



# Krible Krable



Transmogrifmaskinen - fra barn til bille



Et tværfagligt undervisningsforløb i dansk og natur/teknologi

Lærerbog

# Transmogrifmaskinen - fra barn til bille



## Bidragssydere

### Idé og tekst

Mette Lynge Nielsen, lærer, naturvejleder og udeskolevejleder  
Anne Katrine Blond, biolog, naturvejleder og udeskolevejleder

### Korrektur

Ulla Hjøllund Linderoth,  
biolog og naturfagskonsulent

### Forside foto

Mette Lynge Nielsen

### Illustrationer

DR Ramasjang  
Kristina Colston, Skyfri

### Grafik og layout

Kristina Colston, Skyfri

### Tryk

Trykkeriet Friheden

### Udgivelse

Udgivet 2017 af Krible Krable – Naturvejlederforeningen [www.natur-vejleder.dk](http://www.natur-vejleder.dk)

Undervisningsmaterialet er udgivet med støtte fra Nordea-fonden.

Krible Krable-universet er udviklet af Naturvejlederforeningen og DR Ramasjang.



**NORDEA  
FONDEN**

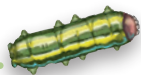
Vi støtter gode liv



# Indholdsfortegnelse

- 04 Forord
- 05 Fælles Mål
- 08 Forberedelse og materialer
- 09 Bogliste om krible krable-dyr for indskolingbørn
- 10 Uge 1: Første transformation
- 11 Krible Krable-klasser
- 12 Menneskets kropsdele
- 13 Lav din egen insektsuger
- 13 Dyrets kropsdele
- 14 Uge 2: Anden transformation
- 15 Mit dyr
- 16 Mit dyrs bevægelse
- 17 Uge 3: Tredje transformation
- 18 Mine særlige kendetegn
- 18 Mit eget pas
- 19 Dyrets særlige kendetegn
- 20 Krible Krable-dyrenes bevægelser, kendetegn og helteegenskaber
- 21 Fantasi Krible Krable-dyr
- 22 Uge 4: Fuldstændig transformation
- 22 Dyr-pas
- 23 Transmogrifmaskinen





## Forord

**Transmogrifmaskinen** er et tværfagligt undervisningsforløb med afsæt i nærmiljøets Krible Krable-liv. I kan bruge skolens grønne områder, en nærliggende park eller hækken ved parkeringspladsen.

Undervisningsforløbet er tænkt som et tværfagligt forløb i dansk, natur/teknologi og evt. idræt og billedkunst.

Der veksles mellem elevernes arbejde i natur/teknologi timerne, hvor der arbejdes med naturvidenskabelige undersøgelser, og mellem elevernes arbejde i dansktimerne, hvor der arbejdes med det skriftlige, kropslige og kreative, samt med faglig læsning. Fagene arbejder således sammen og supplerer hinanden. Forløbet strækker sig over fire uger, fordelt på seks dansktimer og to natur/teknologitimer om ugen, og to billedkunstimmer. Forløbet kan justeres op og ned i timetal. Forløbet kan også være et samarbejdsprojekt mellem skole og SFO.

For at kunne transformere sig om til en bille (eller et andet Krible Krable-dyr), er eleverne nødt til at tilegne sig en stor viden om dyret. Det kan blandt andet ske via undersøgelser og faglig læsning.

I slutningen af forløbet skal eleverne kunne omsætte deres nyerhvervede viden og færdigheder, så de med deres krop og udklædning kan opføre sig, som dyret gør, så det er tydeligt for andre, hvilket dyr de er. Kropssprog og nonverbal kommunikation er i fokus.

Eleverne skal igennem tre trin, før de når den endelige transformation. De tre trin stiller skarpt på forskellige egenskaber ved dyret. Samtidig skal eleverne også stille skarpt på sig selv. Hvordan ser de selv ud, hvad har de tilfælles med dyrene, og hvor er der forskelle? Til alle trin er der tilhørende opgaver, som kan hjælpe eleverne på vej.



### Første transformation

Kropsdele – hvordan ser dyret ud?  
Hvilke kropsdele har det? Sammenlign med menneskets krop.

### Anden transformation

Bevægelse – hvordan bevæger dyret sig?  
Hvorfor bevæger den sig sådan? Sammenlign med menneskets bevægelser.

### Tredje transformation

Særlige kendetegn – hvilke særlige kendetegn har dyrene? Hvad kan de enkelte dyr, som andre dyr ikke kan? Sammenlign med menneskers særlige kendetegn og egenskaber?

### Fuldstændig transformation

Den fuldstændige transformation foregår ved hjælp af en hjemmelavet transmogrifmaskine, hvor eleverne "uploader" informationerne om deres dyr, hvorefter de kravler ind og transformerer sig.



Lav til sidst en lille film. Filmen skal vise elevernes fortolkning af, hvordan dyret opfører sig i dets naturlige omgivelser.





