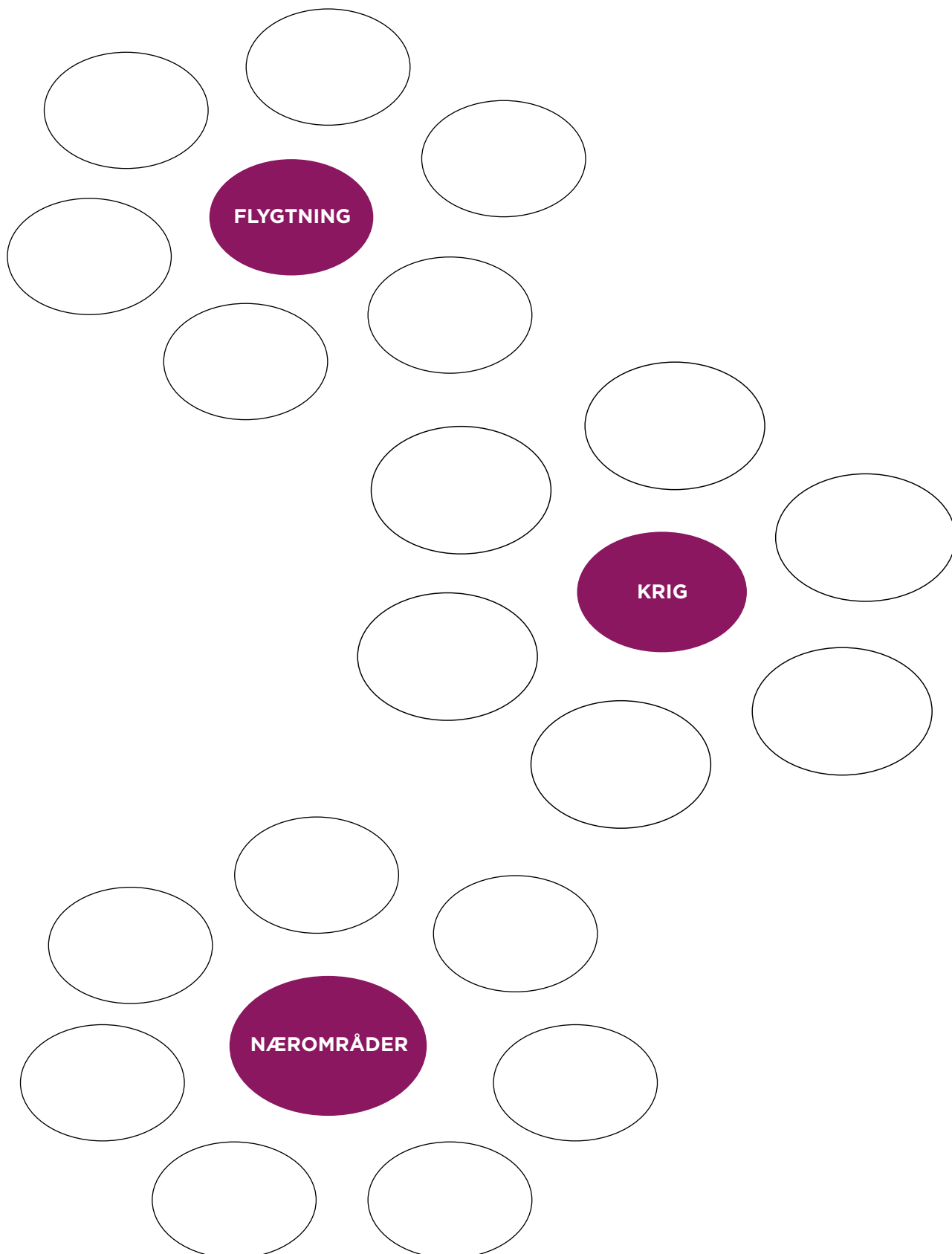
Så rettes blikket mod tavlen, hvor klassen i fællesskab kommer med bud på, hvad ordene betyder og indebærer. Du eller en elev skriver stikord op på tavlen til en fælles mindmap, mens plenumsamtalen finder sted.

Tegneøvelse: Hvor og hvordan bor en flygtning mon?

Lad eleverne tegne, hvor og hvordan de forestiller sig, flygtninge bor. Giv eleverne forholdsvis frie rammer til denne opgave. Lad til sidst eleverne hænge deres tegninger op og præsentere dem for klassen.

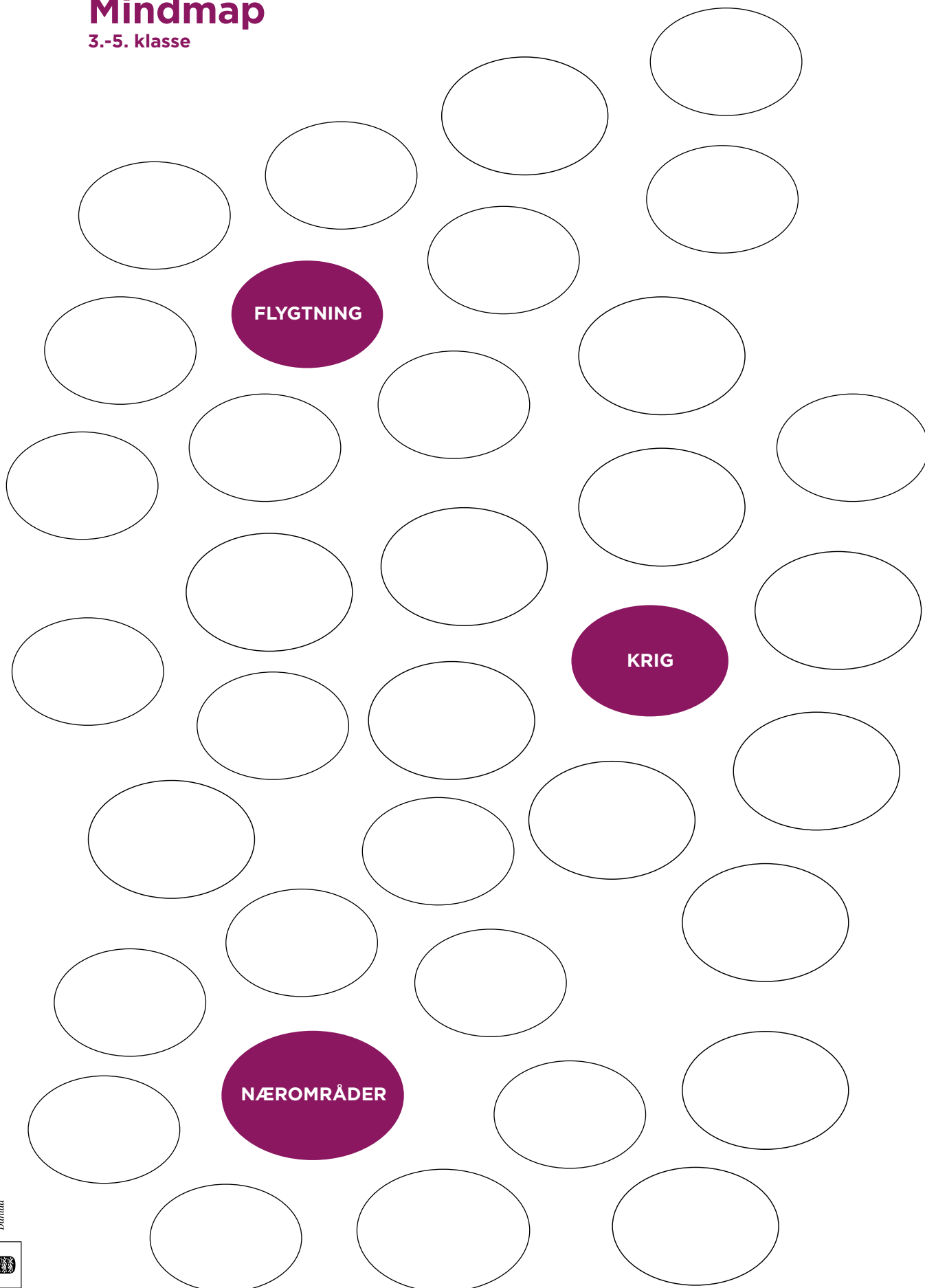
Mindmap

1.-2. klasse



Mindmap

3.-5. klasse



Dansk: 1.-2. klasse
Dansk og N/T: 3.-5. klasse
Omfang: 60 minutter

Se virtual reality eller 360 graders-film

- Rejs til Jordan, og lær Nour og Abdallah at kende.

Opgave til Dansk Flygtningehjælps mini-forløb: Se verden med en flygtnings øjne

Hvordan ser hverdagen ud, når man er flygtningebarn og bor midt i Amman? Og hvordan kommer man i gang med lege, grine og danse igen, når man er flygtet fra krig? Det kan dine elever her få en usædvanlig oplevelse af - i filmklip, hvor de kan se sig omkring.

I VR-oplevelsen kommer eleverne fra 3. klasse og opefter med til Amman i Jordan, hvor de selv skal gå på opdagelse og møde de syriske flygtningebørn Nour og Abdallah. De to børn viser blandt andet, hvordan de leger, hvem de har det sjovt med, og hvem der hjælper dem, så de får en god barndom.

I 1.-2. klasse kan I se nogle centrale klip som små film, der kan vises på computer eller smartboard.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne opnår kendskab til virtual reality som medie.
- Eleverne opnår via et virtuelt medie viden om flygtningebørns liv i Amman, Jordan.
- Eleverne reflekterer over, hvad et godt børneliv er herhjemme og ude i verden.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne deltager aktivt i en samtale om og reflekterer over flygtningebørns levevilkår og forhold ud fra deres viden fra VR-oplevelsen.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Dansk efter 2. klasse		
Kommunikation	Eleven kan kommunikere med opmærksomhed på sprog og relationer i nære hverdags-situationer	IT og kommunikation 1: Eleven kan anvende it til hverdagskommu-nikation / Eleven har viden om digital kom-munikation i skrift, billede og lyd
Kommunikation	Eleven kan kommunikere med opmærksomhed på sprog og relationer i nære hverdags-situationer	IT og kommunikation 2: Eleven kan sætte sig ind i afsenderens eller modtagernes oplevelse af kommunikationen / Eleven har viden om modtager- og afsender-forhold i digital kommunikation
Dansk efter 4. klasse		
Kommunikation	Eleven kan følge regler for kommunikation i overskuelige formelle og sociale situationer	IT og kommunikation 1: Eleven kan begå sig i et virtuelt univers / Eleven har viden om digitale profiler og digital kommunikation
Natur/teknologi efter 4. klasse.		
Perspektivering	Eleven kan relatere natur og teknologi til andre kontekster	Mennesket 1: Eleven kan sammenligne egne levevilkår med andres / Eleven har viden om levevilkår forskellige steder i verden

Lærerens forberedelse

1.-2. klasse:

I dette forløb er der i alt tre videoklip med hver sit tema: hjemmet, lege og minder. Videoerne kan f.eks. ses på computer eller på smartboard eller projektor.

Videoerne er optaget i 360 grader. Det vil sige, at I kan kigge jer omkring i alle retninger. Med en mus eller pegeplade kan I trække billedet rundt, så I oplever alle synsvinkler. Det mest oplagte er, at I ser filmene sammen på smartboard eller projektor. Så kan I sætte videoerne på pause, når der er et spørgsmål, eller der er et sted, I har lyst til at se nærmere på.

Du kan se filmene her: 2018.u-landskalender.dk/vr eller på hjemmesiden under menupunktet 'flygtning'. Prøv det gerne af på forhånd, så du kender indholdet og ved, hvordan man kigger rundt i filmen og sætter den på pause.

3.-5. klasse:

Gå allerførst selv ind og se den lille instruktionsvideo om VR-filmen. Den ligger på 2018.u-landskalender.dk/vr eller på hjemmesiden under menupunktet 'flygtning'.

Prøv derefter selv VR-oplevelsen igennem, og gå gennem alle valgmuligheder – så kan du bedst muligt guide eleverne. Når først eleverne sidder med VR-briller på, kan du ikke følge med i, hvad de ser.

