

Lærervejledning

Ertebølleklanerne er målrettet elever på mellemtrinnet. Det foregår både i klassen, ved skærmen og ude i naturen. Forløbet strækker sig over 3-5 dobbeltlektioner.

Når eleverne har været igennem spillet, har de fået kendskab til Ertebøllekulturen, jagt- og fiskeredskeer, udvalgte land- og vanddyr og bopladsens bestanddele. De kan fortælle om de forskellige dyr, deres anvendelse, og hvordan de har været jaget.

Motoren i spillet er opbygning af bopladsen. Du belønner hver opgave med "flint" som eleverne investerer i elementer til deres boplads. Undervejs lærer de om elementernes betydning og deres indbyrdes afhængighed. I hvert kapitel åbner/lukker du bygge-runden, hvorefter eleverne kan se den samlede stilling.

Spilstruktur

Spilstart

- Gruppedannelse
- Introduktion

Kapitel 1 - Opbygning HJEMME

- Fagtekster om bopladsen
- Beskrivelse af klaner
- Fremlæggelse
- Evaluering
- Bopladsen
- Stilling

Kapitel 2 - Action UDE

- Byg et våben
- Skyd til måls
- Hold ilden i live
- Evaluering
- Bopladsen
- Stilling

Kapitel 3 - Afgørelse HJEMME

- Fagtekster om land- og vanddyr
- Skriv en jagthistorie
- Fremlæggelse
- Evaluering
- Bopladsen

- Samlet stilling
- Video om Bliv NaturligVis

Om spillet

Ertebølleklanerne understøtter Danmarks Jægerforbunds og Danmarks Sportsfiskerforbunds arbejde med at udvikle børns naturidentitet og naturforståelse. Spillet er en del af Bliv NaturligVis, der er et gratis formidlingstilbud til skoler.

Bliv NaturligVis mener, at nysgerrighed skal vækkes gennem gode oplevelser, og at hjerne, krop og miljø skal spille sammen for at sikre en meningsgivende udvikling.

Derfor opfordres du til at supplere spillet med besøg af en lokal formidler, som kan komme ud og give eleverne autentiske og nysgerrighedsvækkende oplevelser.

Læs mere om mulighederne her: <https://blivnaturligvis.dk>

Læringsmål

Nedenstående læringsmål opfyldes ved at supplere spillet med besøg af de frivillige formidlere fra Bliv NaturligVis, hvor eleverne bl.a. får mulighed for at deltage i dissektion af dyr.

Natur/Teknologi

Eleverne får viden om dyr og planter, deres levesteder og livsbetingelser

Eleverne kan indsamle og undersøge organismer i den nære natur

Eleverne kan undersøge dyrs og planters tilpasning til naturen

Eleverne kan deltage i dissektion af dyr

Eleverne kan fortælle om dyrs indre og ydre opbygning

Historie

Eleverne kan bruge kanonpunkter til at skabe historisk overblik og sammenhængsforståelse

Eleverne får viden om fællesskaber før og nu

Eleverne kan konstruere historiske fortællinger

Idræt

Eleverne kan indgå i fysiske lege og spil

Eleverne kan udføre sammensatte bevægelser inden for løb, spring og kast