

# Husdyrbingo

## FAG OG KOMPETENCEOMRÅDER

- HISTORIE (Historiebrug, kronologi og sammenhæng)
- MADKUNDSKAB (Måltid og madkultur)
- NATUR/TEKNOLOGI (Undersøgelse, perspektivering)

Varighed: 2 lektioner med 15 min. pause / 2 timer

Pris: 800kr / Gratis for alle i Billund Kommune

## BESKRIVELSE AF FORLØBET

Elever og lærere bliver budt velkommen på p-pladsen af en museumsvært. Herfra skal de med på en kort omvisning, høre lidt om dyrene på gården, og hvad man brugte dem til.

Eleverne får udleveret et bingo-ark med billeder af husdyr og tilhørende opgaver. Eleverne skal nu i grupper finde alle husdyrene og løse de forskellige opgaver. Der er fælles opsamling med museumsværterne, og vi diskuterer, hvorfor man fx havde flere får end heste. Hvad kunne hønsene bruges til, og køerne? Med perspektivering til middagsbordet derhjemme.

Som legepause sætter vi også fokus på dyrene. Mange dyr blev i gamle dage taget af ulven. Vi deler eleverne op i grupper af høns, grise, kvæg og får med hver deres lyde. De skal nu forsøge at komme forbi ulvene (lærerne og værten), der hyler som ulve.

I gamle dage var det børnenes opgave at passe på dyrene, så de ikke blev væk eller taget af ræven og ulven. Vi lader eleverne gå på opdagelse i naturen og bruge grene, sten, blade, jord og sand (forskellige naturmaterialer) til at bygge miniatureindhegninger til de forskellige dyr, de har lært om.

Som afslutning taler vi om, hvad vi har lært i dag.

## LÆRINGSMÅL

- Eleven kender forskellen på husdyr og kæledyr og kan sætte det i historisk perspektiv.
- Eleven ved, hvor vores råvarer kommer fra (kød, mælk, æg).
- Eleven lærer om dyrene, hvad de spiser, hvordan deres afføring ser ud, og hvordan de lever.
- Eleven har en begyndende forståelse for begreberne selvforsyning og bæredygtighed.

Book forløbet via hjemmesiden  
[www.markmuseum.dk/information-for-skoler](http://www.markmuseum.dk/information-for-skoler)

## RESUMÉ

Eleverne skal finde alle husdyrene og løse forskellige opgaver. Opgaverne perspektiveres til middagsbordet derhjemme i dag og i gamle dage. Gennem legen "Ulven kommer" aktiveres eleverne fysisk, og de bliver opmærksomme på børnenes rolle i den daglige drift af bondegården i gamle dage, da det ofte var børnene, som skulle passe husdyrene på græs.