Vi anbefaler, at du og eleverne ser VR-filmen på smartphones, der indsættes i de særlige VR-papbriller, I har fået leveret med klassesættet. Men I kan også se VR-filmen

på tablets eller på smartphones uden at bruge VR-papbrillerne.

I begge tilfælde skal I først downloade den gratis app WondaVR, der fungerer som det program, der afspiller VR-oplevelsen.

Du finder også link til WondaVR og VR-oplevelsen inde på hjemmesiden (på 2018.u-landskalender.dk/vr – eller under menupunktet 'flygtning'). Her ligger der også et link til lærere med yderligere instruktioner.

NB - forbered eleverne et par dage før

Det er vigtigt, at du beder eleverne forberede sig hjemmefra et par dage før, I skal prøve VR-oplevelsen i klassen. På den måde kan de få hjælp af deres forældre, hvis de har brug for tilladelse eller et password for at downloade app'en på deres telefon.

Opgave med 360 graders-oplevelse

1.-2. klasse

Introduktion

Forbered eleverne på, at de nu skal til Amman i Jordan, hvor de skal møde de to syriske flygtningebørn Nour og Abdallah. Vis evt. endnu engang eleverne, hvor Jordan ligger i forhold til Syrien og Danmark.

Forklar eleverne, at I i fællesskab skal gå på oplevelse i 360-graders-videoerne, som du kan vise på et smartboard eller projektor. Og at det specielle ved 360-graders-videoer er, at man kan panorere sig rundt i dem med f.eks. computermusen.

Bemærk i øvrigt, at det er et tilfælde, at denne flygtningepige hedder det samme som hovedpersonen i 'Månestenen'. Nour i disse film er ikke en opdigtet person.

360-graders oplevelsen – rejsen til Amman

- I 360 graders-videoen 'Abdallahs hjem' besøger vi flygtningedrengen Abdallah og hans familie. Vi ser, hvordan der ser ud uden for hjemmet, og hvordan der ser ud i gangen, i køkkenet og i hjemmets to værelser. Hvor sover man? Og hvor hygger familien sig sammen?
- I 360 graders-videoen 'Leg med Nour' besøger vi forskellige steder i Amman. Vi møder flygtningepigen Nour, der viser, hvad hun plejer at lege på gaden. Vi besøger Dansk Flygtningehjælps medborgerhus, hvor børn spiller teater og danser. Og vi er med børnene fra medborgerhuset på en tur til en park, som er det nærmeste, man kommer på en legeplads i denne del af Amman.
- I 360 graders-videoen 'Nour og Abdallahs minder' præsenterer flygtningebørnene Abdallah og Nour sig selv, og de fortæller hver sin lille historie om et af deres bedste minder fra deres gamle liv i Syrien.

Husk, at du kan sætte videoerne på pause, når der er et spørgsmål, I vil tale om – eller hvis I har lyst til at have mere tid til at kigge jer omkring et sted i 360-graders-filmen.

Efter 360 graders-oplevelsen - opsamling på turen

Saml eleverne i en rundkreds, og tal videoen igennem i fællesskab:

- Hvad var det for nogen steder, vi besøgte i videoen?
- Hvordan så der ud i Amman?
- Hvordan så der ud i Abdallahs hjem?
- Hvordan lader Abdallah og Nour til have det? Kan man godt være glad, selv om man savner noget?

Fortsæt samtalen med elevernes egne undrepørgsmål.

Opgave med VR-oplevelse

3.-5 klasse

Klassens forberedelse

Gør evt. nogle af dine elever ansvarlige for, at alle elever får downloadet app'en i god tid. Det er også vigtigt, at alle smartphones og tablets er fuldt opladede, da VR-oplevelsen bruger meget strøm. Eleverne kan evt. tage deres oplader og evt. en powerbank med hjemmefra.

Man får den bedste lyd og forstyrrer andre mindst muligt, hvis man bruger hovedtelefoner til sin smartphone eller tablet. Så anbefal eleverne at tage hovedtelefoner med til deres telefon.

Der medfølger syv VR-papbriller i hvert klassesæt. Er der andre klasser, der har bestilt klassesæt på jeres skole, kan I evt. deles om VR-papbrillerne, så 14 eller 21 elever ad gangen kan prøve VR-oplevelsen samtidig. I kan også høre, om nogle af jeres elever selv har mulighed for at medbringe en VR-brille til smartphones.

Har I ikke flere end syv VR-briller, kan resten af klassen se VR-oplevelsen på en tablet eller deres smartphone uden VR-briller. Er der elever, der ikke har en smartphone eller tablet, så kan man gå sammen to og to og prøve VR-oplevelsen med en enkelt telefon uden VR-briller.

Se ovenfor under 'Lærerens forberedelse', hvordan I finder og downloader app'en fra hjemmesiden.

Introduktion

Forbered eleverne på, at de nu skal på en rejse til Amman, Jordan. Vis endnu engang eleverne, hvor Jordan ligger i forhold til Syrien og Danmark, så de får mulighed for at danne sig et geografisk overblik.

VR-oplevelse - rejsen til Amman

Forklar nu eleverne, at I skal gå på opdagelse i VR-oplevelsen, som eleverne skal hente ned på deres smartphones eller evt. tablets/iPads.

Fortæl eleverne om jeres mission, som starter ude i en ørken, hvor I har en lille skotøjsæske med legetøj, blandt andet en bamse og en tom slikpose. Indholdet i kassen sættes i spil, når I kommer ind til storbyen, Amman. Her leger vi, at I selv er

flygtninge og skal forsøge at finde jer til rette – at skabe et nyt hjem. Hvor leger man? Hvor køber man slik? Hvor kan ens bamse sove? osv. De syriske børn Nour og Abdallah hjælper jer undervejs.

Som en afslutning på videoen møder I Nour, Abdallah og en af de voksne på medborgercenteret. De introducerer sig selv og deler et dejligt minde fra Syrien.

Lad eleverne prøve VR-oplevelsen af et par gange for at eksperimentere med, om udfaldet ændrer sig.

Bemærk i øvrigt, at det er et tilfælde, at denne flygtningepige hedder det samme som hovedpersonen i 'Månestenen'. Nour i disse film er ikke en opdigtet person.

Efter VR-oplevelsen – opsamling på turen

1. Udlevér elevarket, som giver eleverne mulighed for at reflektere og undre sig over VR-oplevelserne.
2. De skal nu tænkeskrive i to minutter uden afbrydelse, hvor de har to minutter til at skrive alt det, som de umiddelbart kommer til at tænke på. I denne øvelse betyder stavefejl ikke noget.
3. Derefter skal de færdiggøre sætningerne på arbejdsarket.
4. Nu finder eleverne en makker, som de læser højt for.
5. Udvælg evt. et par elever, som læser deres besvarelse højt i plenum.

Opsamling på turen

Saml eleverne i en rundkreds, og tal VR-oplevelsen igennem i fællesskab:

- Hvad var det for nogen steder, vi besøgte i videoen?
- Var der noget, der ændrede sig undervejs?
- Hvordan så der ud i ørkenen?
- Hvordan så der ud i byen Amman?
- Hvordan så der ud i Abdallahs hjem?

Fortsæt samtalen med elevernes egne undrespørgsmål.

Dansk og billedkunst, 1.-2. klasse
Dansk, billedkunst og N/T, 3.-5. Klasse
Omfang: 2-3 lektioner (+ hjemmeopgave)

Mit hjem - dit hjem

Opgave til VR-oplevelsen og 360 grader-filmene i Dansk
Flygtningehjælps mini-forløb: Se verden med en flygtnings øjne.

Som introduktion til denne øvelse skal eleverne forberede en lektie hjemmefra. De skal tage billeder af vigtige ting i deres eget hjem. Det skal de nemlig i følgende øvelser sammenligne med de hjem, som de mødte i VR-oplevelsen, og som vi nu skal se nærmere på.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne opnår kendskab til brug af digitale billeder.
- Eleverne opnår via digitale billeder viden om flygtningebørns liv i Amman, Jordan.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne kan lave en fotohistorie på planche om deres eget hjem, begrunde valget af billeder og fortælle om dem i sammenhæng.
- Eleverne deltager aktivt i en samtale om flygtningebørns levevilkår og forhold ud fra deres viden fra VR-oplevelsen.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Natur/teknologi efter 4. klasse.		
Perspektivering	Eleven kan relatere natur og teknologi til andre kontekster	Mennesket 1: Eleven kan sammenligne egne levevilkår med andres / Eleven har viden om levevilkår forskellige steder i verden
Billedkunst efter 2. klasse		
Billedfremstilling	Eleven kan udtrykke sig i plane, rumlige og digitale billeder	Digitale billeder 1: Eleven kan fremstille digitale billeder / Eleven har viden om digital fotografering
Billedfremstilling	Eleven kan udtrykke sig i plane, rumlige og digitale billeder	Digitale billeder 2: Eleven kan bearbejde billeder digitalt / Eleven har viden om digitale værktøjer til billedbehandling

Billedkunst efter 5. klasse		
Billedfremstilling	Eleven kan eksperimentere med og udtrykke sig i billeder med vægt på tematisering.	Digitale billeder 1: Eleven kan fremstille en digital billedfortælling / Eleven har viden om enkle digitale animationsteknikker

Opgave: Mit hjem – dit hjem

1.-2. klasse

Billedanalyse – fotos fra dit hjem og Abdallahs hjem

Mit hjem – med hjemmeopgave:

Hver elev får en hjemmeopgave, hvor de skal tage to billeder af det vigtigste i deres hjem.

Billederne printes, og i mindre grupper udvælger de nu gruppens fem vigtigste billeder. De skal være kritiske og vælge billeder ud af de vigtigste steder. Eleverne skal nu udarbejde en fælles planche, hvor de laver en lille beskrivelse samt begrundelse til hvert billede. Præsenter gruppeplancherne for hinanden. Hæng derefter plancherne op i klassen.

Abdallahs hjem:

I dette opgaveark finder I også en række billeder fra Abdallahs hjem i Amman. Der skal nu kigges nærmere på, hvordan en flygtningefamilie fra Syrien kan bo i Jordan. Kig på dem på smartboardet, og lad eleverne spørge ind til det, de ser. Hjælp med til, at eleverne også kommer omkring disse spørgsmål:

- Hvad forestiller billederne?
- Hvilke genstande har familien i deres hjem?
- Hvilke genstande, synes du, der mangler i familiens hjem?
- Hvordan ser der ud i Abdallahs hjem i forhold til dit hjem?
- Tror I, at familien føler, at de mangler noget i deres hjem? Hvorfor/hvorfor ikke?

3.-5. klasse

Billedanalyse – fotos fra dit hjem og Abdallahs hjem

Mit hjem – med hjemmeopgave:

Hver elev får en hjemmeopgave, hvor de skal tage en række billeder af noget, de synes er meget vigtigt i deres hjem.

Hver elev skal nu udvælge og printe 3-5 billeder fra deres eget hjem. De skal være kritiske og vælge billeder af de vigtigste steder i deres hus, f.eks. deres eget værelse, stue eller køkken. De skal nu udarbejde en planche, hvor de enkeltvis laver en lille



beskrivelse samt begrundelse til hvert billede. Præsenter plancherne for hinanden i små grupper. Hæng derefter plancherne op i klassen.

