

Den seje



Vandplaskere

Niveau 1

Årstid:

Forår, sommer og efterår

Forløbets varighed:

2 trin + en formiddag eller
eftermiddag



Vandplaskere - Niveau 1 - Trin for trin

Der lever mange flere forskellige fisk, hajer, skildpadder, krebsdyr og meget andet i havet, end der lever dyr og mennesker på landjorden. Og fisk er seje! De kan mange seje ting som fx at kommunikere ved hjælp af prutter, leve i giftige søanemoner og gemme sig for fjenden på snedige måder. Som vandplaskere skal spirerne have et indblik i den forunderlige verden, der gemmer sig under havets overflade. De skal lære to forskellige fisk at kende, og udfordringen er en markedsdag, hvor det hele går lidt i fisk.





Trin 1 – Klovne klovnfisk

Man skulle tro, at klovnfisk var sjove, men i virkeligheden er de ret aggressive og territoriale. De har fået deres navn efter deres glade og sjove udseende, men de klovner altså ikke rundt på bunden af havet. De lever i et tæt forhold med søanemoner, som alle andre fisk brænder sig på, så derfor er de godt beskyttet. Deres værste fjende er mennesket, som ødelægger de koralrev, hvor klovnfiskene bor. På dette trin skal pigerne være klovnfisk for en dag. De skal passe på deres territorium, og lave spiseligt lort; For ja – klovnfisk lever af søanemonernes efterladenskaber.

Lege:

Snup halen.

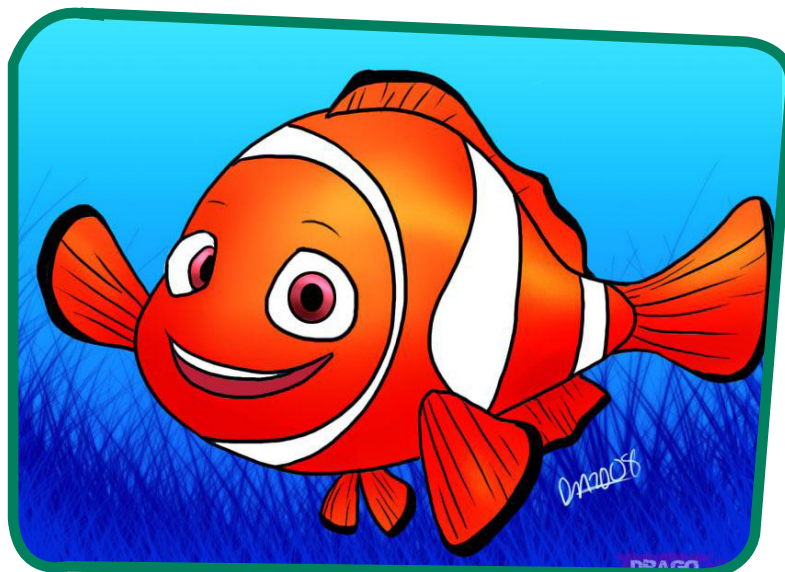
Klovnfisk er meget territoriale og passer på det, der er deres.

Alle pigerne sætter deres tørklæde fast i buksekanten bag på. Det gælder nu om at fange de andre pigers haler, uden at man får taget sin egen. Hvis man får fanget sin hale, må man godt hjælpe med at fange de andres haler, men det er den, der til sidst har sin hale tilbage, der vinder.

Aktiviteter:

Lign en klovnfisk.

Klovnfisk er meget festlige at se på med deres orange, sorte og hvide striber. I kan evt. male jer sorte, hvide og orange i hovedet eller lave en hel dragt af sorte plastiksække og orange crepepair, som pigerne kan have på.





Spis en lort.

Klovnfisk er altædende og spiser gerne efterladenskaberne fra den søanemone, som de bor i. Lav spiselige "lorte", som kan serveres til jeres Helt-i-fisk-marked.

I kan fx lave:

Chokoladenødder eller mandler. Smelt chokolade og vend nødder eller mandler i. Læg dem til tørre på et stykke bagepapir.

Tril små marcipankugler med frugtfarve i.

Lav små "kager" af cornflakes, havrefras, chokopops eller lignende vendt i forskellige farver smeltet chokolade.

Havregrynskulger eller den mere sunde udgave, dadelkugler.

Popskakes som kan pyntes med alt mulig sjovt.

Det vigtigste er, at pigerne kan være med til at trille, forme, finde på osv.

Rør en brændenælde.

Klovnfisk bor i søanemoner, som er et koraldyr med nogle lange fangarme, der brænder ligesom brændenælder. Tør I røre ved en brændenælde? Hvis man tager forsigtig fat med fingrene over og under bladet, uden at røre ved stænglen og bladets kant, så brænder man sig ikke. Det er nemlig de små hår på stænglerne og bladets kant, der brænder. Husk at være forsigtige – det er ikke sjovt at brænde sig på en brændenælde. Hvis uheldet sker, kan I have noget natron opløst i vand klar, det stopper den kløende fornemmelse.

