



Jeopardy: Vadehavets dyreliv

Opgaven

Eleverne udarbejder et spil jeopardy med kategorier indenfor Vadehavets dyreliv. I grupper søger de viden og formulerer svar til de enkelte kategorier. Spørgsmålene stilles, når spillet spilles.

Det er vigtigt for eleverne at kunne stille gode spørgsmål – næsten ligeså vigtigt som at kunne give gode svar. Eleverne bør lære at gode og konstruktive spørgsmål ofte begynder med: Hvad, hvornår, hvordan, hvem, hvor eller hvorfor?

Et spil "Jeopardy" skal træne eleverne i at stille relevante og konstruktive spørgsmål, og at se hvad der er vigtigt i en tekst, en film, et oplæg eller indenfor et emneområde.

Denne opgave kan bruges som afslutning på et forløb om Vadehavets dyreliv eller som motivation for informationssøgning.

De repeterer ved hjælp af de andre elevers spørgsmål for på den måde at lære at se helheden i arbejdsområdet og finde ud af, at der findes flere spørgsmål til samme svar.

Hvis eleverne arbejder i par eller grupper skal de diskutere sig frem til jeopardyspørgsmål til svarene og træner derved også de sociale arbejdsformer.

Forberedelse:

Hvis denne opgave er brugt som afslutning på et forløb om Vadehavets dyreliv:

- Sørg for at eleverne har adgang til de materialer I har brugt undervejs
- Hvis opgaven bruges som motivation for informationssøgning:
- Skaf fagbøger, film, forbered læreroplæg

- Overvej kategorier, men inddrag eleverne i at komme med forslag og tage beslutningerne
- Skaf adgang til computere og projektor

eller

- Skaf papir, karton, plastiklommer og "lærertyggegummi"
- Skaf tre klokker eller lignende, som spillerne kan bruge til at markere, at de ønsker at svare

Sådan gør du

Hvis denne opgave skal bruges som afslutning på et forløb om Vadehavets dyreliv, henvises eleverne til den viden de allerede har opbygget.

Hvis opgaven bruges som motivation for informationssøgning, må forberedelserne til spillet være, at eleverne læser fagbøger, ser film, hører oplæg fra læreren eller indhenter viden på anden vis.

Klassen beslutter i fællesskab hvilke kategorier, der skal indgå.

Det kan fx være dyregrupper som fisk, fugle, krebsdyr, bløddyr eller ledorme - eller det kan være enkelte arter som strandskaden, gravanden med spørgsmål om levested, føde, unger, fjender osv.

Eleverne må selv vælge om de vil arbejde alene, parvis eller i grupper.

Eksempel: Kategorien er VADEFUGLE, og svaret er: Er kendt for sine sorte og hvide fjerfarver samt sit røde næb. Det rigtige spørgsmål er: Hvad er en strandskade?

Når eleverne har afleveret deres arbejdsark til læreren sammenstilles de til et spil "jeopardy".

Spillet kan laves af papir, karton, plastiklommer, som klæbes på en tavle eller det kan laves på en pc med kategorier, svar og fyldte tekstbokse som dækker over svarboksene.

- Arranger klasselokalet og spil spillet
- Der vælges en spilleder og en/to elever til at "vende kort" og tælle point/beløb
- Eleverne deles i tre hold. En elev fra hvert hold starter
- Første spiller vælger en kategori og et beløb
- Kortet vendes og alle tre spillere må byde ind med et spørgsmål. Hvis de mener, at kunne svare på det rigtige spørgsmål, ringer de med deres klokke. Er spørgsmålet rigtigt, gives point/beløb
- Har en spiller stillet det rigtige spørgsmål, vinder de også retten til at vælge næste kategori og beløb

Opgaven er inspireret fra: "Metoder för alla stilar" af Lena Bostrøm m.fl.

Mål

Natur/teknologi

Efter 6. klasse

Kommunikation: Eleven kan kommunikere om natur og teknologi

- Formidling

Biologi

Efter 9. klasse

Undersøgelse: Eleven kan designe, gennemføre og evaluere undersøgelser i biologi

- Undersøgelser i naturfag

Dansk

Efter 9. klasse

Fremstilling: Eleven kan udtrykke sig forståeligt, klart og varieret i skrift, tale, lyd og billede i en form, der passer til genre og situation

- Planlægning

Naturfag

Efter 10. klasse

Undersøgelse: Eleven kan designe, gennemføre og evaluere undersøgelser i naturfag

- Undersøgelser i naturfag
- Natur
- Naturgrundlag og levevilkår

Kommunikation: Eleven kan kommunikere om naturfaglige forhold

- Formidling
- Ordkendskab

Arbejdsark

Jeopardy - arbejdsark

Download fil

Du kan opbygge dit eget Jeopardy her.

Baggrundsviden om Vadehavets dyreliv

Kan suppleres med følgende opgaver

Quiz og Byt om Vadehavets dyr

Sno dig

Billedlotteri, vendespil og samtalekort med Vadehavets dyr

Mit dyr i Vadehavet

Praktisk information

Målgruppe

4. - 10. klasse

Aktivitet

Indenfor

Periode

Hele året

Varighed

1 dag

Emneområde

Dyreliv

Fag

Natur/teknologi

Biologi

Dansk

Besøgssteder

Fiskeri- og Søfartsmuseet

Havneskolen MYRTHUE - Natur Kultur og Læring

Myrthuegård MYRTHUE - Natur Kultur og Læring

NaturKulturVarde

Naturstyrelsen Blåvandshuk

Naturstyrelsen Vadehavet

Naturvejledning Fanø Kommune

Naturvejledning Tønder Kommune

Tøndermarskens Naturskole

Naturcenter Tønnisgård

Vadehavscentret