Abdallahs hjem:

I dette opgaveark finder I også en række billeder fra Abdallahs hjem samt en plantegning. Vi skal nu kigge nærmere på, hvordan en flygtningefamilie fra Syrien kan bo i Jordan. Lad eleverne kigge billederne igennem to og to. Nu skal de også finde billeder fra deres eget hjem frem, så de kan sammenligne med Abdallahs hjem. Tal derefter om følgende:

- **Hvad forestiller billederne?**
- **Hvilke genstande har familien i deres hjem?**
- **Hvilke genstande, synes du, der mangler i familiens hjem?**
- **Hvordan ser der ud i Abdallahs hjem i forhold til dit hjem?**
- **Tror I, at familien føler, at de mangler noget i deres hjem? Hvorfor/hvorfor ikke?**
- **Hvilket indtryk giver billederne os af Abdallahs familieliv?**

Derefter deler du eleverne op i mindre grupper. Udlevér elevarket, som følger med denne opgave nedenfor. Lad grupperne vælge et af billederne, hvor de svarer på:

- **Hvad forestiller billedet?**
- **Hvad er der i forgrunden, mellemgrunden og baggrunden?**
- **Er der personer med på billedet? Beskriv disse personer, så godt du kan: Hvad kan du se (påkledning, alder, køn, kropssprog, udseende, ansigtsudtryk, hvor befinder personen sig, og hvad foretager personen sig?)?**
- **Er der andre vigtige ting på billedet? Giv en grundig beskrivelse.**
- **Farver: Hvilke farver ser du? Hvordan er de: glade, triste, varme, mørke, lyse?**

Fremlæg til sidst for en anden gruppe, og slut af med en afsluttende diskussion i klassen:

- **Hvilke forskelle og ligheder er der mellem jeres og Abdallahs hjem?**
- **Hvilke genstande i et hjem er vigtigst for os? Begrund svaret.**
- **Kan man leve et lykkeligt liv i Abdallahs hjem? Hvorfor/hvorfor ikke?**



Hele familien undtagen Mohamed (14 år).



Uden for lejlighedens hoveddør. Familien bor i stueetagen. Lejligheden består af stue, soveværelse, køkken og wc.



Familiens WC. Du sætter dig på hug, når du skal bruge det.



Familiens badeværelse er i entreen, når man kommer ind i lejligheden.



Abdallahs mor vasker op. Hun elsker at lave mad og er rigtig god til det.



Skraldespanden i køkkenet.



Opvask i familiens køkken. Familien har ikke en opvaskemaskine.



Familiens køleskab og fryser.



Middagen står klar i køleskabet.



Entreen i lejligheden. Hvis du går til venstre, kommer du ind i stuen.



Familiens stue.



Garderoben i soveværelset.



Soveværelset, hvor man også kan se fjernsyn.

Musik og idræt, 1.-2. klasse

Musik, 3.-5. klasse

Omfang: 45 minutter

Dans med Abdallah

- musikkens betydning

**Opgave til VR-oplevelsen og 360 graders-filmene i Dansk
Flygtningehjælps mini-forløb: Se verden med en flygtnings øjne.**

I VR-oplevelsen og 360 graders-filmene støder vi flere gange på musik. Eleverne drøfter, hvilken betydning musik har for os mennesker - og de danser, laver danse-vendespil og quizzer.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne reflekterer over, hvilken virkning og betydning musik kan have på mennesker og menneskers livskvalitet.
- Eleverne opnår en viden om, hvordan man kan bevæge sig rytmisk til en variation af musikformer.

Inspiration til tegn på læring

- At eleverne kan forklare og diskutere musikkens og dansens betydning for børn herhjemme og ude i verden.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Idræt efter 2. klasse		
Alsided idræt-sudøvelse	Eleven kan deltage aktivt i basale, alsidige bevægelser i leg	Dans og udtryk 1: Eleven kan bevæge sig rytmisk til en variation af musikformer / Eleven har viden om krop-pens grundlæggende bevægelsesmuligheder
Musik efter 2. klasse		
Musikforståelse	Eleven kan lytte til og udtrykke sig om musik	Musikoplevelse 1: Eleven kan lytte opmærksomt til musik / Eleven har viden om aktiv lytning
Musik efter 4. klasse		
Musikforståelse	Eleven kan lytte opmærksomt til og udtrykke sig varieret om musik	Musikoplevelse 1: Eleven kan formidle sin oplevelse af musik / Eleven har viden om måder at udtrykke musikoplevelser på

1.-2. klasse

Opgaver

Brainstorm og makkersamtaler:

Hvilken betydning har musik?

1. Bed klassen om at tænke over, hvor vi stødte på musik, dans og bevægelse i 360 graders-videoerne. Brainstorm over dette i fællesskab.
2. Vis eleverne 360 graders-videoen 'Abdallahs hjem', herunder klippet med Abdallahs lillebror, der er glad for at danse til arabisk musik.
3. Ud på gulvet – find en makker: Stil nu eleverne følgende spørgsmål, og efter hvert spørgsmål skal de finde sig en ny samtalemakker. Saml til sidst op på spørgsmålene i plenum:
 - Har du en yndlingssang, der altid kan få dig til at danse eller synge med? Hvilken sang og hvorfor?
 - Hvorfor tror du, at vi mennesker kan blive glade af at høre musik?
 - Hvilke følelser kan man få, når man hører musik?
 - Kan man godt danse og være glad, når man er flygtet fra en krig? Uddyb dit svar.
 - Hvad er dit skøreste dansetrin (vis din makker dette og dans selv med)?

Dans med Abdallah

Sæt nu 360 graders-videoen 'Abdallahs hjem' på endnu en gang, og lad eleverne danse med. Man må gerne danse skørt og fjollet.

Aktivitet: Levende dansevendespil

I kan slutte af med denne lille danseleg.

1. Udpeg to frivillige, der bliver sendt uden for døren.
2. Mens de venter udenfor, finder alle øvrige elever sig en makker.
3. Til lyden af Abdallahs dansevideo, skal de nu finde på et signatur-dansetrin (det er lige meget, hvad det er, så længe det er en bevægelse).
4. Derefter sætter de sig tilbage på deres pladser, og de to frivillige hentes ind.
5. De to frivillige skal nu på tur finde ud af, hvilke to elever der har det samme dansetrin tilfælles – som et levende vendespil. Eksempel: 'Morten og Sofie, rejs jer op', hvorefter de rejser sig og viser deres planlagte dansetrin.
6. Matcher deres dansetrin ikke, skal de sætte sig ned igen, og turen går videre til den næste frivillige. Sådan fortsættes legen, indtil alle par er blevet fundet.



3.-5. klasse

Opgaver

Brainstorm: Hvilken betydning har musik?

- Bed klassen om at overveje, i hvilke sammenhænge vi stødte på musik, dans og bevægelse i VR-oplevelsen.
- Vis eleverne 360-graders-videoen 'Abdallahs hjem', herunder klippet med Abdallahs lillebror, der er glad for at danse til arabisk musik. Du kan vise det på smartboardet, eller eleverne kan se det på tablets/smartphones. Videoen ligger på 2018.u-landskalender.dk/vr eller på hjemmesiden under menupunktet 'Flygtning'.
- Brainstorm i fællesskab over, hvilken betydning, musik har for mennesker.

Aktivitet: Quiz og byt

- Print arbejdsarket ud, og klip de enkelte quiz-spørgsmål ud. Print flere eksemplarer, så der er spørgsmålssedler nok til alle eleverne.
- Klassen stiller sig nu ud på gulvet, og du giver dem hver en seddel med et spørgsmål.
- Sammen besvarer de nu hinandens spørgsmål, hvorefter de bytter spørgsmål med hinanden og bevæger sig videre til en ny, ledig makker.
- Saml til sidst op på svarene i plenum, så eleverne får en idé om, hvordan musik og livskvalitet kan hænge sammen.

Aktivitet: Dans med Abdallah

- Vis igen 360-graders-videoen 'Abdallahs hjem', og lad eleverne danse med, når Abdallahs lillebror danser. Man må gerne danse skørt og fjollet. Videoen ligger på 2018.u-landskalender.dk/vr.
- Dans gør os HAPPY: Vis evt. de første fem minutter af Pharrel Williams store hit 'happy', som er kendt som et nummer, der kan få de fleste til at synge og danse med. I finder den på Youtube. I videoen møder vi mennesker fra hele verden, der danser med til hittet.
- Bed eleverne lægge mærke til de forskellige typer mennesker og lande, vi ser i videoen. Lad eleverne danse med til (et uddrag af) sangen – det er nærmest umuligt at sidde stille.

Quiz og byt

Klip spørgsmålene ud – sørg for, at der mindst er ét spørgsmål til hver af eleverne.

**Har du en yndlingssang, der altid kan få dig til at danse eller synge med?
Hvilken sang og hvorfor?**

Hvad er den gladeste sang, du kender?

Hvorfor tror du, at vi kan blive glade af at høre musik?

**Hvad betyder musik for de mennesker, vi mødte i VR-filmene?
Kom med eksempler.**

**Betyder musik det samme for mennesker rundt omkring i verden?
Hvad tror du?**

Betyder musik det samme for unge og ældre? Hvad mener du?

Kan musik også vække andre følelser i os?

Kan man godt danse og være glad, selv om man lever som flygtning?

Hvad er dit skøreste dansetrin (vis din makker det, og dans selv med)?



Dansk, 1.-5. klasse
Omfang: 1/2-1 lektion (+ hjemmeopgave)

Hvorfor er det vigtigt at lege?

Opgave til VR-oplevelsen og 360 graders-filmene i Dansk
Flygtningehjælps mini-forløb: Se verden med en flygtnings øjne.

I VR-oplevelsen og 360 graders-filmene støder du også på leg. I øvelserne til denne opgave skal eleverne reflektere over legens betydning for børn uanset, hvor de bor og vokser op.

Eleverne skal også undersøge og reflektere over, hvordan man kan lege gode lege med få ressourcer.

Inspiration til læringsmål

- At eleverne reflekterer over, hvad et godt børneliv er herhjemme og ude i verden.
- At eleverne kan diskutere legens betydning for børn.

Inspiration til tegn på læring

- At eleverne kan forklare og diskutere legens betydning for børn herhjemme og ude i verden.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Dansk efter 2. klasse		
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i nære og velkendte situationer	Præsentation og evaluering 1: Eleven kan præsentere sit produkt i nære sammenhænge / Eleven har viden om enkle præsentationsformer
Dansk efter 4. klasse		
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Fremstilling 1: Eleven kan udtrykke sig kreativt og eksperimenterende / Eleven har viden om ordforråd og sproglige valgmuligheder
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Fremstilling 2: Eleven kan udarbejde multimodale tekster / Eleven har viden om beskrivende og berettende fremstillingsformer

1.-2. klasse

Opgave

Brainstorm: Hvordan leger de syriske flygtningebørn?

- I hvilke sammenhænge stødte vi på lege i 360 graders-filmene? Lad klassen brainstorme over dette i fællesskab.
- Gense evt. derefter legescener fra 360 graders-filmen 'Leg med Nour' (f.eks. Nour, der spiller med glaskugler, Abdallah, der danser til musik, børn der spiller fodbold på gaden, flygtningebørn der spiller teater i medborgerhuset eller leger fangeleg med tørklæder). Videoen ligger på 2018.u-landskalender.dk/vr eller på hjemmesiden under menupunktet 'Flygtning'.

Samtalemakker: De bedste lege

Lad eleverne finde sig en samtalemakker, og stil dem følgende spørgsmål. Efter hvert spørgsmål skal de finde sig en ny samtalemakker. Saml til sidst op på spørgsmålene i plenum.

- Hvad ønskede du dig til din fødselsdag og/eller til jul? Hvorfor?
- Hvad er dit yndlingslegetøj? Hvorfor?
- Kan man godt lege uden legetøj, der har kostet mange penge?
- Kan du komme i tanke om lege, hvor man ikke behøver dyrt legetøj, computere osv.?
- Hvad leger du med dine bedste venner?
- Hvad leger du i frikvarteret med dine klassekammerater?
- Hvad kan du bedst lide at lege? Hvorfor?
- Hvordan og med hvad, tror du, at dine forældre og/eller bedsteforældre legede, da de var børn?

Opsamling: Hvorfor er det godt at lege?

Saml derefter alle eleverne i en cirkel, og saml op på elevernes spørgsmål og svar i en plenumsnak. Følg op med spørgsmålene:

- Hvorfor er mange børn gode til at lege?
- Hvorfor er det supergodt for børn at lege?
- Kan man godt danse og lege, når man er flygtet fra en krig?

Lav en top-5 liste over klassens yndlingslege på tavlen. Afsæt derefter tid til, at klassen får mulighed for at lege 1-2 lege.

Find evt. på en 'gammeldags leg' f.eks. hinkesten, dåseskjul osv.



3.-5. klasse

Opgave

Brainstorm: Hvordan leger de syriske flygtningebørn?