# Fælles Mål:

## 0. klasse

### Færdigheds- og vidensmål

#### Sprog - Skrivning

- Eleven kan eksperimentere med at skrive små tekster
- Eleven har viden om det alfabetiske princip, skriveretning og sætningsopbygning

#### Sprog - Læsning

- Eleven kan eksperimentere med at læse små tekster i forskellige medier
- Eleven har viden om læseretning og enkle ordlæsestrategier

#### Naturfaglige fænomener - Dyr og planter

- Eleven kan genkende dyr og planter i nærområdet
- Eleven har viden om inddeling af dyr og planter i grupper

#### Naturfaglige fænomener - Naturnysgerrig

- Eleven kan undersøge naturen ud fra egne iagttagelser, herunder med digitale værktøjer
- Eleven har viden om måder at undersøge natur på

#### Kreative og musiske udtryksformer - Fremstilling

- Eleven kan eksperimentere med egne udtryk i billeder, musik og drama alene og i fællesskab
- Eleven har viden om basale redskaber og teknikker inden for billeder, musik og drama

#### Kreative og musiske udtryksformer - Kommunikation

- Eleven kan anvende digitale medier i bearbejdelsen af oplevelser og i kreative udtryk
- Eleven har viden om digitale medier



## Dansk Færdigheds- og vidensmål (efter 2.klasstrin)



### Læsning - Tekstforståelse

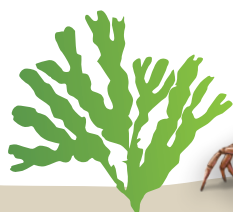
- Eleven kan gengive hovedindholdet af tekster til klasstrinnet
- Eleven har viden om fortællende og informerende teksters struktur

### Fremstilling - Forberedelse

- Eleven kan formulere underspørgsmål
- Eleven har viden om enkle ideudviklingsmetoder

### Kommunikation - Krop og drama

- Eleven kan improvisere med kropssprog og stemme
- Eleven har viden om enkelt kropssprog



## Natur/teknologi Færdigheds- og vidensmål (efter 2.klassetrin)



### Undersøgelser - Undersøgelser i naturfag

- Eleven kan udføre enkle undersøgelser med brug af enkelt udstyr
- Eleven har viden om enkle undersøgelsesmetoder

### Undersøgelser - Organismer

- Eleven kan indsamle og undersøge organismer i den nære natur
- Eleven har viden om dyr, planter og svampe

### Modellering - Mennesket

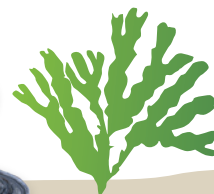
- Eleven kan fortælle om kropsdelene på en model af menneskekroppen
- Eleven har viden om kroppens ydre opbygning

### Perspektivering - Perspektivering i naturfag

- Eleven kan relatere viden fra natur/teknologi til sig selv og det nære område
- Eleven har viden om natur og teknologi i det nære

### Kommunikation - Faglig læsning

- Eleven kan orientere sig i en enkel fagtekst
- Eleven har viden om enkle naturfaglige teksters formål



# Forberedelse og materialer

## Materialer til insektsuger

- Honningbøtte eller syltetøjsglas
- Gennemsigtige plastikslanger
- Gaze eller organza
- Tape
- Elastikker
- Hugpipe
- Hammer

## Se hvordan I laver insektsugere:

På [www.natur-vejleder.dk/projekter/krible-krable/inspiration/aktivitetsark/fangstmetoder](http://www.natur-vejleder.dk/projekter/krible-krable/inspiration/aktivitetsark/fangstmetoder) finder I PDF-vejledning til to typer insektsugere.

## Se andre fangstmetoder på:

[www.kriblekrable.nu](http://www.kriblekrable.nu) og [www.natur-vejleder.dk/projekter/krible-krable/inspiration/aktivitetsark/fangstmetoder](http://www.natur-vejleder.dk/projekter/krible-krable/inspiration/aktivitetsark/fangstmetoder)

## Materialer til transmogrifmaskinen

- Stor papkasse - evt. flere sat sammen
- Maling hvis kassen skal udsmykkes
- Karton
- Lim
- Andre kreative materialer

## Andet

- Glasplader
- Lup/forstørrelsesglas
- Spejle
- Bestemmelsesduge
- Bentæller-nøgle
- Udstyr til optage film med, f.eks iPads el. lign.
- Papir
- Skriveredskaber
- Diverse materialer til at lave udklædningen af. F.eks. stof, piberensere, paptallerkner, karton og maling
- Terrarie til de indsamlede dyr

## Praktisk

- Elevhæftet skal kopieres
- Find bøger på biblioteket

## Hjemmesider

- [natur-vejleder.dk/krible-krable](http://natur-vejleder.dk/krible-krable)
- [kriblekrable.nu](http://kriblekrable.nu)
- [dr.dk/kriblekrable](http://dr.dk/kriblekrable)
- [skoveniskolen.dk](http://skoveniskolen.dk)
- [danskedyr.dk](http://danskedyr.dk)
- [naturporten.dk](http://naturporten.dk)
- [allearter.dk](http://allearter.dk)
- [vestrehus.dk](http://vestrehus.dk)
- [dr.dk/Ramasjang/Krible-krable/kriblekrable.htm](http://dr.dk/Ramasjang/Krible-krable/kriblekrable.htm)







