

Navn: _____

Klasse: _____

Vejledning til "En øde ø"

En øde ø, er et lille forløb om at forlise og strande på en øde ø. Idéen er, at eleverne strander på hver deres ø. Undervejs skal der både skrives, tegnes, males, bygges huler, leges og festes. Forløbet kan både foregå ude i det gode vejr, men også indenfor, hvis vejret ikke er med jer.

Dag 1

Gør klar til højtlesning ved at lægge nogle tæpper på jorden. Tæpperne skal forestille at være joller, så alle eleverne skal kunne være på tæpperne.

Læs nu historien højt og lad eleverne forestille sig, hvordan det må være at forlise og blive skyllet i land på en øde ø. Tag gerne en runde, hvor eleverne fortæller om deres fantasi-oplevelser.

Herefter skal eleverne tegne et kort over deres ø og skrive dagbog om de fantasi-oplevelser, som de evt. har fortalt højt.

Dag 2

På dag to skal det handle om vilde dyr.

Læs dagens historie højt og lad derefter eleverne male vilde dyr og fantasi dyr. Brug vandfarver og mal på A3 papir. Når dyrene er færdigmalede skal de lamineres og hænges op på det område, hvor I er strandet på en øde ø.

Derefter skrives der dagbog om hvordan det var at møde et vildt dyr.

Dag 3

Læs dagens historie højt og lad derefter eleverne bygge hver deres hule. De kan evt. være adviseret i forvejen, så de medbringer tæpper og andet byggemateriale til dagen.

Bagefter skal eleverne tegne og skrive lidt om deres hule.

Dag 4

Efter at have læst dagens historie højt, får eleverne hver deres kopi af morsealfabetet. Hvis eleverne har lommelygter med, kan de i makkerpar blinke koder til hinanden.

Hvis ikke eleverne har lommelygter med, uddeles et stykke papir til hver elev og de inddeles i makkerpar. De skal ud fra kodesystemet skrive en sød besked til hinanden.

Derefter er det en god idé at tage en snak med eleverne om, hvad et morsealfabet er, og hvad det bruges til. I skal også tale om, hvad deres råb om hjælp skal indeholde.

Navn: _____

Klasse: _____

Når eleverne er færdige med deres råb om hjælp, hænges de op rundt omkring på skolen.

Dag 5 + 6

På dag fem skal eleverne igen forestille sig, at de befinder sig på en båd og er på vej tilbage over havet.

Når eleverne genforenes i klassen, skal der festes.

Sæt musik på og dans eller leg nogle lege, som klassen har lyst til at lege.

Til sidst skal eleverne skrive deres egen historie om at være strandet på en øde ø og tegne en tegning til historien.

God fornøjelse!

Sådan så det ud, da vi legede at vi var strandet på en øde ø



Vedrørende brug af materialet: Al kopiering, analogt og digitalt, af dette materiale eller dele deraf er tilladt i henhold til undervisningsinstitutionens aftale med Copydan Tekst & Node. Kopiering, der går ud over begrænsningsreglerne i aftalen med Copydan Tekst & Node, kan alene finde sted efter forudgående aftale med licensgiver.

Navn: _____

Klasse: _____

Historien

Jubiii nu er vi afsted. Hytteturen venter forude, en hel uge, hvor vi skal lege vi er strandet på en øde ø.

Vi havde forberedt os på turen i flere uger. Snittet snobrødspinde, lært om spiselige og ikke spiselige bær og planlagt hvem der skulle bo sammen.

Endelig mødtes vi på den lille havn, fik redningsveste på og hoppede ned i den jolle, der skulle sejle os til "Skyggens ø", skolens helt egen ø. Solen skinnede fra en skyfri himmel, stemningen var høj, vi glædede os og på turen fik vi den første opgave af læreren. Vi skulle tælle alle de marsvin, vi mødte på vores vej. I natur teknologi havde vi lært, at et marsvin er en tandhval, der lever i de danske farvande. Hvis man er heldig, kan man nå at se marsvinets rygfinne, inden den igen forsvinder under vandet, så vi skulle være meget opmærksomme.

