

NATURLEG MED MICRO:BIT

SPILOPPERNE SKAL UDENFOR OG LEGE, MENS DE ØVER SIG PÅ AT HUSKE, SAMARBEJDE OG SKIFTES. SPILOPPERNE VENDER ET TILFÆLDIGT BILLEDKORT (SE BILAG), OG SER ET BILLEDE AF EN TING FRA NATUREN - DET KUNNE F.EKS. VÆRE EN GRANKOGLE. MICRO:BITTEN ANVENDES SOM EN TERNING, DER FORTÆLLER HVOR MANGE GRANKOGLER, DE NU SKAL FINDE. NÅR DE KOMMER RETUR, ER DER MULIGHED FOR AT FÅ TALT OM, HVAD DET ER, DE HAR FUNDET, OG HVORDAN DET FØLES.

Tidsforbrug: 10-20 minutter

TRIN FOR TRIN

1: Hent programmet "Terning" på www.pigespejder.dk/fokus og læg det ind i jeres micro:bit inden mødet. Programmet får micro:bitten til at fungere som en terning, så når du ryster den, viser den et tilfældigt tal fra 1-6.

2: Print bilag med naturbilleder. Du kan evt. også laminere dem. På hvert billede er der vist en naturting eller et dyr, som spilopperne skal finde/gå på opdagelse efter.

3: Læg kortene med billedsiden nedad, der hvor aktiviteten skal starte.

4: Spilopperne står samlet i rundkreds og skiftes til at ryste med micro:bit-terningen. Første spilopspejder får micro:bitten, ryster den og vender et valgfrit kort. Spilopperne ser billedet og skal nu med fælles hjælp gå på opdagelse for at finde det billede den viser. Det antal øjne, micro:bitten viser, svarer til det antal, spilopperne skal finde, af det billedkortet viser.

5: Når spilopperne kommer retur med tingene, er der mulighed for at få talt om, hvad det er, og hvordan det føles. Er genstanden hård eller blød, lille eller stor, hvor kort eller lang er den, hvilke farver har den?

MATERIALER

1-2 micro:bits med programmet terning

Bilag Naturleg, printet og klippet til og evt. lamineret