- I hvilke sammenhænge stødte vi på lege i VR-videoen? Lad klassen brainstorme over dette i fællesskab.
- Gense evt. derefter legescener fra VR-oplevelsen ved at se 360 graders-videoen 'Leg med Nour' (f.eks. Nour, der spiller fodbold, og glaskugler på gaden eller flygtningebørn, der spiller teater i medborgerhuset eller leger fangeleg med tørklæder). Videoen ligger på 2018.u-landskalender.dk/vr og på hjemmesiden under menupunktet 'Flygtning'. Den kan ses fælles på smartboard eller på elevernes egne telefoner.

Samtalemakker: De bedste lege

Lad eleverne finde sig en samtalemakker, og stil dem følgende spørgsmål. Efter hvert spørgsmål skal de finde sig en ny samtalemakker. Saml til sidst op på spørgsmålene i plenum.

- Hvad betyder leg for dig?
- Hvad ønskede du dig til din fødselsdag og/eller til jul? Hvorfor?
- Hvad er dit yndlingslegetøj? Hvorfor?
- Kan man godt lege uden legetøj, der har kostet mange penge?
- Kan du komme i tanke om lege, hvor man ikke behøver dyrt legetøj, computere osv.?
- Hvad leger du med dine bedste venner?
- Hvad leger du i frikvarteret med dine klassekammerater?
- Hvad kan du bedst lide at lege? Hvorfor?
- Hvordan og med hvad, tror du, at dine forældre og/eller bedsteforældre legede, da de var børn?
- Kan man blive for gammel til at lege? Hvorfor/hvorfor ikke?

Opsamling i plenum om lege

Saml derefter alle eleverne i en cirkel, og saml op på elevernes spørgsmål og svar i en plenumsnak. Følg op med spørgsmålet:

- Hvorfor er mange børn gode til at lege?
- Hvorfor er det supergodt for børn at lege?
- Kan man godt danse og lege, når man er flygtet fra en krig? Uddyb dit svar.
- Kan leg hjælpe flygtningebørn med at glemme grimme oplevelser? Uddyb dit svar.
- På Dansk Flygtningehjælps medborgercenter i VR-oplevelsen tegner og leger flygtningebørn for at få det bedre. Hvorfor tror I, at det kan hjælpe dem?



3.-5. klasse

Hjemmeopgave: Interview dine bedsteforældre

Eleverne skal nu forestille sig, at de er journalister. De skal interviewe bedsteforældre, hvis der er mulighed for det. Ellers er elevernes forældre en mulighed.

Du kan vælge at bede skrive et interview eller klippe en lille film sammen ved hjælp af smartphone eller tablet. Interviewet skal handle om bedsteforældrenes barndom og barndomslege.

Forbered spørgsmål til et interview:

Lav en fælles brainstorm i klassen (brug evt. webværktøjet padlet.com til at strukturere brainstormen på smartboardet), hvor I sammen finder gode interviewspørgsmål. Lad derefter hver enkelt elev skrive relevante spørgsmål ned til deres eget interview.

Inspiration til spørgsmål:

- Hvor og hvornår voksede dine bedsteforældre op?
- Hvordan var deres barndom?
- Voksede de op på landet eller i byen?
- Hvad var forskellen på deres og jeres barndom?
- Hvem og hvad legede de med, da de var børn?
- Havde de et stykke yndlingslegetøj?
- Voksede de op med penge eller ej? Havde de råd til dyrt legetøj?
- Hvilke lege med andre husker de tydeligst?
- Hvad var det sjoveste at lege med?
- Har de et godt råd til nutidens børn og unge?

Godkendelse af spørgsmål:

Når eleverne har skrevet deres spørgsmål ned, godkender du deres spørgsmål.

Gennemførelse af interview:

Lav sammen med eleverne en deadline for, hvornår interviewet skal være helt færdigt.

Evaluering:

Saml op på elevernes interview og undersøgelse med en afsluttende samtale i grupper à 4-5 elever. Er der nogen ligheder og/eller forskelle?



Dansk, 1.-2. klasse
Dansk, N/T, håndværk og design, 3.-5. klasse
Omfang: 2-4 lektioner

Hvad er det vigtigste i et hjem?

**Opgave til VR-oplevelsen og 360 graders-filmene i Dansk
Flygtningehjælps mini-forløb: Se verden med en flygtnings øjne.**

I denne opgave arbejder eleverne med innovation og entreprenørskab. De skal gennem en designproces bygge et hjem med knappe ressourcer og på lidt plads.

Hvad skal der til for at skabe et hjem, der fungerer? Eleverne skal tegne en model, give feedback og præsentere i klassen. De store skal også bygge hjemmet i en skotøjsæske. Formålet er at skabe refleksion over resurser og diskussion af, hvad der skal til for at få en tilværelse til at fungere.

Inspiration til læringsmål

- Eleverne opnår viden om designprocesser - fra idéudvikling til produktrealisering.
- Eleverne reflekterer gennem en designproces over, hvad der er nødvendigt, og hvad der er belejligt at have i et hjem.
- Eleverne opnår en viden om flygtninges levevilkår i Jordan.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne kan fremstille en model over et hjem, der er bygget op på knappe resurser.
- Eleverne deltager i en aktiv samtale om, hvordan flygtninges boligforhold kan se ud sammenlignet med deres egne.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Dansk efter 2. klasse		
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i nære og velkendte situationer	Præsentation og evaluering 1: Eleven kan præsentere sit produkt i nære sammenhænge / Eleven har viden om enkle præsentationsformer
Dansk efter 4. klasse		
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Præsentation og evaluering 1: Eleven kan udføre en mundtlig fremlæggelse / Eleven har viden om metoder til mundtlig formidling
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Præsentation og evaluering 2: Eleven kan vurdere produktets kvalitet, formål, struktur og layout / Eleven har viden om enkle evalueringsmetoder
Dansk efter 6. klasse		
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Forberedelse 1: Eleven kan konkretisere ideer gennem tænkeskrivning / Eleven har viden om tænkeskrivning, brainstorm og mindmap
Natur/teknologi efter 4. klasse.		
Perspektivering	Eleven kan relatere natur og teknologi til andre kontekster	Mennesket 1: Eleven kan sammenligne egne levevilkår med andres / Eleven har viden om levevilkår forskellige steder i verden
Håndværk og design efter 4./5./6./7. klasse		
Design	Eleven kan arbejde med enkle designprocesser knyttet til egen produktfremstilling	Idéudvikling 1: Eleven kan skitsere eller formulere enkle ideer inden for givne rammer, herunder med digitale værktøjer / Eleven har viden om skitsers formål og struktur
Design	Eleven kan arbejde med enkle designprocesser knyttet til egen produktfremstilling	Idéudvikling 2: Eleven kan udvikle ideer fra hverdagslivet, herunder med digitale værktøjer / Eleven har viden om brug af informations- og inspirationsskilder (fase 2)
Design	Eleven kan arbejde med enkle designprocesser knyttet til egen produktfremstilling	Produktrealisering 1: Eleven kan fremstille egne enkle produkter efter oplæg / Eleven har viden om arbejdstilrettelæggelse
Design	Eleven kan arbejde med enkle designprocesser knyttet til egen produktfremstilling	Produktrealisering 2: Eleven kan fremstille produkter efter egne ideer / Eleven har viden om funktion i relation til udførelsen af produktet

1.-2. klasse

Opgave

Eleverne skal overveje, hvad et godt hjem er. Eleverne skal sammenligne de syriske børns hjem med deres eget og enten tegne eller bygge miniudgaver af gode hjem (se opgaven til 3.-5. klasse).

Hvis eleverne ikke tidligere gennemført følgende lektie til opgaven 'Mit hjem - dit hjem' (opgaveark 21), vil det være oplagt at inddrage den her.

Brainstorm:

Lav sammen i klassen en brainstorm over, hvad man har behov for i et hjem.

Skitse over hjem:

Tegn på en tavle i fællesskab en plantegning over et mindre hjem: Køkken, stue og børneværelse.

- Inddel klassen i grupper à to eller tre elever. Udlever et par stykker A3-papir til hver gruppe.
- Bed dem tegne en skitse over et mindre hjem, hvor de grundigt overvejer, hvad der er nødvendigt at have i et hjem, og hvad der er rart/belejligt at have. Du kan evt. hjælpe eleverne på vej ved at lade dem lave en liste, hvor de skriver og/eller tegner de vigtigste genstande.
- Du eller eleverne kan evt. medbringe aviser, reklamer og blade, hvor eleverne klipper genstande ud såsom sofa, seng, fjernsyn osv., som de bruger i opgaven.
- Lad eleverne hænge plancherne op og fremlægge dem og gruppens tanker bag for resten af klassen. Snak om: Hvad kan vi undvære, og hvad kan vi slet ikke undvære?

3.-5. klasse

Opgave

Eleverne skal analysere Abdallahs hjem og sammenligne det med deres eget. Herefter skal de forsøge at designe et hjem, men med knappe ressourcer på ganske få kvadratmeter.

Hvis eleverne ikke tidligere gennemført følgende lektie til opgaven 'Mit hjem - dit hjem' (opgaveark 21), vil det være oplagt at inddrage den her.

Medbring hjemmefra:

Til denne opgave skal eleverne medbringe en skotøjsæske hjemmefra.

Makkersamtale: Analysér Abdallahs hjem

- Indled med et par spørgsmål til klassen, som kan få dem i gang med overvejelserne: Har I jeres eget værelse? Hvilken betydning har det at have sit eget værelse? Hvordan bor I?
- Derefter samler du eleverne i to cirkler – en indercirkel og en ydercirkel, så alle elever står over for en makker. Start med at spørge: "Hvor mange deler et værelse med sine søskende?". Og derefter: "Hvor mange har sit eget værelse?". Man svarer ja ved at række hånden op.
- Derefter skal eleverne igen diskutere spørgsmålet: Hvilken betydning har det at have sit eget værelse? Lad eleverne diskutere spørgsmålet med den makker, de står overfor, hvorefter alle i ydercirklen går et skridt til venstre, således at alle får en ny makker.
- Sidste spørgsmål i cirklen: Forestil jer, at der bor et barn på jeres alder i en flygtningelejr eller i en mindre lejlighed. Har de samme muligheder for privatliv som jer?
- Tænk tilbage på børnene i VR-videoen. Hvordan boede de? Hvordan så der ud i deres hjem?

Gruppearbejde: Design et hjem med knappe midler

Del klassen ud i grupper på 3-4 elever. Opgaven kan opdeles i følgende faser:

1. Brainstorm – opsamling på viden
2. Planlægnings/designfase
3. Eleverne planlægger individuelt deres eget projekt
4. Udarbejdelse af projekt (skotøjsæsker)
5. Præsentation for klassen.

Brainstorm:

Grupperne skal nu lave en brainstorm over, hvad man har behov for i et hjem

- Udlever et par stykker A3-papir til hver gruppe.
- Lav hver især en skitse af jeres eget hjem, og diskuter, hvad der er nødvendigt, og hvad der belejligt og rart at have?
- Lav derefter en skitse over et opdigtet hjem, hvor der kun er mulighed for at vælge de allervigtigste ting (dvs. ingen PlayStation eller iPad).

Individuel opgave:

- Medbring din egen skotøjsæske: Eleverne skal nu vha. tusser, maling, pap, karton og andet kreativt grej fremstille en 3D-model af deres opdigtede hjem.
- Fremlæggelser i klassen: Eleverne kan præsentere deres "hjem" i mindre grupper ad gangen eller foran hele klassen. De skal huske undervejs at begrunde, hvorfor de har valgt at designe hjemmet på præcis denne måde.



Dansk, 1.-5. klasse
Omfang: 1/2 - 1 lektion

Dit vigtigste minde

Opgave til VR-oplevelsen og 360 graders-filmene i Dansk
Flygtningehjælps mini-forløb: Se verden med en flygtnings øjne.

I denne opgave skal eleverne lytte og forholde sig til andres og egne vigtige minder. Hvilken betydning har minder for menneskers nutid og fremtid?

Inspiration til læringsmål

- Eleverne opnår kendskab til vigtigheden af menneskers minder.
- Eleverne kan udarbejde en enkel tekst med udgangspunkt i minder.

