

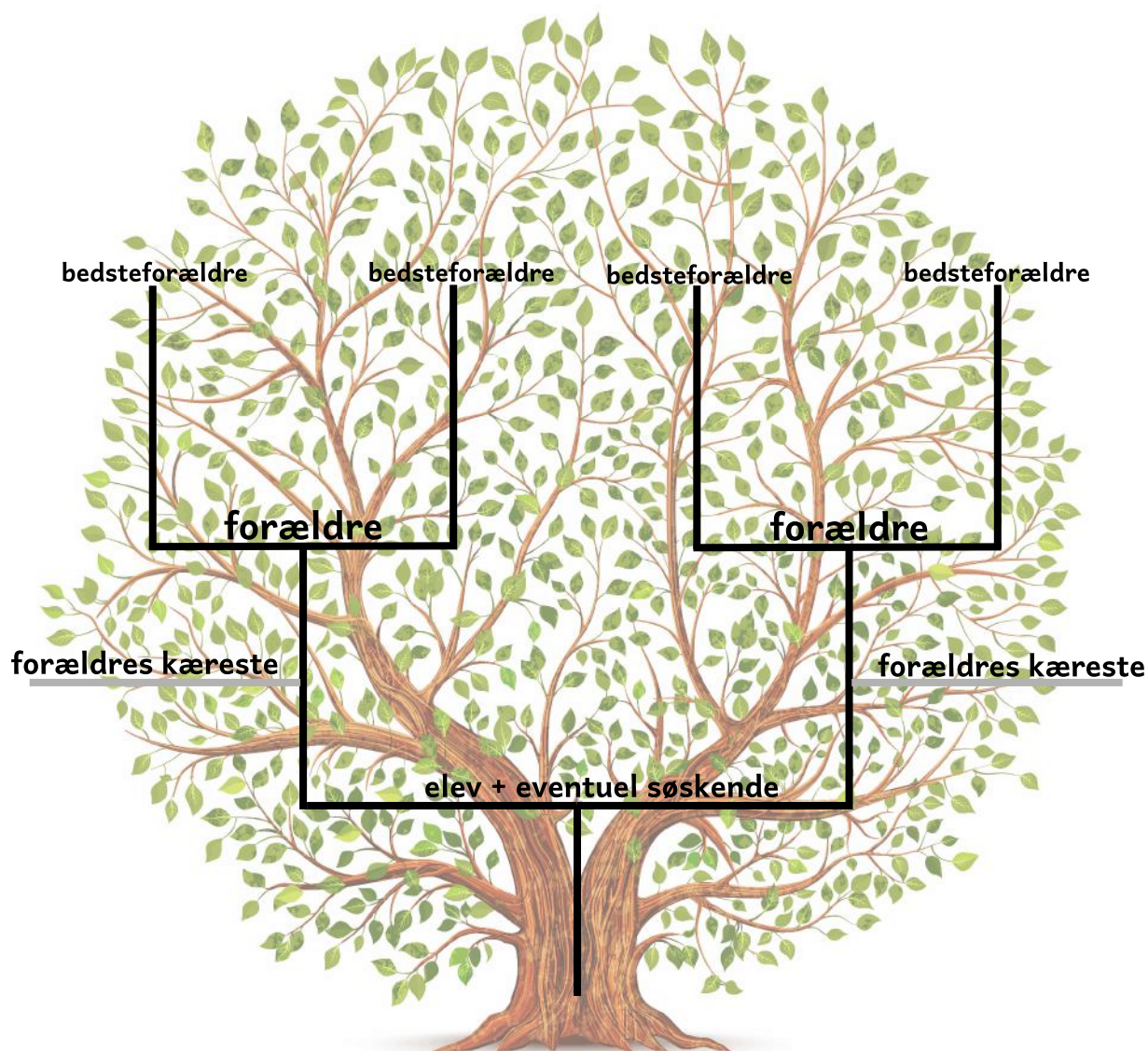
Stamtræ

1

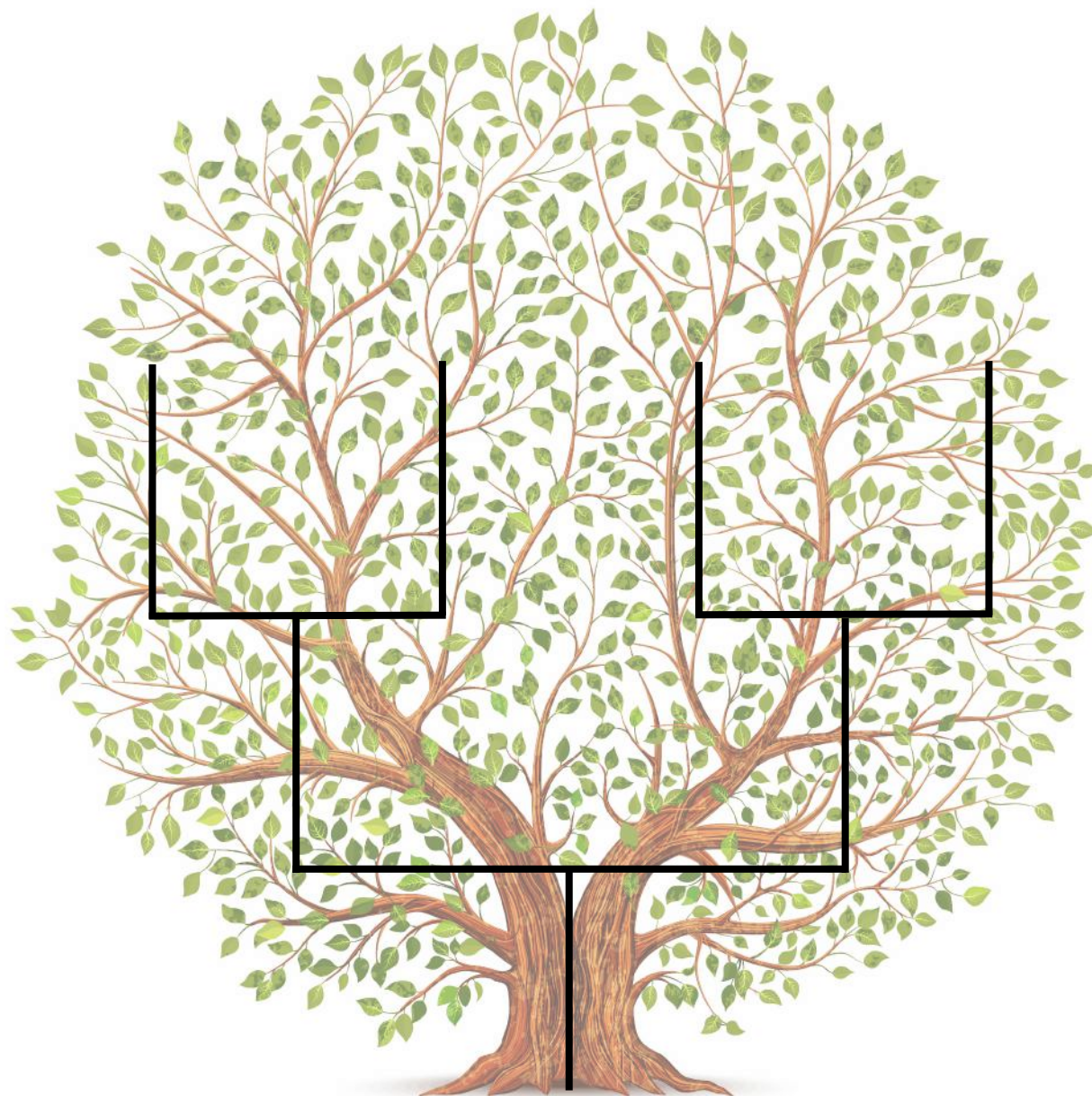
På næste side finder du et stamtræ, som du skal printe ud til eleverne - **og meget gerne i A3**. Løbende i hæftet udfylder eleverne sine familiemedlemmers blade, som skal klippes ud og limes fast på stamtræet. På sidste side finder du ekstra blade, hvis der er nogle elever, som har brug for flere.

