

BEVÆG DIG SOM ET DYR

EN LEG, HVOR SPEJDERNE BRUGER TERNINGPROGRAMMET PÅ MICRO:BIT TIL AT SLÅ MED. GENNEM AKTIVITETEN INTRODUCERES SPEJDERNE TIL MICRO:BITTEN SAMTIDIG MED, AT DE ØVER VEDHOLDENHED, TURTAGNING OG AT LYTTE TIL HINANDEN.

Alle spejderne får lov på skift at slå med/ryste micro:bit-terningen. For hvert tal på terningen er der en tegning af et dyr. Når en spejder har slået et tal, skal alle bevæge sig som det dyr, der hører til tallet.

Tidsforbrug: 15 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 illustration af dyr og dertilhørende tal fra 1-6.

3: Stå samlet i en rundkreds, når der slås med terningen.

4: En spejder ryster micro:bit-terningen, siger tallet højt fx 5 og finder papiret med tallet 5. Alle skal nu hoppe som en frø frem og tilbage. En anden spejder ryster micro:bit-terningen, siger 1 og finder papiret med 1. Alle skal nu flyve som en fugl.

5: Fortsæt til alle har slået med terningen.

Inspiration: I stedet for at bevæge jer som et dyr, kan I for hvert tal synge en sang eller lege en leg.

MATERIALER

1-2 micro:bit med programmet terning

Bilag bevæg dig som et dyr