Materialeliste:

Tørklæder, sort og orange ansigtsmaling eller sorte affaldssække og orange crepepapir, ingredienser til spiselige "lorte".



Trin 2 – Lækre sild

Sild var i middelalderen sammen med torsk Danmarks vigtigste eksportvare. Faktisk havde sild så stor betydning for landets økonomi, at Københavns vækst som handelsby i høj grad skyldtes sildeeksport. I dag er sild en fast ingrediens ved det kolde bord, når vi fejrer årets højtider. Spirerne skal på dette trin klæde sig ud som lækre sild, lave hjemmelavede marinerede sild, kommunikere med prutter og være sild i en tønde.

Lege:

Kommunikere med prutter.

Når man lige så langsomt lukker luft ud af en ballon ved at trække ud i mundstykket, lyder det som om, at der er en, der fiser. Prøv om I kan opfinde jeres eget pruttesprog ved hjælp af balloner. I kan måske finde på en bestemt lyd for "hej", en anden lyd for "jeg er lækkersulten" osv.

Sild i en tønde.

Sild svømmer meget tæt i det, man kalder stimer. Stimerne er med til at forvirre fjender, da der er svært at få øje på en enkel sild, når de svømmer så tæt sammen. Leg den omvendte gemmeleg "Sild i en tønde".

Sild i en tønde er en omvendt gemmeleg, hvor der er en, der gemmer sig, og resten leder. Når en deltager finder den, der har gemt sig, gemmer hun sig det samme sted. Til sidst er der kun en, der leder efter alle de andre, som har gemt sig så tæt et sted, at det er som at være en sild i en tønde.

Aktiviteter:

Lækre sild.

Sild har en flot sølvfarve. Klæd pigerne ud ved at lave fine hatte af sølvpapir, mal store runde sorte øjne, og måske har I noget sølvspray til håret eller en sølvneglelak. Tag skægge billeder af pigerne, hvor de "poserer" som fisk. Husk, at sild svømmer i stimer, så måske skal pigerne stå meget tæt.

Hjemmelavede marinerede sild.

Prøv at krydre jeres egne marinerede sild. Se evt. hjemmesiden www.sildeelskere.dk for inspiration. Vælg nogle opskrifter, som er nemme for spirerne at være med til. De kan fx presse citroner eller appelsiner, klippe purløg eller andre krydderurter og hjælpe med at klippe sildene over. Sildene skal bruges til sildemadder til jeres Helt-i-fisk-marked.

Materialeliste:

Balloner, sølvpapir, sort eyeliner, sølv neglelak, ingredienser til at lave krydder-sild.



Udfordringen – Helt-i-fisk-marked

Udfordringen består af et marked, hvor alt er gået i fisk! Der skal spises fisk, spilles fisk, fiskes i fiskedam og laves smykker af fiskeben. Inviter gerne spirernes forældre, veninder osv. med til markedet. Hvis det skal have karakter af et rigtigt marked, kan I lave små boder og uddele fiktive penge til pigerne, så man skal "købe" sig til de forskellige aktiviteter.

Lege:

Fisk – kortspil.

Alle spillere får 7 kort hver. De resterende kort lægges på bordet i en rodebunke med billedsiden nedad. Det gælder om at få stik ved at samle alle kort af samme værdi, fx alle 8'ere. Første spiller starter med at spørge en anden spiller efter et kort, hun mangler til stik. Fx "Må jeg bede om alle dine 2'ere?". Har den anden spiller nogle 2'ere, skal hun aflevere dem, og den første spiller må nu spørge på ny. Men har den anden spiller ingen 2'ere, siger hun "Fisk". Den første spiller skal så trække et kort fra bunken, og turen går videre til den spiller, der sagde "Fisk". Får man et stik med 4 ens kort, lægges de ned foran sig. Den spiller, der til sidst har flest stik, vinder.

Beskrivelsen er fra "Leg med spillekort" udgivet af 55 grader Nord.

Aktiviteter:

Fiskedam.

Lav en fiskedam, hvor pigerne kan fiske efter gevinster, de kan få med hjem. Det kan være en blyant, en ballon, en müslibar eller noget helt andet. Brug et fiskenet til at fiske med eller lav en fiskestang med magneter – husk, at der så også skal være magneter på "gaven".

Spis sildemadder og "fiskelorte".

Server lækre sildemadder på et stykke rugbrød og "fiskelorte" på en fin serviet.

Lav smykker af fiskeben.

Gå til fiskehandleren og spørg, om han har nogle gamle fiskeben, I må få. Husk, at gøre dem helt rene ved at koge dem. Det kan godt tage lidt tid og skal gøres nogle dage i forvejen. For at gøre smykkerne lidt festlige kan I fx spraymale dem, sætte dem sammen med perler, sølvtråd, fjer (eller hvad I lige har), binde dem i en lædersnor eller noget helt andet. Se under materialer for inspiration.

Materialeliste:

Kortspil, sildemadder, "fiskelorte", gevinster til fiskedam, fiskestang eller fiskenet, ting til fiskesmykker.

X'et

Tag ud og fisk! Allerhelst med en fiskekutter!