Nedenunder her kan du set et eksempel på, hvordan bladene kan hænges på stamtræet.

Hvis du ønsker, at udvide stamtræet, kan du lade eleverne udfylde deres oldeforældre også.

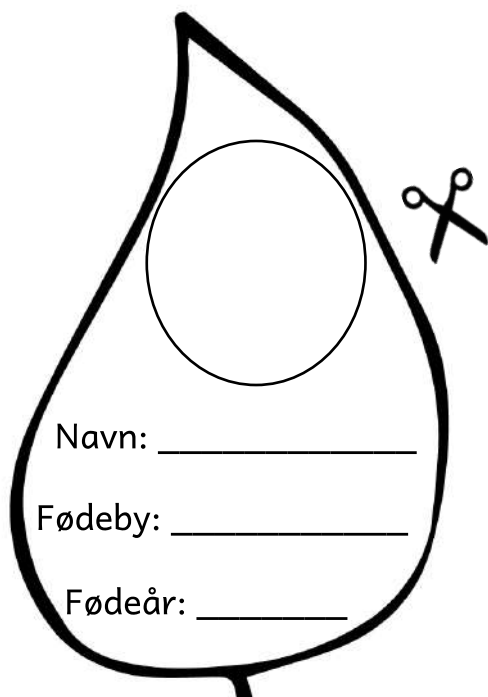


Mit stamtræ

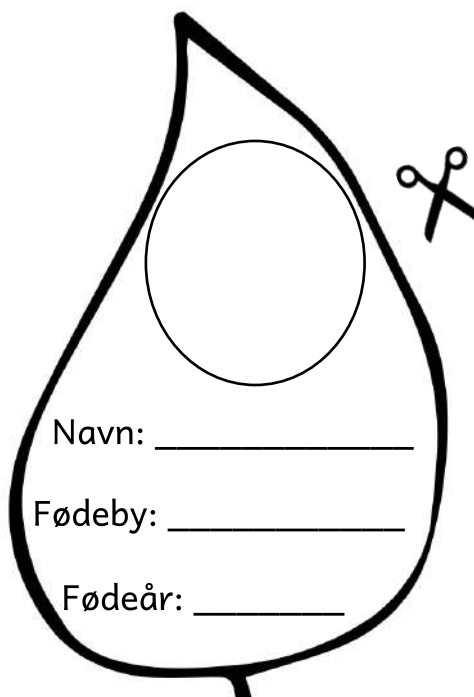


Ekstra familiemedlemmer til stamtræet

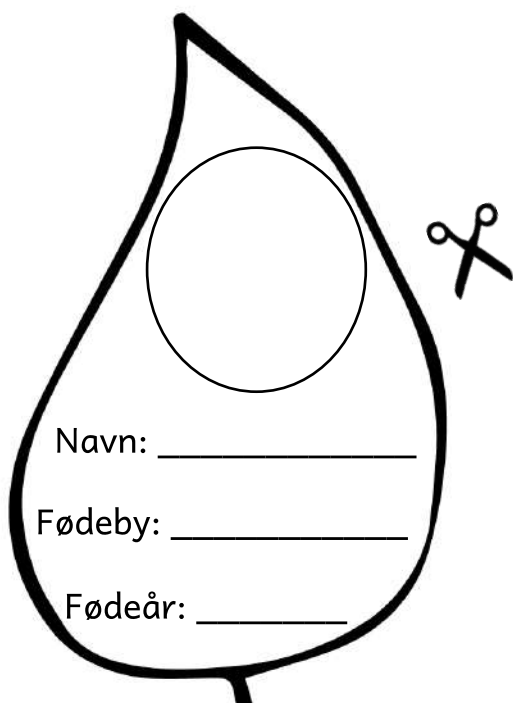
Skulle der være nogle i din klasse, som har lyst til at udfylde sin papmor- og far, er der ekstra blade til stamtræet her. Der er også ekstra blade, hvis du vil udvide til, at der også skal være oldeforældre på stamtræet.