Vi havde set en enkelt finne, da vi opdagede at vejret havde ændret sig. Solen var forsvundet bag meget sorte skyer og det blæste voldsomt op. Heldigvis kunne vi se blå himmel længere fremme, så vi blev enige om det var en forbigående vind vi skulle igennem. Men vinden tog til, skyerne blev mørkere og mørkere og det begyndte at regne. Det var ikke en stille regn, men regndråber på størrelse med en lille hoppebold. Det ruskede i båden, den vippede vildt og vi lagde os alle fladt ned på bunden af jollen. Pludselig begyndte jollen at tage vand ind, bølgerne blev højere og højere, vinden susede og himmel blev oplyst af et kæmpe lyn. Et øresønderrivende brag lød og i det samme tippede jollen over. Alle lå vi nu i det iskolde og meget vilde vand og bølgerne sendte os i hver vores retning. Godt vi havde redningsveste på – det reddede vores liv.

Endelig kigger solen frem igen, vandet bliver stille og du opdager en øde ø forude. Du kravler i land, sidder lidt på strandbredden og kigger dig rundt. Du finder ud af, at du er helt alene og beslutter dig for at gå på opdagelse!



Navn: _____

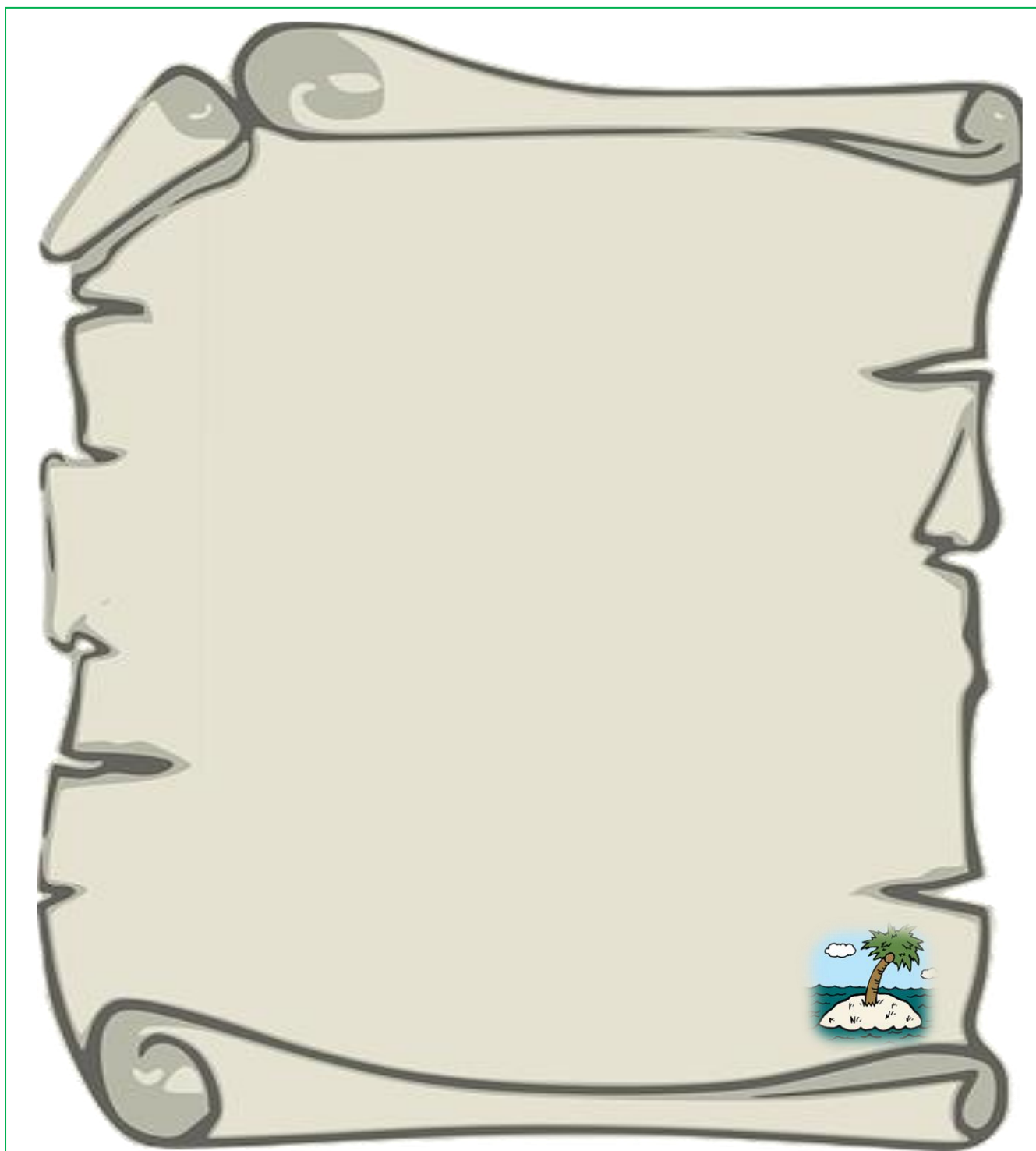
Klasse: _____

En øde ø

Dag 1

Tegn et kort over din ø

Du skal tegne et kort over den øde ø, hvor du er strandet. Der skal være strand og skov på øen. Husk at gøre dig umage. Du må gerne tage en tur rundt på øen for at finde blade og blomster, som du kan lime ind på din tegning.



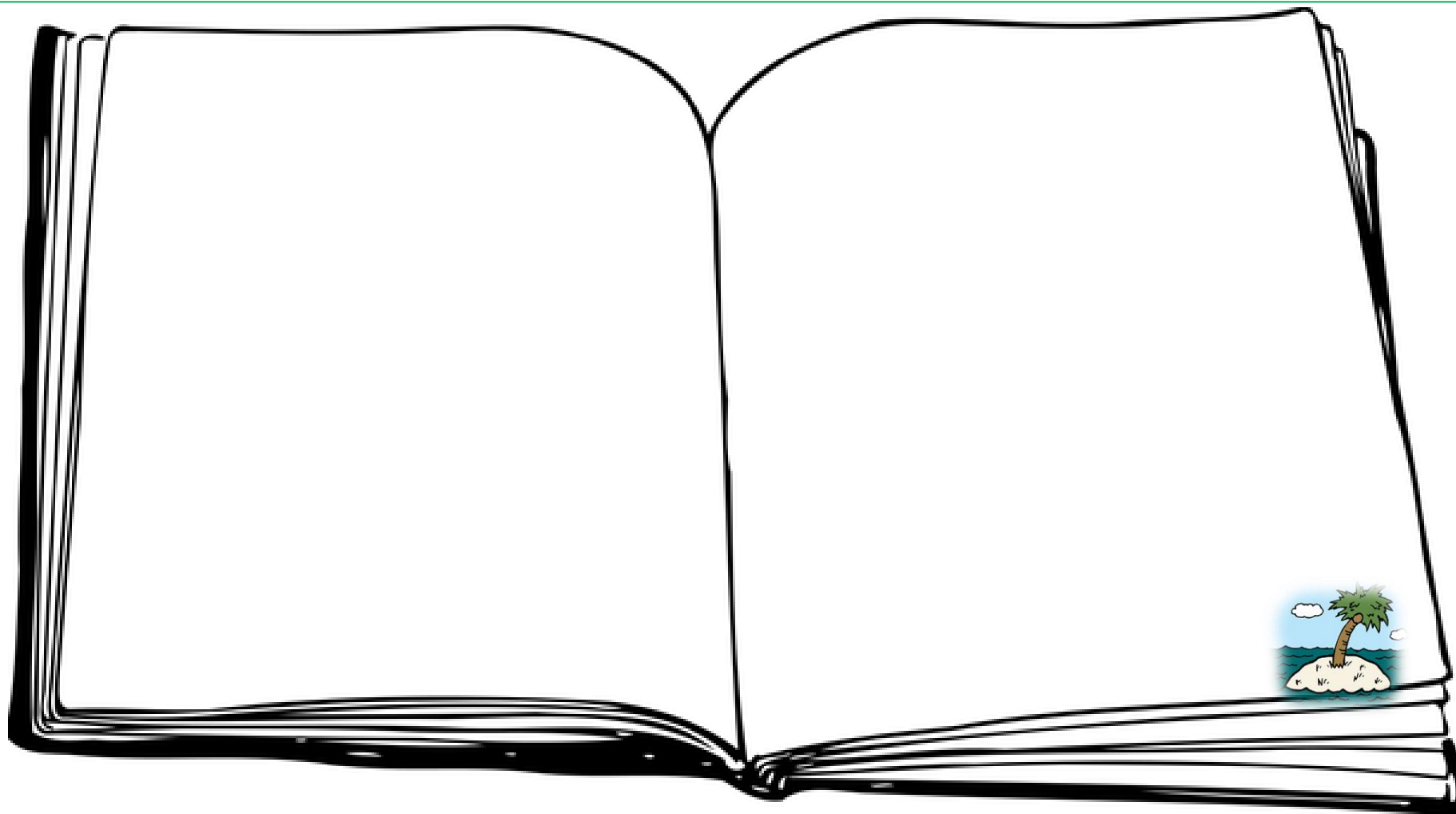
Navn: _____

Klasse: _____

En øde ø

Dagbog

Din første dag på den øde ø er gået. Nu skal du skrive dagbog! Fortæl om dine oplevelser. Du skal skrive i jeg-form.