## Bogliste om Krible Krable-dyr for indskolingsbørn

### Selvlæsning – den letteste letlæsning

- *Snegle*, Trine Læbel, Første Fakta, Gyldendal, 2008
- *Myre*, Troels Gollander, Første Fakta, Gyldendal, 2012
- *Hvordan er det at være en myre?*, Jinny Johnson, Flachs 2012

### Selvlæsning – den lidt sværere letlæsning

- *Insekter*, Peter Bering, De små fagbøger. Gyldendal, 2002
- *Edderkopper*, Bent Faurby, De små fagbøger, Gyldendal, 2002
- *Myrer*, Lucy Bowman, Små fakta, Flachs, 2016
- *Ørentvist*, Stephanie St. Pierre, Lette Flachs-bøger, Flachs, 2002
- *Bænkebidder*, Stephanie St. Pierre, Lette Flachs-bøger, Flachs, 2002
- *Skolopendre*, Lette Flachs-bøger, Flachs, 1999
- *Mariehøns*, Karen Hartley, Lette Flachs-bøger, Flachs, 1998
- *Regnorme*, Jill Bailey, Lette Flachs-bøger, Flachs, 1998



### Indholdet er til målgruppen, men det er ikke letlæsningbøger

- *Tæt på naturen - Humlebien*, Curt Lofterud og Ingvar Björk, Klematis, 2012
- *Tæt på naturen - Mariehønen*, Curt Lofterud, Klematis, 2012
- *Tæt på naturen - Skovsneglen*, Curt Lofterud, Klematis, 2012
- *Mini-monstre i naturen*, Hanna og John Hallmén, Carlsen, 2015
- *Mads og Mia kigger på små dyr*, Bjørn Eidissen og Olgunn Ransedokken, Forum, 2005
- *Min første bog om smådyr*, Anita Ganeri og David Chandler, Turbine, 2012
- *Larvernes hemmelige verden*, Monica Lange og Ingo Arndt, Turbine, 2012
- *Smådyr under sten*, Sarah Ridley, En verden af smådyr. Flachs, 2009
- *Smådyr i kompostbunken*, Sarah Ridley, En verden af smådyr, Flachs, 2009
- *Alt hvad insekter kan*, Angela Weinhold, Hvad? Hvordan? Hvorfor? Klematis, 2016
- *Er du en græshoppe?*, Judy Allen, Klematis, 2002
- *Er du en myre?*, Judy Allen, Klematis, 2002

### Nye bøger med fokus på smådyr fra hele verden

- *Superkryb: med ægte superkræfter*, Anders Kofoed, Spacecraft, 2016
- *Min første store bog om småkryb*, Catherine D. Hughes, National Geographic Kids, Turbine, 2016





# Uge 1: Første transformation

- 1 **Krible Krable-klasser**
- 2 **Menneskets kropsdele**
- 3 **Lav din egen insektsuger**
- 4 **Dyrets kropsdele**



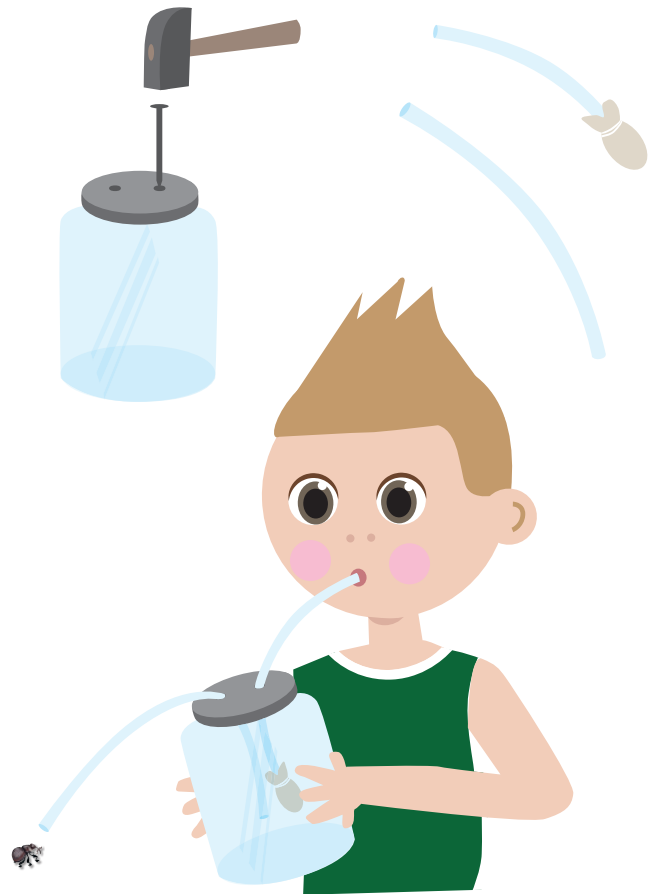
## Læringsmål

- Jeg har kendskab til dyreklasser
- Jeg ved at mennesket består af flere kropsdele
- Jeg kan nævne flere kropsdele
- Jeg har kendskab til hvilke redskaber, jeg skal bruge for at indfange insekter
- Jeg kan observere og beskrive et dyr
- Jeg ved at Krible Krable-dyr er forskellige og har forskellige kropsdele
- Jeg kan fordele de Krible Krable-dyr som vi arbejder med i klasser og kan bruge en nøgle

## Den første transformation

Den første transformation handler om kropsdele. Hvordan ser dyrene ud? Hvilke kropsdele har de? Krible Krable-dyr er meget forskellige. Nogle er bløddyr, andre er leddyr. Insekter har seks ben og spindlerne har otte ben. Eleverne skal lære at dyrene er forskellige i deres kropsbygning, og at de, med den viden, kan inddele dyrene i forskellige klasser.