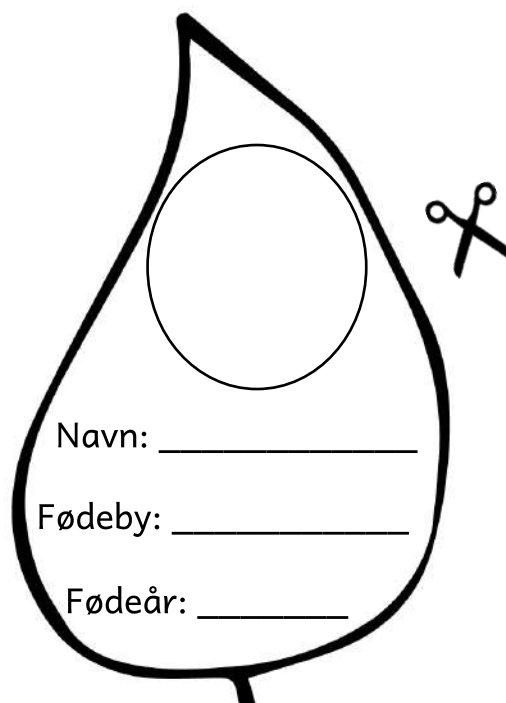
Navn: _____
Fødeby: _____
Fødeår: _____



Navn: _____
Fødeby: _____
Fødeår: _____



Navn: _____
Fødeby: _____
Fødeår: _____



Navn: _____
Fødeby: _____
Fødeår: _____

En skoledag i gamle dag - rollespil 2

Spillet indeholder:

- Karakterkort

Forklaring af aktivitet:

- Bordene stilles op på rækker og bordene ryddes for alt.
- Aktiviteten præsenteres.
- Eleverne får et karakterkort og læser det.
- Alle undtagen læreren går uden for klasselokalet og kommer ind, når læreren byder velkommen til første time; retskrivning.
- Eleverne sætter sig på sine pladser og gør, som læreren siger.
- Læreren læser en selvfundne diktat/tekst højt, som de skal skrive pænt og korrekt ned på et stykke papir.
- Undervejs skal man påtage sin rolle og de karaktertræk, der står derpå.
- Skolelederen, skolesekretæren og skolebetjenten kan komme og gå undervejs i timen og udføre deres "job".

Arbejdsformer:

- Du udvælger hvilke elever, der kan påtage sig de større roller
 - Eleverne trækker tilfældigt et kort
- Du kan selv vælge, at være læreren, for at få det mest optimale ud af aktiviteten.
- **OBS:** Der er ikke nok elevkort til, at alle kan få en. Du kan printe de antal elev kort ud, som er passende til din klasse. Lærer, skoleinspektør, skolesekretær og skolebetjent skal der kun være en af.

En skoledag i gamle dag - rollespil

2



Lærer/lærerinden

Hr./Fru/Frøken efternavn

- Skal tiltales hr./fru/frøken.
- Elever skal bede om tilladelse til at gå på toilettet, og til at tale.
- Der må ikke afbrydes eller tales grimt.
- Skal sikre, at eleverne har gode manere og opfører sig ordenligt.

Skoleinspektør

Hr. Jensen

- Skal tjekke, om eleverne er pæn i tøjet og ser renlige ud.
- Skal tiltales Hr. Jensen.
- Skal sikre, at lærer/lærerinden gør sit arbejde godt.
- Skal sørge for, at skolen ser pæn ud

Skolebetjent

Hr. Frederiksen

- Sikre, at der var orden og sikkerhed på skolen.
- Holde øje med om eleverne blev på skolens område.
- Hjælpe med skolearrangementer og ordne skolens udstyr.

Skolesekretær

Frøken Jørgensen

- Holde øje med elevernes fravær.
- Lave orden i dokumentation.
- Have kontakt til forældre mm.

Elev

- Skal på toilettet i løbet af timen.
- Opfører sig pænt.

Elev

- Afbryder læreren en gang.
- Opfører sig pænt.

En dag i gamle dag - rollespil

2



Elev

- Opfører sig pænt.

Elev

- Har svært ved at sidde stille.