Inspiration til tegn på læring

- Eleverne kan vha. et Venn-diagram diskutere forskelle og ligheder mellem dem selv og de syriske flygtningebørn, Nour og Abdallah.
- Eleverne kan producere et brev, hvori de reflekterer over vigtigheden af minder.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Dansk efter 2. klasse		
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i nære og velkendte situationer	Fremstilling 1: Eleven kan udarbejde enkle tekster med billeder og skrift / Eleven har viden om sprogets opbygning i ord og sætninger og om sammenhæng mellem skrift og billede
Dansk efter 4. klasse		
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Fremstilling 1: Eleven kan udtrykke sig kreativt og eksperimenterende / Eleven har viden om ordforråd og sproglige valgmuligheder
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Fremstilling 2: Eleven kan udarbejde multimodale tekster / Eleven har viden om beskrivende og berettende fremstillingsformer



Opgave

Se endnu engang 360 graders-videoen 'Nour og Abdallahs minder', hvor Nour og Abdullah fortæller om deres vigtigste minder. Eleverne skal nu med udgangspunkt i Nour og Abdallahs minder i filmen tegne og skrive deres egne vigtigste minder:

- **Start med en fælles samtale om minder, der er meget tydelige og stærke for jer. Hvad husker I helt tydeligt?**
- **Lad dernæst eleverne tegne og/eller skrive om deres valgte minde(r).**
- **Del til sidst eleverne ud i mindre grupper, hvor de viser og fortæller om deres minder. Slut af med et par eksempler i plenum.**

3.-5. klasse

Opgave

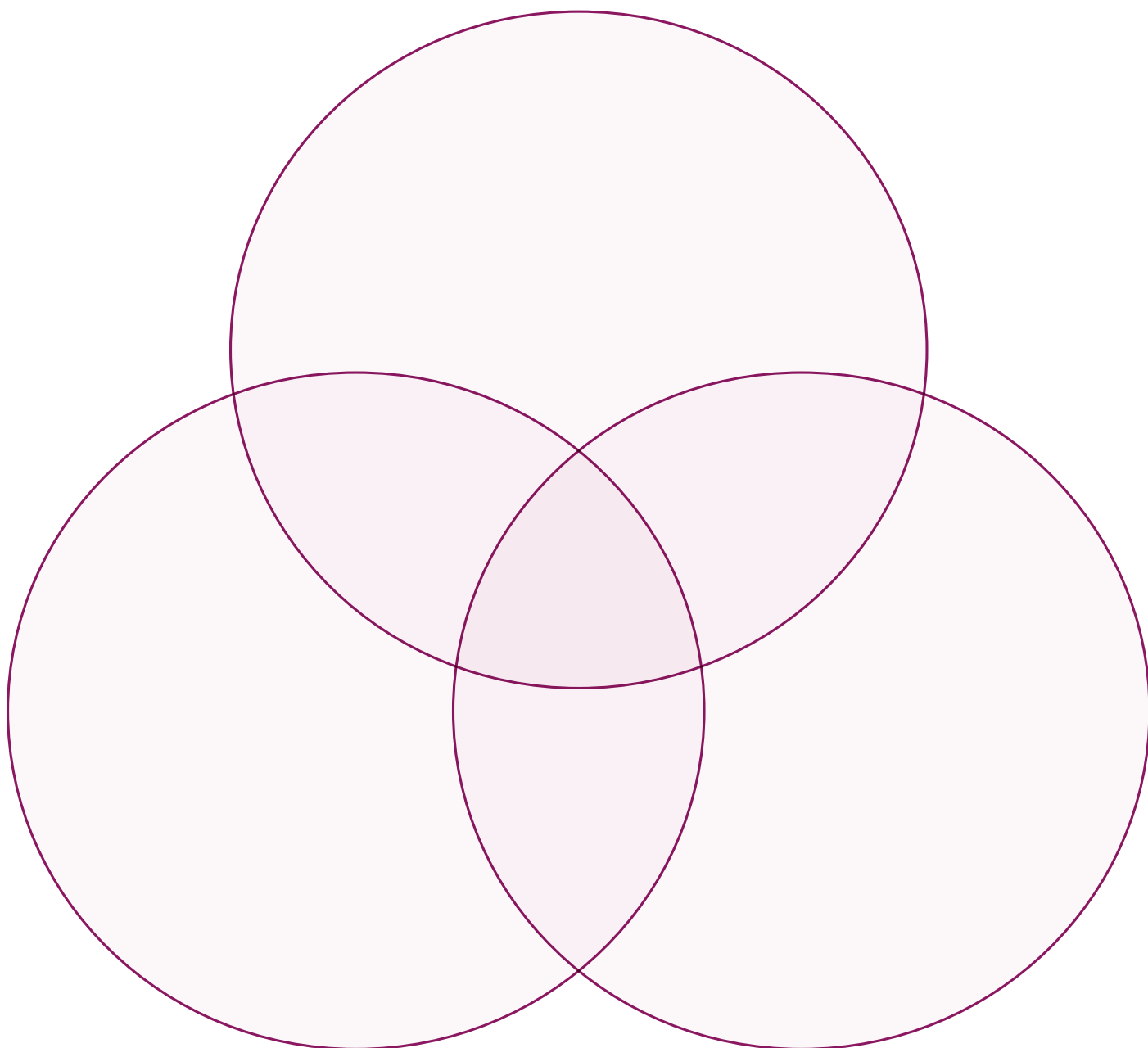
Se 360-graders-videoen 'Nour og Abdallahs minder', hvor Nour og Abdullah fortæller om deres vigtigste minder. Videoen ligger på 2018.u-landskalender.dk/vr eller på hjemmesiden under menupunktet 'Flygtning'.

1. **Start med en fælles samtale om minder, der er meget tydelige og stærke for jer. Hvilke minder husker I helt tydeligt? Hvilke minder, mener I, er helt særlige og vigtige?**
2. **Venn-diagram: Udlever derefter arbejdsarket med Venn-diagrammet. Nu skal eleverne se nærmere på, hvad de har tilfælles med Nour og Abdullah. De skal også undersøge, hvor de er forskellige. Efterfølgende kan der sammenlignes med sidemakkeren.**

Eleverne skal nu med udgangspunkt i Nour og Abdallahs minder sætte sig i et af de to børns sted og i en skriftlig opgave forestille sig (ud fra deres tilegnede viden samt fri fantasi) et af de syriske børns fremtid:

- **Hvordan ser fremtiden ud for Nour/Abdallah? Forestil dig, at du er enten Nour eller Abdallah, som er 10 år ældre end nu.**
- **Skriv et brev til den yngre version af dig selv, og fortæl, hvordan dit liv ser ud nu. Har du en familie, er du tilbage i Syrien eller bor du fortsat i Jordan, hvad lever du af? osv.**
- **I brevet skal "dit" (Nour eller Abdallahs) minde indgå.**
- **Afslut øvelsen med at læse brevet højt for hinanden i mindre grupper.**

Venn-diagram



Dansk, 3.-5. klasse
Omfang: 1-2 lektioner

Skriv til en målgruppe

Målgruppeøvelserne handler om at finde ud af, hvad en målgruppe er – og at gøre eleverne dygtigere til at målrette emnevalget og deres billedtekster til den målgruppe, de har valgt til produktionen af deres egen, digitale U-landskalender.

Øvelserne handler også om at gøre eleverne bevidste om, at effektiv kommunikation altid er målrettet en modtager. Det gælder om at kunne gennemskue, hvornår man selv bliver talt til som en målgruppe – og om at kunne målrette sin egen kommunikation.

Inspiration til læringsmål

- Eleven kan sætte ord på forskellige målgruppers interesser

Inspiration til tegn på læring

- Eleven opstiller modsætninger mellem børn og voksnes interesser

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Dansk efter 4. klasse		
Læsning	Eleven kan læse multimodale tekster med henblik på oplevelse og faglig viden	Sammenhæng 1: Eleven kan samtale om teksters budskaber / Eleven har viden om teksters påvirkende situation
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Fremstilling 2: Eleven kan udarbejde multimodale tekster / Eleven har viden om beskrivende og berettende fremstillingsformer
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Forberedelse 1: Eleven kan udarbejde ideer på baggrund af andre tekster / Eleven har viden om metoder til at undersøge sprog og struktur i tekster
Fortolkning	Eleven kan forholde sig til velkendte temaer i eget og andres liv gennem undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster	Fortolkning 1: Eleven kan forklare sin tekstforståelse / Eleven har viden om sammenhæng mellem virkemidler og budskab i tekster

Dansk efter 6. klasse		
Læsning	Eleven kan læse og forholde sig til tekster i faglige og offentlige sammenhænge	Sammenhæng 1: Eleven kan vurdere teksters perspektiv på et emne / Eleven har viden om metoder til sammenligning af teksters perspektiver
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Præsentation og evaluering 1: Eleven kan fremlægge sit produkt for andre / Eleven har viden om modtagerforhold
Kommunikation	Eleven kan kommunikere med bevidsthed om sprogets funktion i overskuelige formelle og sociale situationer	Dialog 1: Eleven kan påtage sig roller i samtalsituationer / Eleven har viden om frie og formaliserede samtaleformer

Introduktion til eleverne

Klassesamtale om målgrupper

Indled øvelserne med en fælles samtale i klassen med undrespørgsmål eller fælles refleksion over det fænomen, at noget bliver fortalt forskelligt alt efter, hvem der skal høre det. Når man fortæller en historie, er det vigtigt at vide, hvem der skal høre den. Man taler for eksempel som regel anderledes til voksne end til børn. Og man laver noget andet fjernsyn til store børn end til små børn. Find sammen i klassen eksempler på, hvordan målgruppebevidsthed indvirker på, hvordan vi taler til hinanden i hverdagen.

Ideer til samtale

1. Vi får nyheder og information fra mange medier. F.eks. tv, YouTube-videoer, aviser og radio. Er der forskel på, hvordan man fortæller nyheder til børn og voksne? Få alle voksne de samme nyheder?
2. Reklamer er ofte meget målgruppebevidste. Tal om, hvordan reklamer er anderledes for børn end for voksne. Eller for piger og drenge.
3. Ofte er man også målgruppebevidst, når man laver produkter. F.eks. er pigetøj som regel anderledes end drengetøj. Diskuter, hvornår og hvorfor man laver forskellige produkter til drenge og piger eller voksne og børn. Det kan være bøger, tøj, fødselsdagsgaver, mad, musik og meget andet.

3 forslag til opgaver

De følgende 3 sider kan du udskrive til eleverne – eller vise dem på den elektroniske tavle.

Alle tre øvelser kan gennemføres enten i plenum med hele klassen – eller i grupper på f.eks. 4-5 elever, der evt. bagefter kan fremlægge deres resultater i plenum efterfulgt af en fælles konklusion.

Øvelserne stiller eleverne overfor en konkret opgave, hvor de skal vælge blandt 10 pointere. De skal vælge de pointere, som de tror, vil være bedst til at overtale voksne eller børn til noget bestemt. Oversat til målgruppe-kommunikation, så er det også de pointere, som en tekst til den målgruppe skulle handle om, hvis den skulle fænge eller overtale.

Øvelse 1: En tur i cirkus

Hvis du skulle overtale dine forældre til en tur i cirkus, hvad ville du så sige? Læs følgende argumenter.

Diskuter i gruppen, hvilke af argumenterne I tror ville virke bedst overfor forældre. Sæt en rød ring rundt om dem.

Diskuter nu, hvilke af argumenterne I tror ville virke bedst over for en af jeres kammerater. Sæt en grøn ring rundt om dem.

1. Der er rabat i dag.
2. Det er en god måde at være sammen hele familien.
3. Man kan få slik i pausen.
4. Man kan klappe dyrene bagefter.
5. Man kan lære noget vigtigt af akrobaterne. De er et godt eksempel på, hvad man kan opnå, hvis man slider hårdt i det hver dag.
6. Der er musik og klovne.
7. Vi kan tage fede selfies og vise, hvor sjovt vi har det.
8. Alle de andre børn skal med.
9. Jeg skriger, indtil du siger ja.
10. Det er en vigtig del af dansk kultur.