Undervejs skal eleverne sammenligne dyrets krop med menneskets krop. Hvordan er menneskekroppen bygget op, og på hvilke måder er den identisk og forskellig fra Krible Krable-dyrenes kroppe?



# 1

## Krible Krable-klasser

I denne opgave skal eleverne prøve at fordele 15 Krible Krable-dyr i klasser. Brug dyreplanchen på [www.natur-vejleder.dk/projekter/krible-krable/inspiration/plancher-med-dyr](http://www.natur-vejleder.dk/projekter/krible-krable/inspiration/plancher-med-dyr) Print arket ud og kopier så eleverne får et hver.

Tag først en snak om hvilke dyr, der er på. Forklar at dyr hører til i forskellige klasser, som man kan se, bl.a. i forhold til hvor mange ben, de har.

Nu skal eleverne prøve at fordele dyrene i de forskellige klasser. Eleverne klipper dyrene ud og sætter dem i de klasser, de tror de hører til. Når alle er færdige, kan I gennemgå arket sammen. Når alle er sat dyrene korrekt, limes de fast.

Laminer evt. arkene og lad eleverne tage dem med ud og bruge dem som bestemmelsesnøgle, når de senere i forløbet skal fange dyr.

**1 Krible Krable-klasser**

**Læringsmål:**

- Jeg har kendskab til dyreklasser
- Jeg kan inddеле Krible Krable-dyrene i klasser

**Klip dyrene ud og sæt dem ind i de rigtige klasser!**

Bløddyr

Orme

Insekter

Spindlere

Skolopendre

Tusindben

Krebsdyr



# 2

## Menneskets kropsdele



Inden eleverne skal ud og finde Krible Krable-dyr, skal de se nærmere på, hvordan de selv ser ud. De skal derfor først kigge på egen krop.

Snak med eleverne om, hvilke dele kroppen består af – altså hvilke kropsdele de selv har. Tænk f.eks. på hoved, arme og ben. Hvor mange kropsdele kan eleverne nævne?

Eleverne skal tegne en krop og navngive de forskellige kropsdele. Hvor mange er der i alt?

Når eleverne har lært mere om, hvordan deres egen krop er sat sammen, har de noget genkendeligt at sammenligne med, når de skal lære om dyrene.

Slut evt. af med en hoved-knæ-leg, så fællesmængden af kropsbegreberne bliver anvendt.

Eleverne går sammen to og to. Nævn to kropsdele der skal røre ved hinanden, f.eks hoved og knæ. Den ene elev rører med sit hoved ved den andens knæ. Lav forskellige kombinationer.

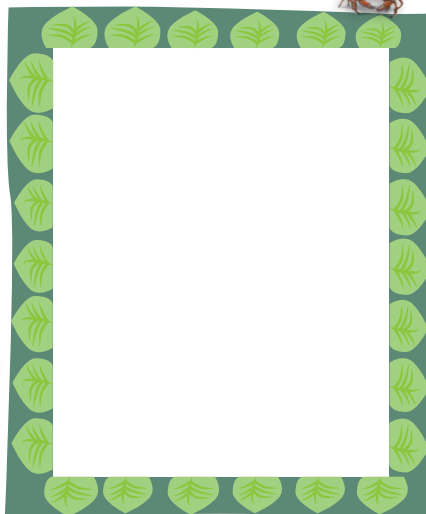
## 2 Menneskets kropsdele

Læringsmål:

- Jeg kan benævne forskellige dele af min egen krop

Se på dig selv og dine klassekammerater.  
Hvilke kropsdele har I?

Tegn en krop og sæt navne på kropsdelene



6



# 3

## Lav din egen insektsuger



Nu skal der fanges dyr. Tag ud til et sted, hvor der lever Krible Krable-dyr. Det kan være i skolegården, i busken, ved boldbanen, i en nærliggende park eller skov. I kan hente inspiration til forskellige fangstmetoder på [kriblekrable.nu](http://kriblekrable.nu)

Få indledende en snak om, hvordan man behandler indfangede dyr, og at dyrene skal sættes ud igen. Lad eleverne overveje, hvordan man fanger dyrene, så man undgår at skade dem.

Insektsugerne laves og dernæst kan eleverne gå afsted og fange så mange forskellige dyr som muligt. Det gør ikke noget, at man fanger et dyr, som ikke er "ens eget".

### 3 Lav din egen insektsuger

**Læringsmål:**  
 - Jeg kan lave en insektsuger ved hjælp af vejledningen  
 - Jeg kan fange dyr med en insektsuger

**Lav din egen insektsuger**

Følg vejledningen her:

1. Lav to huller i låget
2. Sæt gasbind fast på den korte slange med elastikker
3. Put slangene i hvert sit hul (på den korte slange skal enden med gasbind ned i huller) og gør hullerne tætte med elastikker og tape
4. Sug i den slange, hvor der er gas i enden. Den anden slange bruges som "stavsuger" til at suge insekter op med glasset.