Elev

- Brug ordet "sgu" i sine sætninger.

Elev

- Kalder læreren ved sit fornavn.

Elev

- Sætter sig ikke på sin rigtige plads.

Elev

- Er lidt af en ballademager.

Fra energikrise til energibevidsthed

3

Spillet indeholder:

- Kort med beskrivelser og undersøgelsesområder.

Forklaring af aktivitet:

- Eleverne deles ind i mindre grupper.
- Hver gruppe får et kort med en energibesparende foranstaltning og tilhørende spørgsmål.
- Hver gruppe skal undersøge på internettet den energibesparende foranstaltning.
- Hver gruppe forbereder en præsentation.
- Hver gruppe fremlægger deres forberedte præsentationer.
- Klasesamtale om hvordan energibesparelser kan spille en rolle i deres eget liv og i samfundet generelt .

Arbejdsformer:

- Eleverne kan enten trække et kort hos dig, eller du kan give dem et.
- Du kan udvælge kilder, som passer til kortet gruppen har fået, eller de kan selv søge på nettet.
- Præsentationen kan være en planche, powerpoint mm. - dog er det en fordel, hvis der er mulighed for at få det visualiseret.
- Klasesamtalen kan også laves om til, at de i grupperne skal snakke om spørgsmålet.

Fra energikrise til energibevidsthed

3

Kort med beskrivelser og undersøgelsesspørgsmål.



Isolering af huse

- En beskrivelse om hvordan det kan spare energi.
- Fordele og udfordringer ved at gøre dette?
- Hvad ville man kunne gøre i dag, for at spare på energien?



Mere cykel - mindre bil

- En beskrivelse om hvordan det kan spare energi.
- Fordele og udfordringer ved at gøre dette?
- Hvad ville man kunne gøre i dag, for at spare på energien?



Sænke temperaturen i hjemmet

- En beskrivelse om hvordan det kan spare energi.
- Fordele og udfordringer ved at gøre dette?
- Hvad ville man kunne gøre i dag, for at spare på energien?



Skifte lyspære i hjemmet

- En beskrivelse om hvordan det kan spare energi.
- Fordele og udfordringer ved at gøre dette?
- Hvad ville man kunne gøre i dag, for at spare på energien?



Fra energikrise til energibevidsthed

3

Kort med beskrivelser og undersøgelsesspørgsmål



Udvikling af at maskiner, som brugte mindre energi

- En beskrivelse om hvordan det kan spare energi.
- Fordele og udfordringer ved at gøre dette?
- Hvad ville man kunne gøre i dag, for at spare på energien?



Bilfrie søndage

- En beskrivelse om hvordan det kan spare energi.
- Fordele og udfordringer ved at gøre dette?
- Hvad ville man kunne gøre i dag, for at spare på energien?



Forskning inden for vand-, vind- og solenergi

- En beskrivelse om hvordan det kan spare energi.
- Fordele og udfordringer ved at gøre dette?
- Hvad ville man kunne gøre i dag, for at spare på energien?



Hastighedsnedsættelser på vejene

- En beskrivelse om hvordan det kan spare energi.
- Fordele og udfordringer ved at gøre dette?
- Hvad ville man kunne gøre i dag, for at spare på energien?



Vendespil om forskellighederne

4

Spillet indeholder:

- Vendespil

Forklaring af aktivitet:

- Eleverne bliver inddelt i grupper á 2.
- Hver gruppe får ét vendespil.
- Eleverne skiftes til at vende to brikker.
- Får en elev et stik, er det stadig den andens tur til at vende.
- Den med flest stik vinder.
- Opsamling - snak 2 og 2 eller på klassen om, hvordan samfundet har ændret sig fra bedsteforældrenes til forældrenes og til elevernes tid.

Arbejdsformer:

- Vendespillet handler om at finde ting, som repræsenterer det samme, bare fra forskellige tidsperioder.

