



Hvem æder hvem? - Fødekæder i Vadehavet

Opgaven

Snak om hvem der æder hvem i Vadehavet?

I kan bruge arket Fødekæder i Vadehavet, som udgangspunkt til at tale om, hvad en fødekæde er – eller hvem æder hvem?

Forslag til spørgsmål:

- Hvorfor gør de det?
- Er vi også med i en fødekæde?
- Hvem spiser vi?
- Er der nogen, som æder os?
- Hvad sker der, hvis fødekæden går i stykker?
- Kan vi hjælpe, så fødekæden ikke går i stykker?

Leg herefter fødekædelegen som beskrevet, læg puslespil og lav en flot fødekædeuro i børnehaven eller klassen.

Sådan gør du

- Print arbejdsarket Fødekæder i Vadehavet i farvetryk (to børn om et ark)
- Print fødekædepuslespillet og laminer eventuelt
- Beslut, hvor I vil lege fødekædelege
- Print Klippeark til fødekædeuroen "På land" og "Til vands"
- Skaf
- Sakse
- Aviser eller vat
- Lim, nål, tråd, eller klipsemaskine

- Ophængssnor
- Pinde til uroen

Før besøget

- Udlever print af siden med fødekædeillustrationen - Fødekæder i Vadehavet
- Lad børnene to og to kigge på den, mens de forbereder sig på at skulle fortælle de andre børn, hvad de undrer sig over
- Lad børnene efter tur (eller i grupper af to par) fortælle, hvad de undrer sig over.

Under besøget

Leg fødekædeleg

Roller på lands

- En ræv, Hare, strandskade, klyder sommerfugl, strandasters, kveller og insekt

Roller til vands

- En sæl, sild, rødspætte, sandorme, hestereje, blåmusling, tang og krebsdyr

Udvid så legen trin for trin: Æn er ræv, æn er hare, æn er insekt, æn er kveller osv.

Lad nu børnene vælge en rolle. Lad ræven gå på jagt efter haren osv. Lad børnene bevæge sig som en ræv, en hare, en strandskade osv. Lad dyrene æde og jage på samme tid. Når et dyr er fanget /ædt går det ud af legen og bliver "publikum". "Publikum" hold øje med hvem der bliver ædt og om der er hul i fødekæden? "Publikum" råber stop, når der er hul i fødekæden

Legen stopper når fødekæden er brudt eller når alle er ædt/alle er mætte. Legen leges i forskellige tempi alt efter børnenes alder og om man har prøvet det før

Er velegnet til at lege på tur ved Vadehavet og som repetitionsleg igen på legepladsen.

Efter besøget

Fødekædeuro:

- Klip dyr og planter ud af Klippeark til fødekædeuroen
- Sæt for- og bagside sammen med papirklips og klip dem ud, så de har samme størrelse
- Sy dem sammen på maskine, klips dem sammen eller lad børnene sy dem sammen med "op og ned sting". Lad et hul stå åben til fyld
- Fyld rødspætteerne ud med vat eller gamle aviser, I først har revet i strimler
- Luk hullet når rødspætten har en passende tykkelse. Sæt en snor i den til ophæng
- Lav en uro med pinde og sæt det op i rækkefølge som på siden med "Fødekæder i Vadehavet"
- Hæng uroen op i jeres lokale
- Når I har lavet hele fødekæden på denne måde, hænges de enkelte dyr, fugle, planter op på tøjsnoren
- Nu har I en fødekæde til at tale ud fra, lege ud fra eller fortælle om til andre, måske ved et forældrearrangement?

Mål

Børnehaveklasse

Naturfaglige fænomener: Eleven kan ud fra viden og erfaring færdes iagttagende i naturen

- Dyr og planter
- Naturnysgerrig

Sprog: Eleven er opmærksom på forskellige måder at anvende sprog på

- Samtale

Natur/teknologi

Efter 2. klasse

Undersøgelse: Eleven kan udføre enkle undersøgelser på baggrund af egne og andres spørgsmål

- Organismer

Arbejdsark

Fødekædepuslespil

Download fil

Fødekæder i Vadehavet

Download fil

Klippeark til fødekæder på land

Download fil

Klippeark til fødekæder til vands

Download fil

Baggrundsviden om Vadehavets dyreliv

Kan suppleres med følgende opgaver

Fødekædekasteleg

Mit dyr i Vadehavet

Jeopardy: Vadehavets dyreliv

Praktisk information

Målgruppe

0. - 6. klasse

Aktivitet

Bevægelse
Ekskursion
Indenfor
Udenfor

Periode

Hele året

Varighed

1 dag

Samtalen og legen: ½-én time Fødekædedekoration: To-tre timer

Emneområde

Dyreliv

Fag

Natur/teknologi

Besøgssteder

Fiskeri- og Søfartsmuseet
Havneskolen
Myrthuegård
NaturKulturVarde
Naturstyrelsen Blåvandshuk
Naturstyrelsen Vadehavet
Naturvejledning Fanø Kommune
Naturvejledning Tønder Kommune
Tøndermarskens Naturskole
Tønnisgård
Vadehavscentret