# 4

## Dyrets kropsdele

Når I har fanget dyr, skal hver elev vælge et dyr og finde ud af, hvor mange og hvilke kropsdele det har. De kan bruge lup eller stereolup, så de virkelig kommer tæt på og kan se dyret.

I skal observere dyrene ad tre omgange, så I kan enten vælge at have dem i et terrarie – se hvordan I kan indrette det på [kriblekrable.nu](http://kriblekrable.nu) – eller I kan vælge at fange nye dyr hver gang.

### 4 Dyrets kropsdele

**Læringsmål:**  
 - Jeg ved hvilke kropsdele mit dyr har

**Kig på dyr med lup**  
 Kig på forskellige smådyr med lup og udfyld et felt for hvert dyr.

Dyr 1	Dyr 2
Dyrets navn	Dyrets navn
Hvilke kropsdele har dyret?	Hvilke kropsdele har dyret?
Hvor mange ben har dyret?	Hvor mange ben har dyret?

Dyr 3	Dyr 4
Dyrets navn	Dyrets navn
Hvilke kropsdele har dyret?	Hvilke kropsdele har dyret?
Hvor mange ben har dyret?	Hvor mange ben har dyret?





## Uge 2: Anden transformation

- **Faglig læsning**
- **5 Mit dyr**
- **6 Mit dyrs bevægelse**
- **Hvordan går mennesker?**



### Læringsmål

- Jeg kan læse en fagtekst om Krible Krable-dyr
- Jeg kan sammensætte dele fra forskellige dyr og skabe et nyt
- Jeg kan observere mit dyr, så jeg ved, hvordan det bevæger sig
- Jeg kan gengive dyrets bevægelse med min egen krop

### Anden transformation

Den anden transformation har fokus på, hvordan dyrene bevæger sig. Går de hurtigt eller langsomt? Går de i cirkler eller zig-zag? Hopper eller hinker de? Kendskab til dyrenes bevægelse er med til at forstå hvordan dyret lever.

Sammenlign med menneskets bevægelser. Mennesket kan med deres kropssprog vise, hvilket humør det er i. Gælder det også for Krible Krable-dyrene?

### Faglig læsning

Eleverne skal nu lære mere om de forskellige Krible Krable-dyr, som de tilsammen har fanget. De kan læse på f.eks. [danskedyr.dk](http://danskedyr.dk), andre hjemmesider, i opslagsbøger eller andet. De kan også lære mere om dem ved at se små filmklip fra Klipkassen på [dr.dk/kriblekrable](http://dr.dk/kriblekrable)

Når eleverne, enkeltvis eller i mindre grupper, har læst om udvalgte Krible Krable-dyr, skal de fortælle om dyrene til resten af klassen, så alle elever får viden om alle dyr.

Når I har arbejdet med alle dyrene, kan I lave en Quiz og byt leg.

### Quiz og byt

Del eleverne i grupper af tre. De får tildelt et af dyrene, og skal sammen finde på tre spørgsmål om det. F.eks.:

- Hvor mange ben har myren? Svar: Seks
- Hvor mange øjne har edderkoppen? Svar: Otte
- Hvordan fanger edderkoppen sit bytte? Svar: Den laver spindelvæv eller jager aktivt.

De skal hver især skrive spørgsmål og svar ned på små kort.

Når alle grupper har lavet deres spørgsmål, går alle rundt imellem hinanden, finder en makker og stiller deres spørgsmål. Når begge har stillet spørgsmål og givet svar, bytter de kort og går videre og finder en ny makker.

I kan også lave en Hvem er jeg leg.

### Hvem er jeg?

Eleverne får en seddel i panden eller på ryggen med en tegning af dyret. Herefter går de rundt mellem hinanden og stiller ja/nej-spørgsmål til hinanden for at finde ud af, hvilket dyr de selv er.



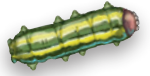
# 5

## Mit dyr

Eleverne skal nu vælge eller tildeles det dyr, de skal arbejde videre med.

Det valgte eller tildelte dyr tegnes i hæftet. Der skal lægges særlig vægt på at tegne dyrets kropsdele. Tegningen behøver ikke ligne nøjagtig, men lægge sig så meget op ad virkeligheden som muligt. Har dyret tre kropsdele, er det vigtigt, at der tegnes tre. Har det seks ben, er det vigtigt, at der tegnes seks osv.

Når alle er færdige, laves en opsamling, hvor I snakker om, hvordan dyrene ser ud. Hvilke ligheder og forskelle er der med mennesker? Brug elevernes egne kropstegninger fra tidligere i forløbet.



### 5 Mit dyr

#### Læringsmål:

- Jeg kan udvælge det dyr, jeg vil arbejde med
- Jeg kan på baggrund af undersøgelse med lup, tegne mit dyr
- Jeg ved hvilke kropsdele mit dyr har og kan tegne dem



Jeg vil arbejde med: .....

Tegn dit dyr.



9

### Hvordan går du?

Har du nogensinde tænkt over på hvilken måde, du går? Eller hvordan mennesker i det hele taget går?