Vendespil om forskelligheder

4



Bøger



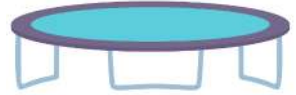
Computer



Snurretop



Trampolin



Ur



Smartwatch



Vaskemaskine



Balje



Telefon



iPhone



**Hjemmegående
husmor**



**Kvinde der
arbejder**



Skrive med blæk



**Skrive med
kuglepinde og
blyanter**



Olielampe



Gulvlampe



En gammel leg – hinkestenen

5

Spillet indeholder:

- Historie om gamle dage.
- Regelsæt.
- Eksempler på hvordan en hinkerude kan se ud.

Forklaring af aktivitet:

- Eleverne får læst historie højt.
- Reglerne får legen bliver forklaret.
- Eleverne bliver inddelt i mindre grupper af 3 - 6 personer.
- Hver gruppe får tildelt kridt og en flad sten.
- Grupperne går i skolegården og tegner deres hinkerude.
- Grupperne leger hinkestenen.
- Går tilbage i klasselokalet og snakker om, hvordan man legede i gamle dag, og hvordan man leger i dag.

Arbejdsformer:

- Hinkestenen kan være en sten de selv finder.
 - Eller nogle du har fundet på forhånd.
- Der er vist eksempler på, hvordan en hinke rude kan se ud.
- Du skal bruge **kridt** til denne aktivitet.

En gammel leg – hinkesten

5

En historie om Ingeborg fra 1950'erne

Ingeborg boede i en idyllisk landsby uden for Odense sammen med sin familie. Hver morgen stod Ingeborg tidligt op og tog sin pæne kjole og strømper på. Hun spiste brød med marmelade til morgenmad. Hun puttede bøgerne i skoletasken og gjorde klar til at tage i skole. Ingeborg skulle gå 6 kilometer for at komme til skolen. På vej til skolen mødte hun sine venner, og de gik sammen af de støvede grusveje.

Da Ingeborg ankom til skolen, blev de mødt af deres lærer, frøken Madsen, som stod klar ved kridttavlen. Ingeborg satte sig ned på sin faste plads på bænken. Første time var læsning. Da Ingeborg fik frikvarter, gik hun ud i skolegården for at spille hinkesten. Ingeborg fandt en flad sten og tegnede en hinkerude, som hun så legede med sammen med sine venner.

Efter skole skulle Ingeborg gå 6 kilometer hjem igen. Da hun kom hjem skulle hun hjælpe sin mor med at forberede aftensmaden. Der skulle dækkes bord og skrælles kartofler. Efter aftensmaden hjalp Ingeborg med at vaske op og rydde op i køkkenet.

Da det blev aften, var Ingeborg træt efter en lang dag. Hun børstede sine tænder og tog sit nattøj på. Hun krøb under dynen, og hendes mor kom ind og læste en godnathistorie for hende. Hun skulle have en god nats søvn, så hun var klar til en ny dag igen i morgen.

En gammel leg - hinkestenen

5

Regler og eksempler på hinkestenen.

Regler

- Der tegnes en valgfri bane med kridt.
- Første person gør klar til at hinke og lægger stenen foran hinkeruden.
- Nu skal personen sparke til stenen og få den til at lande i felt nr. 1.
- Personen stiller sig nu på et ben, og må kun sætte begge ben i jorden, når man er igennem hinkeruden.
- Hinkestenen samles op, imens man står på et ben og det felt som hinkestenen lå på, skal der hoppes over.
- Når stenen er samlet op, hopper man igennem resten af hinkeruden med stenen i hånden.
- Stenen lægges på jorden igen og skal nu ramme felt nr. 2. Igen skal den samles op på et ben, og feltet skal springes over.
- Sådan fortsætter det, indtil man har været igennem alle felter.
- OBS: Man skal starte forfra, hvis hinkestenen ikke lander på det rigtige felt. Man skal også starte forfra, hvis man lander på stregerne.
 - Med forfra menes der fra det felt man sidste har gennemført - så ikke helt forfra.
- Variationer:
 - Hinkestenen behøver ikke at ramme felterne i numerisk rækkefølge - bare alle felter bliver ramt én gang.
 - Man har 3 forsøg i stedet for 1 til at ramme næste felt.