Øvelse 2: En rejse til Jordan

Hvis du skulle overtale dine forældre eller en ven til en rejse til Jordan, hvad ville du så sige? Læs følgende argumenter.

Diskuter i gruppen, hvilke af argumenterne I tror, ville virke bedst over for forældre. Sæt en rød ring rundt om dem.

Diskuter nu, hvilke af argumenterne I tror, ville virke bedst overfor en af jeres kammerater. Sæt en grøn ring rundt om dem.

1. Kulturen er fantastisk – der er masser af spændende, gamle ruiner!
2. Vi kan tage selfies og vise, hvor sjovt vi har det.
3. Jeg skriger, indtil du siger ja.
4. Vi lærer en hel masse.
5. Det er en god måde at være sammen hele familien.
6. Det er vigtigt at se andre måder at leve på.
7. Vi kan ride på kameler og møde beduiner.
8. Man kan shoppe på markedet.
9. Det er dejlig varmt i ørkenen og ved Det Døde Hav.
10. Der er rabat i dag.

Øvelse 3: Kan du gennemskue de voksne?

Du er også selv en målgruppe. Forestil dig nu, at dine forældre gerne vil have dig med på museum. Sæt en rød ring om de argumenter, som dine forældre vil bruge for at få dig med. Sæt bagefter en grøn ring om de argumenter, som du tror, at dine forældre selv synes, er vigtigst. Er de forskellige eller de samme?

1. Det er en god måde at være sammen hele familien.
2. Der er rabat i dag.
3. Jeg skriger, indtil du siger ja.
4. Vi lærer en hel masse.
5. Man kan få is i caféen.
6. Vi kan tage selfies og vise, hvor sjovt vi har det.
7. Vi trænger til at komme ud.
8. Der er en børneafdeling.
9. Der er en børneafdeling, og så kan jeg få en lur, mens I leger.
Det bliver så sjovt!

Dansk, 3.-5. klasse
Omfang: 1-2 lektioner

Billedtekster og overskrifter

Billedtekster er meget vigtigere, end mange tænker. Børnenes Egen U-landskalender består grundlæggende af billeder, som eleverne vælger, og af billedtekster, som de selv skriver til.

Dette opgaveark indeholder tre øvelser. De handler om, hvordan en god billedtekst kan gøre et billede mere spændende og informativt – eller give det ny mening. Til sidst arbejder vi med overskrifter. Desuden får du baggrundsviden og nogle eksempler, du kan bruge som introduktion og classesamtale. Øvelserne kan laves i grupper eller hver for sig.

Inspiration til læringsmål

- Eleven kan bevidst vælge samspil mellem tekst og billede i henhold til formål.
- Eleven kan udforske samspillet mellem tekst og billede.

Inspiration til tegn på læring

- Eleven sætter ord på forskellige billedteksters virkemidler.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Dansk efter 4. klasse		
Læsning	Eleven kan læse multimodale tekster med henblik på oplevelse og faglig viden	Sammenhæng 1: Eleven kan samtale om teksters budskaber / Eleven har viden om teksters påvirkende situation
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Fremstilling 2: Eleven kan udarbejde multimodale tekster / Eleven har viden om beskrivende og berettende fremstillingsformer
Fortolkning	Eleven kan forholde sig til velkendte temaer i eget og andres liv gennem undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster	Fortolkning 1: Eleven kan forklare sin tekstforståelse / Eleven har viden om sammenhæng mellem virkemidler og budskab i tekster

Fortolkning	Eleven kan forholde sig til velkendte temaer i eget og andres liv gennem undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster	Undersøgelse 1: Eleven kan undersøge virkemidler / Eleven har viden om enkle metoder til at afdække virkemidler i tekst
Fortolkning	Eleven kan forholde sig til velkendte temaer i eget og andres liv gennem undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster	Vurdering 2: Eleven kan deltage i samtaler om teksters kvalitet / Eleven har viden om kvalitetskriterier
Dansk efter 6. klasse		
Læsning	Eleven kan læse og forholde sig til tekster i faglige og offentlige sammenhænge	Forberedelse 1: Eleven kan orientere sig i tekstens dele / Eleven har viden om rubrikker, billeder, diagrammer og grafik
Læsning	Eleven kan læse og forholde sig til tekster i faglige og offentlige sammenhænge	Sprogforståelse 1: Eleven kan anvende overskrifter og fremhævede ord til at skabe forståelse af tekster / Eleven har viden om ord og udtryk, der forklarer nyt stof
Læsning	Eleven kan læse og forholde sig til tekster i faglige og offentlige sammenhænge	Sammenhæng 1: Eleven kan vurdere teksters perspektiv på et emne / Eleven har viden om metoder til sammenligning af teksters perspektiver
Læsning	Eleven kan læse og forholde sig til tekster i faglige og offentlige sammenhænge	Sammenhæng 2: Eleven kan vurdere teksters anvendelighed / Eleven har viden om kriterier for teksters anvendelighed

Klassesamtale om billedtekster

Præsenter klassen for, hvad billedtekster er. I elevbogen er der billedtekster til næsten alle billederne. Fortæl om gode og mindre gode billedtekster, og hvorfor de er vigtige. Du får inspiration i baggrundsafsnittet nedenfor.

På næste side får du en række eksempler. De viser en række billeder med to forskellige billedtekster til. Vis dem på tavlen (eller print arket, og del det ud). Diskuter, hvilke billedtekster der fungerer godt og hvorfor.

Baggrund til samtalen

En god billedtekst kan gøre en verden til forskel. Skriver man blot "en ko" ved et billede af en ko, giver billedteksten intet til billedet. Så kan den godt undværes. Man må altid give læseren lidt mere, hjælpe lidt til. Den gode huskeregel er, altid at spørge sig selv: Hvorfor skal min læser se på dette billede, hvad skal han lære af det, eller hvad skal det fortælle ham?

1. Billedtekster kan forklare, hvad der er på billedet.
2. Billedtekster kan bruges som en lille faktatekst, der giver læseren en vigtig viden – hvor billedet bare bruges som et eksempel.
3. De kan også bruges på en helt tredje måde, som I dog ikke finder i elevbogen: De kan helt ændre betydningen af billedet ved at fortælle om noget, man ikke ser eller måske noget, man forestiller sig vil ske om et lille øjeblik. Nogle kalder dette en udvidende billedtekst.



Tre kameler med bjerge i baggrunden.



Mange af beduinerne i Wadi Rum lever i dag af at tage turisterne med ud at overnatte i komfortable lejre i den røde ørken.



Når bilen er på værksted.

Faktisk er det ofte sådan, at billedteksten – og overskriften – fuldkommen styrer, hvordan vi ser billedet, og hvad vi får ud af det. Så på en måde er disse to typer tekster de allervigtigste.

På de sociale medier er billedteksten helt i centrum: Næsten al kommunikation på Facebook, Instagram, Snapchat og andre platforme fungerer ved hjælp af en kort tekst og et billede. Plakater og reklamer har også næsten altid form af billede plus en kort tekst. Og i artikler og bøger er det ofte billedteksterne, der bliver læst først. Billedteksten er speciel på den måde, at den skal spille sammen med et helt andet medie, nemlig en illustration.

Derfor er det godt at vide noget om, hvordan billeder og tekst fungerer sammen.

Eksempler på billedtekster

Samtale i klassen:

Hvilke billedtekster fungerer bedst? Hvordan ændrer teksten billedet?



- 1: Dreng samler pap ind på gaden fra butikker og markeder. Sådan kan de tjene lidt penge til familien.
- 2: Husk sikkerhedssele.



- 1: Vandtanke på taget.
- 2: Vand er en knap ressource i Jordan. I større byer får man vand fra tanke, der står på de flade tage.



- 1: Her en dreng og en ældre mand og noget ild.
- 2: Som gæst i et jordansk hjem bliver du gerne tilbudt en kop hed og sød te. Den tradition holder beduinerne også i hævd. De brygger den gerne med mynte.



- 1: Citroner er gule og agurker er grønne.
- 2: På indkøb i souk'en: Det overdækkede marked ved den store moské i Amman bugner af friske varer.



- 1: Der kan godt falde megen regn i årets første måneder, selvom Jordan er et af de lande i verden, der er fattigst på vand.
- 2: Bussen er hvid.



- 1: Mand sælger falafel
- 2: Ved du, hvad en falafel er? Det er en lille bolle, der er lavet af kikærter. De er helt sprøde og lækre. Man kan spise dem i et pitabrød sammen med salat. Falafel er mange børns livret i Jordan og Syrien.

Øvelse: Billedtekster

Skriv selv billedtekster. Gør billedet mere spændende ved at fortælle om noget, du har lært om Jordan.













Klassesamtale: Overskrifter

Overskriften fortæller, hvad teksten handler om, og den skal give folk lyst til at læse teksten. Nogle gange lover overskriften mere, end teksten kan holde. Andre gange er overskriften utydelig eller kedelig.

Her har vi samlet nogle eksempler på overskrifter. Hvilke af dem ville give dig lyst til at læse en tekst? Og hvilke fortæller for lidt?

Jordan

Vil du med på kameltur?

Livet som flygtning

Kapitel 1

Jeg elsker falafler

Fodbold med vennerne

Øvelse: Overskrifter

Skriv selv overskrifter til korte faktatekster. Prøv, om du kan beskrive præcis, hvad teksten handler om i så få ord som muligt. Eller skriv helt kort det vigtigste eller mest overraskende af det, teksten handler om.

Nammenam – lækre snacks

Jordanere og syrere er vilde med nødder og mandler. Her på markedet er der massevis at vælge imellem. De fleste er ristede, lige som peanuts. Nogle har salt på. Nogle har lækre krydderier på. Nogle af nødderne er der honning eller sukker på.

Skriv selv overskrift:

Måske skal børnene fra Syrien bo i Jordan i mange år. Derfor er det meget vigtigt, at de kommer i skole. Heldigvis taler de samme sprog i Jordan og Syrien. De taler arabisk. Det betyder, at de syriske børn nemt kan følge med i timerne.

Skriv selv overskrift:

Der findes flere flygtningelejre i Jordan. Her får alle flygtningene et lille hus at bo i. De får også lidt penge, de kan købe mad for. Lejren er som en hel lille by – bare midt ude i ørkenen. Her er meget varmt om sommeren og koldt om vinteren.

Skriv selv overskrift:

Hvis du går en tur i Amman, så hold godt øje med husenes mure. Der er nemlig flotte væg-malerier over det hele. Der kommer kunstnere fra hele verden for at male på murene.

Skriv selv overskrift:

En abaya er en kjole eller frakke, som når helt ned til jorden. Den har også lange ærmer. Mange kvinder går med abaya i muslimske lande som Jordan og Syrien. Hijab er et tørklæde, der dækker håret. Det går de fleste kvinder med i Jordan. Også mange piger går med hijab.

Skriv selv overskrift:

I den store souk i Amman er der også en gade med mange små legetøjs-butikker. Her er det spændende at gå på opdagelse. Det meste er billigt legetøj i plastik, men man kan sagtens finde noget, der er sjovt at lege med.



Dansk, 3.-5. klasse
Omfang: 1-4 lektioner

Lær at disponere

Kommunikation handler i høj grad om fravalg og sortering. Det gælder både, når man skriver en dansk stil og i al anden formidling: Hvad er vigtigst? Hvad skal først? Hvilke informationer passer godt sammen?

Når eleverne arbejder med Børnenes Egen U-landskalender, får de et stort materiale af billeder og fakta til rådighed – inden for otte forskellige temaer. De skal selv vælge, hvilke billeder og fakta de vil bruge i kalenderen, i hvilken rækkefølge, og om der skal være en særlig sammenhæng.

Inspiration til læringsmål

Eleven kan disponere det indsamlede stof.

Inspiration til tegn på læring

Eleven udvælger relevant stof, som kommunikerer og disponeres i en let forståelig struktur.