Lad eleverne gå rundt i klassen på den måde, de har lyst til. Snak bagefter med dem om, hvordan de gik.

Prøv øvelsen igen men hvor eleverne får nogle forskellige følelser, som de skal prøve at "gå med": Glad, sur, bange, travl .....

Efter hver følelse, kan I snakke om, hvordan de gik, og evt. om de kunne mærke følelsen.

### Opsamlende snak:

- Hvorfor kan vi gå?
- Hvad skal vi bruge det til?
- Hvad skal dyrene bruge det til?
- Kan man se en følelse i menneskers gang?
- Kan man se en følelse i dyrs gang?



# 6

## Mit dyrs bevægelse

Eleverne skal ud og fange dyrene igen. Hvis der er tid til det, kan I fange dyrene på andre måder. F.eks. kan eleverne lave kartoffelfælder, faldfælder el. lign. Gå ind på [kriblekrable.nu](http://kriblekrable.nu) og se forskellige fangstmetoder.

### Bevægelse

Nu hvor eleverne har haft fokus på egne bevægelser, skal de til at observere, hvordan deres dyr bevæger sig.


Sæt dyret på en glasplade og hold øje med det. Film det – evt. i slowmotion – så eleverne kan se det flere gange.

Så vidt det er muligt, skal eleven prøve at tegne den rute og den måde, hvorpå dyret bevægede sig.

Slut af med at tegne en væddeløbsbane, f.eks. på et stykke voksdug. Sæt dyrene ind i midten af banen og sæt igang!

Se her hvordan det kan gøres:

[kriblekrable.nu/Categories/5/Missions/3/View/](http://kriblekrable.nu/Categories/5/Missions/3/View/)

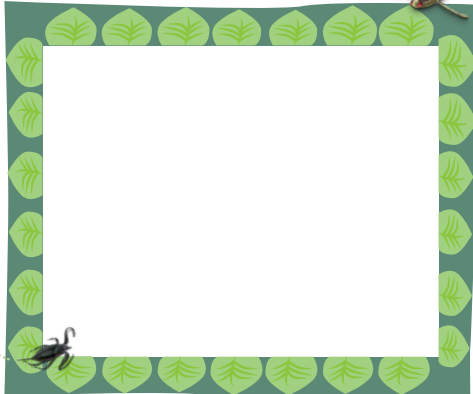


**6 Mit dyrs bevægelse**

**Læringsmål:**


- Jeg kan observere mit dyr, så jeg ved, hvordan det bevæger sig
- Jeg kan gengive dyrets bevægelse med min krop

Hvordan bevæger dit dyr sig?  
Sæt det på en gennemsigtig plade og hold øje med det!  
Tegn dyrets rute her:



Hvordan bevæger dyret sig? Fortæl og vis det til din makker.

10





## Uge 3: Tredje transformation

- **Menneskers særlige kendetegn**
- 7** **Mine særlige kendetegn**
- 8** **Mit eget pas**
- 9** **Dyrets særlige kendetegn**
- **Kendetegn og heltegenskaber**
- 10** **Fantasidyr**

### Læringsmål

- Jeg kan beskrive, hvordan jeg ser ud
- Jeg ved, hvad særlige kendetegn er
- Jeg kan beskrive, hvilke særlige kendetegn jeg har
- Jeg kan udfylde mit eget pas
- Jeg kan observere mit dyr
- Jeg har kendskab til, hvordan mit dyr ser ud
- Jeg kan beskrive hvilke særlige kendetegn og egenskaber, det har
- Jeg kan beskrive dyret ved at udfylde et dyrepas

### Tredje transformation

Den tredje transformation har fokus på dyrenes særlige kendetegn og egenskaber. Har de indre eller ydre skelet? Har de seks eller otte ben? Har de gribe- eller graveben? Kan de flyve eller krybe? Kendskab til dyrenes særlige kendetegn og egenskaber, kan give større forståelse for deres levevis.

Sammenlign med menneskers særlige kendetegn og egenskaber.



# 7

## Mine særlige kendetegn

Nu skal der sættes fokus på de særlige kendetegn, vi alle har. Eleverne skal observere sig selv i et spejl og skrive nogle af deres særlige kendetegn ned som de kan se; ydre kendetegn. Eleverne skal også prøve at finde ud af nogle særlige kendetegn som beskriver noget de kan eller måden de er på; indre kendetegn.



# 7

## Mine særlige kendetegn

### Læringsmål:

- Jeg ved, hvad særlige kendetegn er
- Jeg kan beskrive hvilke særlige kendetegn, jeg har

### Hvad er særligt ved dig?

- Har du fregner?
- Hvordan er formen på dine ører? Kan du røkke med ørerne?
- Hvad er ellers særligt ved dig?

Kig i et spejl og hjælp en makker



### Beskriv dine særlige kendetegn her:

Jeg .....

Jeg .....

Jeg .....

Jeg .....

Jeg .....

Jeg .....



11

# 8

## Mit eget pas

Eleverne skal lave deres eget pas. Eleverne skal bruge den viden de har tilegnet sig igennem forløbet, i forhold til at beskrive deres egen krop og deres særlige kendetegn.

# 8

## Mit eget pas

### Læringsmål:

- Jeg kan beskrive, hvordan jeg ser ud
- Jeg kan udfylde mit eget pas

### Hvad skal der stå i et pas, så det beskriver lige nøjagtigt, hvem du er?

Navn .....

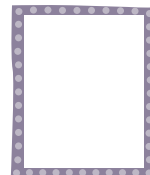
Art .....

Højde .....

Øjenfarve .....

Hårfarve .....

Alder .....



Indsæt et billede eller tegn dig selv

Særlige kendetegn .....

.....

.....

12





# 9

## Dyrets særlige kendetegn

Ved den tredje og sidste observation skal eleverne have fokus på de særlige kendetegn, dyrene har.

Det kan f.eks være vinger, følehorn, antal ben eller noget helt andet. Det er vigtigt, at eleverne får en forståelse for, hvad det er, der gør det enkelte dyr særligt og anderledes end andre dyr. Det er jo netop den lille forskel, der gør, at vi kan kende forskel på dem.

Eleverne tegner dyrets særlige egenskab – ikke hele dyret, men KUN f.eks. vingerne.

### Krible Krable-dyrets særlige kendetegn/egenskaber

Eleverne har nu observeret dyrene og skal her beskrive hvilke særlige kendetegn og/eller egenskaber, det har!



### Dobbeltcirkel

Del klassen i to. Halvdelen former en indercirkel, som danner front mod den anden halvdel, der danner ydercirklen.

Eleverne står nu overfor hinanden to og to. Giv først indercirklen 30 sekunder til at fortælle, hvilke særlige kendetegn deres dyr har. Byt og giv ydercirklen 30 sekunder. Derefter træder ydercirklen et skridt til siden, får en ny makker og øvelsen gentager sig.



## 9 Dyrets særlige kendetegn

Læringsmål:

- Jeg kan observere mit dyr og beskrive hvilke særlige kendetegn/egenskaber, det har

### Særlige kendetegn

- Hvilke særlige kendetegn/egenskaber har dit dyr?
- Har det følehorn? Kan det flyve?
- Beskriv dyrets særlige kendetegn her

Beskriv dyrets særlige kendetegn her:

Mit dyr ..... 

Mit dyr .....

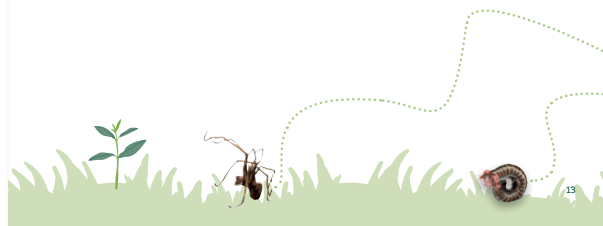
Mit dyr .....

Mit dyr .....

Mit dyr .....

Mit dyr .....

Mit dyr .....



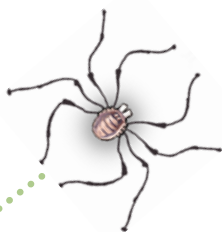


# Krible Krable-dyrenes bevægelser, kendetegn og helteegenskaber

I denne opgave skal eleverne bruge deres krop og fantasi til at vise, hvordan dyrene bevæger sig og ser ud, og hvordan deres særlige kendetegn kan bruges som helteegenskaber. En slags gæt og grimasser

Som optakt kan I læse om forskellige helte. Hvordan er de blevet en superhelt, hvad det er, de kan, og hvad de bruger deres egenskaber til? Spiderman blev f.eks. bidt af en edderkop og fik evnen til at lave spind, som han kan svinge sig i.

Find et område, ude eller inde, hvor I har god plads til at bevæge jer. Eleverne deles i grupper af to eller tre. Lav sedler med navnene på de dyr, som I arbejder med (og evt. lidt flere). Fordel dem mellem grupperne. Giv grupperne et nyt dyr til opgave 1 og 2. Til opgave 3 fortsætter de med det dyr, de tegnede det særlige kendetegn til.



## 1. Hvordan bevæger dyret sig?

- Find ud af hvordan det bevæger sig.
- Vis det til de andre – de skal gætte hvilket dyr!

Hvad fik jer til at tro, at det netop var dét dyr?

## 2. Hvilket særligt kendetegn har dyret?

- Find ud af hvilke særlige kendetegn dyret har.
- Tegn en skitse af det særlige kendetegn, som skal vises til de andre – de skal gætte hvilket dyr!

Hvad fik jer til at tro, at det netop var dét dyr?

## 3. Hvilke særlige egenskaber har dyret?

- Find ud af hvilken særlig egenskab dyret har.
- Hvis du blev bidt af dyret, hvilken slags superhelt ville du så blive til, og hvordan ville du kunne bruge dets særlige egenskaber?
- Fortæl jeres superhelte egenskab til klasse, og hvordan den kan bruges. Lav evt. en lille historie.



Lav til sidst et væddeløb, hvor eleverne vælger et dyr, de vil være. De skal bruge de bevægelser, de har set.



# 10

## Fantasi Krible Krable-dyr

Nu skal eleverne tegne et fantasidyr, der skal sættes sammen af tre forskellige Krible Krable-dyr.

Lad eleverne vise deres tidligere tegninger af deres dyr til hinanden – lav evt. en lille udstilling først, så de kan få inspiration til deres dyr.