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Dansk efter 4. klasse		
Læsning	Eleven kan læse multimodale tekster med henblik på oplevelse og faglig viden	Forberedelse 1: Eleven kan strukturere sin baggrundsviden / Eleven har viden om metoder til strukturering af viden
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Forberedelse 1: Eleven kan udarbejde ideer på baggrund af andre tekster / Eleven har viden om metoder til at undersøge sprog og struktur i tekster
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Forberedelse 2: Eleven kan opdele fremstillingsprocessen i mindre dele / Eleven har viden om enkle fremstillingsprocesser
Dansk efter 6. klasse		
Læsning	Eleven kan læse og forholde sig til tekster i faglige og offentlige sammenhænge	Sammenhæng 1: Eleven kan vurdere tekstens perspektiv på et emne / Eleven har viden om metoder til sammenligning af tekstens perspektiver

Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Forberedelse 2: Eleven kan udarbejde forprodukter til dramatiske, dokumentariske og interaktive produktioner / Eleven har viden om synopse, manuskript og storyboard
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Fremstilling 1: Eleverne kan udarbejde anmeldelser, instruktioner og fagtekster / Eleven har viden om kommenterende og forklarende fremstillingsformer

Opgaven

Dette opgaveark indeholder først tre små øvelser om disponering og rækkefølge. De er ordnet på to ark, som du enten kan bruge til udprint og lade eleverne arbejde med i små grupper – eller du kan tage det som en klasseopgave i plenum, hvor du viser dem på den elektroniske tavle.

Til sidst er der en opgave, der handler om at arbejde mere i dybden med disponering: Næmlig bruge deres nye viden til at lave en endnu mere spændende digital kalender i web-værktøjet til "Børnenes Egen U-landskalender".

Opgave 28 A og B

A - Øvelse om emner

Her finder du en række ord. Brug forskellige farver blyanter eller tusser, og brug den samme farve til at sætte ring rundt om de ord, du synes kunne passe godt sammen i en gruppe som emner i den samme lille fortælling om Jordan.

Er der nogle ord, som kan passe i mere end én gruppe? Er der andre, der slet ikke passer i nogen af dine grupper? Hvorfor? Prøv, om du kan give dine grupper navne, der beskriver, hvad gruppen handler om.

B - Øvelse om rækkefølge

Hvis du skulle fortælle en ven om Jordan, hvilke af emnegrupperne ville du så tage med? Hvilken rækkefølge ville du så fortælle dem i? Hvad vil en god ven synes, er mest spændende at høre først? Hvorfor? Giv grupperne numre, der viser rækkefølgen.

Amman Mosaik Kamel
Lejr Blikstur Falafel Beduin Smalle gader
Skole Romersk ruin Flygtninge
Arbejde Det Døde Hav
Fodbold Telt Ged Parfume
Ørken Lege Vand Arabisk
Moské Månesten Marked

Opgave 28 C

Øvelse om at vælge og om rækkefølge

Trin 1: Udvalgte

Her er et billede af Nour, der er hovedpersonen i fortællingen 'Månestenen'. Der er også 12 informationer om hende. Men man kan ikke altid fortælle alting. Man må vælge det vigtigste. Og det kan man gøre på flere måder.

Hvis du skulle fortælle om Nour til en, der ikke kendte hende, hvilke fem informationer ville du så vælge? Hvilke synes du, er de vigtigste? Hvorfor?

Sæt en cirkel om de fem informationer, du vælger.

Trin 2: Rækkefølge

Rækkefølgen er også vigtig. Man kan ikke fortælle alting på én gang. Men hvad skal fortælles først, og hvad skal til sidst?

Sæt nu de fem ting, du valgte om Nour, i den rækkefølge, som du synes, vil give den bedste, lille fortælling om hende. Skriv 1 ud for den første ting, 2 ud for den næste osv.



- Her er Nour.
- Nour bor i Amman i Jordan.
- Nour kan ikke lide prutter.
- Nours onkels fætter har haft en grøn papegøje.
- Nours familie er flygtet fra Syrien.
- Nour vil gerne hjælpe sin søster.
- Nour har en særlig månesten.
- Nour synes, det er vigtigt at gå i skole.
- Der er kameler i det land, Nour bor i.
- Nour har en far.
- Nours familie er fattig.
- Nours bukser er lavet af bomuld.

Arbejd videre med disponering i Børnenes Egen U-landskalender

Nu kan du evt. lade eleverne arbejde mere indgående og praktisk med de to greb – **udvælge og lave rækkefølge** – i en rigtig produktion: Web-værktøjet til Børnenes Egen U-landskalender er nemlig indrettet, så eleverne har nem mulighed for at lege med disponeringen af deres stof.

Når de laver deres kalender, vælger de allerførst at lade den færdige kalender have et bestemt antal låger, f.eks. 12 eller 24. Bag hver låge skal de indsætte et foto, de selv vælger og skrive en overskrift og en billedtekst til. De vælger selv, hvad hver låge skal handle om.

De kan sagtens bare nøjes med at fylde alle deres låger op hurtigt og ”lige ud ad landevejen”. Men du kan også vejlede dem til at bruge disse muligheder for at arbejde mere indgående med disponeringen:

Oprette for mange låger: Eleverne kan oprette så mange låger, de vil – og producere indhold til dem. Men de skal bare til sidst vælge, hvilke af deres låger der rent faktisk skal være med og vises på den færdige kalender. Hvis de nu f.eks. har lavet indhold til 20 låger, men deres kalender kun har plads til 12 låger, så skal nogle jo sorteres fra.

Det svarer lidt til arbejdsprocessen med at lave en planche, hvor man først laver en masse flotte udklip – og bagefter vælger de vigtigste ud.

På denne måde kan eleverne frit oprette låger med alle de tematikker, de umiddelbart synes er mest interessante at fortælle om. De kan nøjes med at give hver af de foreløbige låger et emne – eller nøjes med at skrive overskriften. Det vil give dem et hurtigt og godt overblik over deres udvalgte stof.

Overblik og udvælgelse: Nu kan eleverne begynde at sortere. Hvis der kun er plads til 12 låger på deres kalender, men de har lavet indhold til 20, så må de vælge nogle fra, så kun de vigtigste eller de mest relevante for deres fortælling står tilbage.

Sammenstille emnegrupper: De kan f.eks. bruge grebet fra øvelse A i denne opgave: De kan flytte rundt på deres låger på skærmen, så de danner grupper af emner. Det er en god proces til at opdage, om der er nogen låger med et indhold/emne, der falder udenfor og godt kan sorteres fra.

Rækkefølge: Når de til sidst har udvalgt de låger/emner, der faktisk skal med, giver værktøjet dem også mulighed for frit at flytte rundt på rækkefølgen af deres låger: Hvad skal fortælles allerførst og ligge i den færdige kalenders låge 1 – den, som modtageren først åbner? Og hvad skal fortælles bagefter?

Undervejs – evt. printe ud og evaluere: Web-værktøjet giver også eleverne mulighed for at printe et overblik over alle de låger, de har oprettet, og som er under produktion. Man skal trykke på ”Fuld oversigt” nede ved låge-værktøjet. På den printede oversigt kan de se foto, emne, overskrift og billedtekst til hver af de låger, de har under produktion. Det print kan de bruge til at vise og evaluere disponeringen af deres indhold undervejs med en anden elev eller en anden gruppe.



Dansk, 1.-5. klasse
Omfang: 2-8 lektioner

Børnenes Egen U-landskalender

Lav en flot, digital lågekalender

Her får du tips til, hvordan I arbejder bedst med værktøjet til den digitale lågekalender. Den kan laves både som en julekalender, en ugekalender eller til andre anledninger. Og så er den oplagt at bruge som afslutning på en periode om Jordan.

Arbejdet rummer masser af danskfaglighed og foregår i et nemt, skræddersyet web-værktøj. Det har indbygget alt, hvad eleverne skal bruge – også de billeder og fakta, eleverne skal researche i.

Eleverne skaber enkeltvis eller i grupper et flot slutprodukt: En digital u-landskalender til f.eks. deres forældre eller en venskabsklasse, der bagefter kan se den på deres computer eller mobil. Undervejs reflekterer eleverne over målgruppe og disposition, de udvælger fotos, de skriver billedtekster og overskrifter, de laver en flot reklame, og til sidst kan de følge, hvordan modtagerne faktisk bruger kalenderen.

I kan vælge at lave en kalenderen som en enkel lynproduktion. Eller I kan bruge flere af værktøjets muligheder og få endnu dybere danskfaglig læring.

Inspiration til læringsmål

- Eleven kan fremstille en digital kalender til en målgruppe baseret på egen research.

Inspiration til tegn på læring

- Eleven formidler fakta i et digitalt produkt og kan sætte ord på sammenhængen mellem produkt og målgruppe

Kompetencer og målpar

Kompetenceområder	Kompetencemål	Færdigheds- og vidensmål
Dansk efter 4. klasse		
Læsning	Eleven kan læse multimodale tekster med henblik på oplevelse og faglig viden	Forberedelse 1: Eleven kan strukturere sin baggrundsviden / Eleven har viden om metoder til strukturering af viden
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Fremstilling 2: Eleven kan udarbejde multimodale tekster / Eleven har viden om beskrivende og berettende fremstillingsformer
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Forberedelse 1: Eleven kan udarbejde ideer på baggrund af andre tekster / Eleven har viden om metoder til at undersøge sprog og struktur i tekster
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Forberedelse 2: Eleven kan opdele fremstillingsprocessen i mindre dele / Eleven har viden om enkle fremstillingsprocesser
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i velkendte faglige situationer	Præsentation og evaluering 2: Eleven kan vurdere produktets kvalitet, formål, struktur og layout / Eleven har viden om enkle evalueringsmetoder
Dansk efter 6. klasse		
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Planlægning 1: Eleven kan tilrettelægge processer til fremstilling af faglige produkter alene og i samarbejde med andre / Eleven har viden om fremstillingsprocesser
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Forberedelse 2: Eleven kan udarbejde forprodukter til dramatiske, dokumentariske og interaktive produktioner / Eleven har viden om synopsis, manuskript og storyboard
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Fremstilling 1: Eleverne kan udarbejde anmeldelser, instruktioner og fagtekster / Eleven har viden om kommenterende og forklarende fremstillingsformer
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Fremstilling 2: Eleven kan udarbejde dramatiske, dokumentariske og interaktive produkter / Eleven har viden om virkemidler i drama og dokumentar på film, i tv og på nettet
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Respons 1: Eleven kan give og modtage respons / Eleven har viden om responsmetoder
Fremstilling	Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer	Præsentation og evaluering 1: Eleven kan fremlægge sit produkt for andre / Eleven har viden om modtagerforhold

Lærers forberedelse

1. Brug fem minutter på at få et totalt overblik ved en se den lille video-tutorial om værktøjet. Den finder du i hjemmesidens Filmbank. Den ser eleverne også selv inde i værktøjet
2. Sørg for, at hver gruppe eller hver elev har en computer eller tablet med adgang til internettet.
3. Prøv gerne værktøjet igennem selv på forhånd – så kan du vise eleverne på tavlen, hvordan det fungerer. Værktøjet er opbygget, så det er enkelt og intuitivt at arbejde med.
4. Vil du gerne have, at elevernes kalendere skal handle om bestemte emner, f.eks. N/T? Det kan du sagtens styre. Eleverne skal nemlig finde deres fakta og fotos i otte panoramaer, som handler om hver sin vinkel på Jordan (f.eks. om naturen, om flygtningelejren eller om børn i Amman). Du kan som lærer bestemme, at eleverne må vælge frit – eller at de kun kan vælge nogle bestemte panoramaer. Se oversigt nederst i dette opgaveark.
5. Mere vejledning: I lærervejledningen finder du en trin-for-trin guide. Du kan også se og prøve et eksempel på en færdig kalender (under 'Børnenes egen kalender' i lærer-universet).

Opgaven: Sådan laver I kalenderen i klassen

Den hurtige og helt simple produktion:

I kan lave en lyn-produktion, der primært fokuserer på hurtigt at lave en flot, digital lågekalender – f.eks. som afslutning på jeres forløb om Jordan. Det kan gøres på helt ned til 2-3 lektioner – men kalenderen bliver selvfølgelig endnu bedre, hvis eleverne har mere tid. Og de synes, processen er sjov.

Tip - hvis det skal gå ekstra hurtigt: Nøjes med at lave en kalender med få låger, f.eks. fire eller syv. Og giv eleverne besked på kun at vælge få panoramaer at researche i. Dermed får de også mindre stof at tage stilling til.

1. **Inddel klassen i grupper à 3-4 elever.** Hver gruppe skal have én computer/tablet. Du kan du også vælge at lade eleverne lave hver sin kalender.
Tip til de mindste klasser: Her kan du evt. lave en fælles kalender for hele klassen, som er målrettet til alle klassens forældre; så kan hver gruppe lave nogle få låger hver, og så færdiggør I kalenderen sammen på tavlen.
2. **Se tutorial-videoen sammen.** Den ligger i Filmbanken i hjemmesidens lærer-univers. Den ligger også inde i selve web-værktøjet, så eleverne selv kan se den.
3. **Vis eleverne den færdige kalender på tavlen** – der ligger et eksempel i lærer-universet på hjemmesiden under "Børnenes Egen U-landskalender".
4. **Sæt eleverne i gang med selv at producere kalenderen.**
5. **Lad eleverne lave en flot reklame for den.**



Sådan hjælper værktøjet eleverne trin for trin - frem til færdigt resultat

Elevernes kalender fungerer som en flot formidling af deres viden om Jordan. Undervejs i deres arbejde hjælper værktøjet eleverne gennem disse trin:

1. **De vælger en pæn forside og en målgruppe** til deres kalender.
2. **De reflekterer over deres målgruppe** og skriver noter.
3. **De vælger antallet af låger og panoramaer** - så det passer til anledningen for kalenderen (julekalender? advents- eller ugekalender?) og til målgruppen.
4. **De researcher** i de billedserier og små faktatekster om et bestemt emne, der gemmer sig inde i hvert af panoramaerne.
5. **De skaber indholdet til lågerne:** De udvælger til hver låge et billede og skriver en fortællende billedtekst og en overskrift.
6. **De disponerer evt. lågerne:** De kan bl.a. vælge at flytte rundt på rækkefølgen af deres låger, gruppere dem i emner og overveje, hvilke der er vigtigst. Den proces kan de dog også springe over. Se flere tips nedenfor.
7. **De laver en flot reklame for deres kalender.** Det er nemt og indbygget i værktøjet.
8. **De kan følge resultatet bagefter** - hvis de vil: Hvor mange bruger vores kalender?

Ekstra tips til arbejdet med værktøjet

Tip 1:

Den grundige produktion: Uddyb læringen i et eller flere af trinene

Du kan nemt justere elevernes proces, så de opnår en dybere læring i et eller flere trin af arbejdet med værktøjet. Det er nemlig indrettet, så der er danskfaglig læring om kommunikation i hvert eneste trin af arbejdet.

- A. Reflekter sammen om målgruppen:** Du kan lade klassen vælge den samme målgruppe for alle deres kalendere, f.eks. forældrene og de voksne i familien eller en venskabsklasse. Tal om, hvad jeres målgruppe interesserer sig for, om de ved noget om landet, og hvordan man skal fortælle til dem. Det giver eleverne en pejling på, hvad der er interessant at fortælle om i deres kalender.
- B. Lav en kalender med mange låger.** Eleverne skal gennem mere stof, de skal skrive flere tekster, og de kan vælge at arbejde mere med disponeringen.
- C. Arbejd med disponeringen:** I værktøjet har eleverne et godt overblik over deres låger, og de kan flytte rundt på rækkefølgen af dem. Derfor kan du lade dem eksperimentere med disponeringen. De kan lave grupper af låger med bestemte emner, og de kan overveje rækkefølgen. De kan også godt lave indhold til flere låger, end der er plads til i den færdige kalender. Så må de til sidst vælge ud, hvilke låger, der faktisk skal vises på kalenderen. Se flere tips til disponeringen i Opgave 28: Lær at disponere.
- D. Brug en reflekterende og evaluerende arbejdsproces:** Værktøjet er indrettet, så eleverne kan arbejde i en proces, hvor de går frem og tilbage mellem trinene i arbejdsprocessen og ændrer og forbedrer. De kan gå frem og tilbage mellem deres

noter om målgruppen, deres research i panoramaerne, og deres produktion af indhold til lågerne. Så kan de tjekke, om de er på rette spor i forhold til stoffet og den ramme, de selv har sat. Du kan også indføre enkle evalueringsloops undervejs – se tips til evaluering nedenfor.

- E. **Lær endnu mere om kommunikation:** Du kan også indlede med at følge det danskfaglige kommunikationsforløb og bruge de tre opgaveark (26, 27 og 28) til at arbejde med tre centrale formidlings-kompetencer. Forløbet er beskrevet i lærervejledningen på side 35.

Tip 2:

Afpas antallet af panoramaer til tiden og til antallet af låger

Vejled dine elever, så de ikke får valgt alt for mange panoramaer. De kan hele tiden vælge flere panoramaer til undervejs i processen, hvis de vil have mere stof, men de kan ikke vælge dem fra igen.

Hvert panorama handler om en vinkel på Jordan (se skemaet nederst i dette opgaveark) og rummer typisk 10-12 hotspots med billeder og en lille faktatekst. De billeder og fakta kan eleverne bagefter bruge til at lave deres egne låger.

Så jo flere panoramaer eleverne vælger at gå på opdagelse i, desto mere materiale og viden får de – og desto mere tid skal de bruge på deres research. Derfor er det smart at vælge lidt færre panoramaer, hvis I har knapt med tid.

Til en kalender med 24 låger skal eleverne have meget materiale. Her er det passende at vælge mindst 3-4 panoramaer.

Til en kalender med kun 4 låger er det nok med 1-2 panoramaer.

Tip 3:

Vælg et emne til lågen – eller opfind emnet selv

Når eleverne opretter en låge, bliver de bedt om først at vælge et emne, som denne låge skal handle om. De emner, de får at vælge mellem, vises på en dropdown-liste. Værktøjets emneforslag er knyttet til indholdet i hvert panorama. De fleste af emnerne kan man også finde stof til i mere end ét panorama.

Emnerne er kun en inspiration, der kan hjælpe eleverne med at få overblik og ideer. Man kan sagtens lave flere låger med samme emne – men bruge forskellige billeder og lave forskellig tekst til (f.eks. lave flere låger om, hvad man kan finde i en ørken).

Men eleverne kan også vælge selv at definere emnet for lågen. Så vælger de bare "Vi finder selv på noget" og kan så med et par ord beskrive emnet i det åbne tekstfelt.

Lågens emne vises ikke i den færdige kalender. Det er kun en støtte til eleven selv – så de kan danne sig et nemt overblik over, hvad deres kalenders låger skal handle om, inden de går i gang med at vælge fotos og skrive.

Tip 4:

Kalenderen låses, når man trykker "Færdig"

Når eleverne synes, at kalenderen er færdig, skal de til sidst trykke på "Kalenderen er færdig" nederst i værktøjet. Så kommer der en advarsel frem, der opfordrer eleverne til at tjekke alle lågerne igennem en ekstra gang for at sikre sig, at alt er i orden.

Når eleverne bekræfter, at kalenderen er færdig, bliver den låst. Nu kan man ikke længere ændre i indholdet.

Samtidig bliver den offentliggjort på en selvstændig webside, som eleverne får et link til (se nedenfor om pjecen), og som modtagerne kan gå ind på. I kan også selv gå ind og se den færdige kalender via oversigten over skolens kalendere.

Tip 5:**Lav nemt en flot reklame til modtageren**

Nederst i værktøjet findes knappen "Lav en reklame". Når man trykker her, får man et nemt værktøj frem, hvor eleverne kan lave en flot A4-plakat, der reklamerer for deres kalender. Den kan eleverne bruge til at sikre sig, at deres modtagere får anvendt deres kalendere.

På reklamen står den unikke internetadresse, som modtageren skal taste ind på sin computer eller mobiltelefon for at få adgang til denne elev-kalender og åbne lågerne.

Eleverne kan gøre reklamen flot ved at vælge et godt billede og skrive en overskrift og en lille tekst, der forklarer modtagerne, at de skal gå ind og opleve kalenderen. De skal gøre det på en måde, som de tror, vil virke appellerende på modtageren.

De kan sagtens lave flere forskellige reklamer for den samme kalender.

De kan printe den færdige A4-plakat ud og hænge den op eller dele den ud – eller du kan som lærer hjælpe dem med at sende den som PDF i en e-mail, på Forældreintra e.l.

Diskuter i klassen, hvordan I bedst gør brug af reklamen.

Tip 6:**Statistik: Bliver vores kalender brugt, og skal vi reklamere lidt mere?**

Under "Skolens kalendere" kan man bagefter gå ind og se de færdige kalendere.

Nederst under hver kalender er der en statistik for netop denne kalender. Den viser, hvor mange gange nogen har besøgt den – og hvilken dag.

På den måde kan eleverne selv se, at nogen har brugt det flotte produkt, de har lavet. Og I kan evt. også bruge det til at afrunde jeres forløb med en overvejelse om effekt: Har vi nået vores mål? Har nogen modtaget vores kommunikation? Og skal vi gøre noget for at få flere til at se kalenderen – måske give plakaten til en nabo, onkel eller tante også?

NB: Det tæller kun som et besøg i statistikken, når nogen bruger linket fra reklamen til at gå ind på den webside, hvor den helt færdige kalender ligger. Det tæller ikke, når nogen blot ser kalenderen ved at gå ind under "Skolens kalendere" inde i kalender-værktøjet (for så ville alle børnenes egne besøg jo tælle med). Så hvis målgruppen for en kalender er en venskabsklasse på samme skole, skal de gå ind og se den færdige kalender med linket i reklamen, lige som alle andre – ellers tæller deres besøg ikke.

Tip 7:**Der er tre gode muligheder for evalueringsloops undervejs**

Processen indbyder også til at lægge et eller flere evalueringsloops ind undervejs, hvor eleverne præsenterer hinanden eller klassen for deres valg og diskuterer dem.

- A. **Evaluer på målgruppen:** De noter, eleverne laver om deres målgruppe, kan printes ud på et ark. Eleverne kan evaluere på målgruppen og på de tanker, de har noteret sig.
- B. **Evaluer på hele kalenderen** – når eleverne er næsten færdige med den. I kan enten prøve kalenderen af på skærmen eller I kan printe alle lågerne ud på en liste med knappen "Fuld oversigt". Drøft f.eks. disse spørgsmål:
 - Vil målgruppen lære noget nyt af denne kalender?
 - Passer den til målgruppen?
 - Passer overskrift, billedtekst og foto i lågerne til hinanden?
 - Er der komplet indhold i alle låger?
- C. **Evaluer på resultatet:** I kan også evaluere til sidst på, hvor meget målgruppen så faktisk fik set kalenderen. Se mere under Statistik ovenfor.

Tip 8:

Overblik: Her er indholdet i de 8 panoramaer

Hvert af de 8 panoramaer handler om én vinkel på Jordan og flygtningene fra Syrien. De er fyldt med små hotspots, som hver rummer en lille billedserie og en faktatekst. Det er disse fotos og fakta, eleverne skal bruge til at lave indholdet i deres egen kalender.

Eleverne kan frit vælge at bruge få panoramaer eller mange. Du kan også definere valget for dem, hvis kalenderen skal have en bestemt faglig vinkel.

Panorama-billede	Beskrivelse
En dag i flygtningelejren	Få et sjældent indblik i livet i en flygtningelejr i den jordanske ørken.
Beduin-børnenes liv	Besøg beduinerne, der har levet i Jordans barske natur i århundreder.
Børnene i Amman	Se, hvordan børnene bor, arbejder, leger og går i skole i hovedstaden.
Den spændende souk	Oplev stemningen, farverne og boderne på Jordans største marked.
På opdagelse i den hvide by	Hovedstaden Amman er fuld af labyrintiske gader og historie.
Tag med på arbejde	Se, hvordan man laver parfumer, mosaikker, falafler og meget andet.
Fantastiske steder i Jordan	Kom tæt på de flotte oldtidsbyer, bibelhistorien og Det Døde Hav.
Jordans natur	Hvilke dyr lever der i Jordan? Og hvad kan man dyrke i et ørkenland?