Inden de hver især laver deres eget fantasidyr, kan de starte med at lave en folde-tegning. Lav grupper á tre, som hver får et stykke papir, der er foldet i tre lige store dele.

Den første elev tegner hovedet, den anden elev tegner den midterste del af kroppen, og den tredje elev tegner bagkroppen.

### 10

#### Fantasi Krible Krable-dyr

**Læringsmål:**

- Jeg har forståelse for, at dyr kan bestå af flere kroppsdele
- Jeg kan sammensætte dele fra forskellige dyr og skabe et nyt
- Jeg kan forklare mit fantasi-dyrs særlige egenskaber

Tegn et Krible Krable-dyr, der er sat sammen af tre forskellige dyr.



Giv dyret et navn: .....

Hvad er særligt ved dyret? Fortæl det til din makker!

14



## Uge 4: Fuldstændig transformation

- 11 Dyre-pas
- Udklædning og Transmogrifmaskine
- Transformationen



### Læringsmål:

- Jeg kan lave en model af mit dyr med dets særlige kendetegn
- Jeg kan bruge min viden om Krible Krable-dyr til at forvandle mig til dyret
- Jeg kan vise mine klassekammerater, hvordan mit dyr bevæger sig

### Fuldstændig transformation

Den fuldstændige transformation er en afrunding af forløbet. Her er fokus på at omsætte og anvende den viden, eleverne har tilegnet sig om dyrene undervejs i forløbet.

Med alle oplysningerne samlet kan eleverne, ved hjælp af den hjemmelavede transmogrifmaskine, transformere sig til deres dyr.

# 11

## Dyre-pas

Eleverne skal lave et dyre-pas til deres dyr.

Eleverne skal bruge alle de oplysninger, de har tilegnet sig igennem forløbet, til at beskrive deres dyr bedst muligt.

Jo bedre de får beskrevet dyret, jo bedre fungerer passet i transmogrifmaskinen.



## 11 Dyre-pas

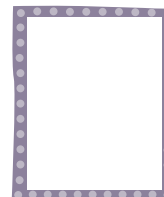
### Læringsmål:

- Jeg har kendskab til, hvordan mit dyr ser ud
- Jeg kan beskrive dyret ved at udfylde et pas

Nu skal du lave et pas til dit dyr, så det beskriver lige nøjagtigt, hvilket dyr det er.

### Udfyld passet her:

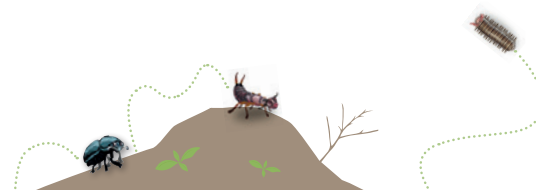
Navn .....  
Klasse .....  
Farve .....  
Antal ben .....  
Antal kropsedele .....



Indsæt et billede eller tegn dit dyr

Særlige kendetegn .....

.....  
.....  
.....



15



## Transmogrifmaskinen

Eleverne har nu observeret dyrene, lært hvordan de ser ud, hvordan de bevæger sig, og hvilke særlige egenskaber, de har. Det er tid til at, eleverne transformerer sig om til Krible Krable-dyr.

### Lav en transmogrifmaskine.

Eleverne kan bygge maskinen ud af en eller flere store papkasser og bruge deres fantasi til at udforme og udsmykke den. Der skal laves indgang og udgang og et sted, hvor Krible Krable-dyrets pas kan sættes i. Der skal også laves et sted, hvor det særlige kendetegn fra opgave kan sættes i, f.eks. som en slags postkasse, der også kan åbnes inde fra maskinen.

### Udklædning

Eleverne skal hver især kreere et stykke udklædning, som illustrerer det særlige kendetegn, deres dyr har. Lav f.eks.:

- En maske eller vinger ud af paptallerkener, der sættes fast med elastikker
- Følehorn af piberensere, der sættes fast på en hårbøjle
- Edderkoppeben af tykt reb
- Eller noget helt andet der passer til det dyr, som eleven har fokus på.

### Transformationen

Nu skal dyrepasset og det særlige kendetegn, som eleven selv har lavet, sættes i transmogrifmaskinen.

Eleven kravler også selv ind, iklæder sig sit hjemmelavede kendetegn og kommer ud som dyret. Nu gælder det om at bevæge sig som sit dyr så godt som muligt.

Lav en lille film med dyrene. Enten få eller mange på én gang. Lav evt. en lille historie – husk ingen tale, kun bevægelse.



Ideen til transmogrifmaskinen er inspireret af Steen og Stoffer, hvor Steen ofte bruger sin maskine til at transformere sig om til alt muligt.

Find evt. nogle af hæfterne og læs striberne med nogle af transmogrifhistorierne inden før eller efter Krible Krable-forløbet. Eleverne kan tegne deres egne striber, hvor de inddrager helteegenskaberne.





**NORDEA  
FONDEN**  
Vi støtter gode liv

Krible Krable-universet er udviklet af Naturvejlederforeningen og DR Ramasjang.  
Nordea-fonden støtter Naturvejlederforeningens arbejde med Krible Krable.