Navn: _____

Klasse: _____

En øde ø

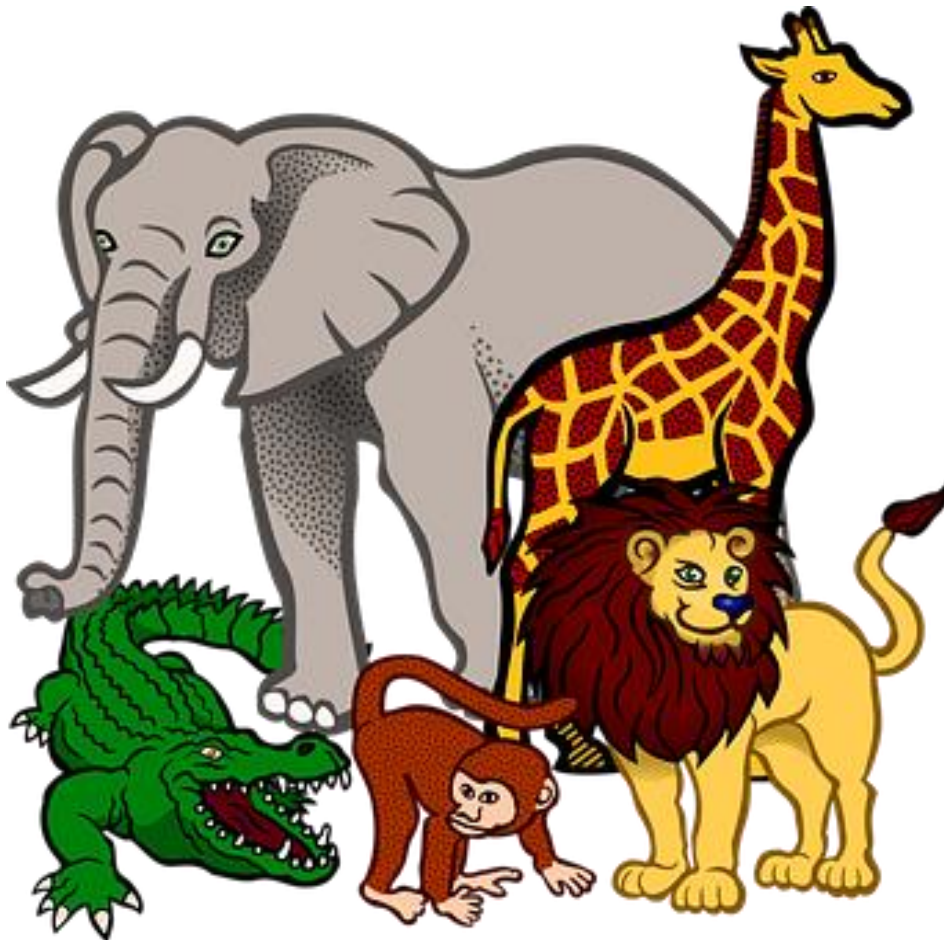
Dag 2

Et vildt dyr

Efter en god nats søvn på stranden vågner du til solens stråler, der skinner i dit ansigt. Du strækker dig og gnider søvnen ud af øjnene. Du kan mærke sulten komme snigende og beslutter dig for at gå på jagt efter noget at spise. Du begynder at gå den ene vej, men kan ikke se andet end sand og vand. Du vender om og går den anden vej. Her opdager du et område fuld af træer og buske. Heldigvis er der bær på nogle af buskene og takket være din natur teknologilærer ved du, at det er brombær og derfor ok at spise. Af glæde, begynder du at løbe mod busken, men da du nærmer dig, ser du omridset af et meget stort dyr. Først tror du, at du har set forkert, men dyret træder ud af busken og bliver heldigvis lige så forskrækket som dig, så det vender om og løber sin vej igen. Nu ved du, at der er vilde dyr på øen og at du skal være ekstra forsigtig.

Du skal nu male det dyr, du mødte i på øen.

Hvordan ser det ud? Hvor stort er det? Hvilken farve har det



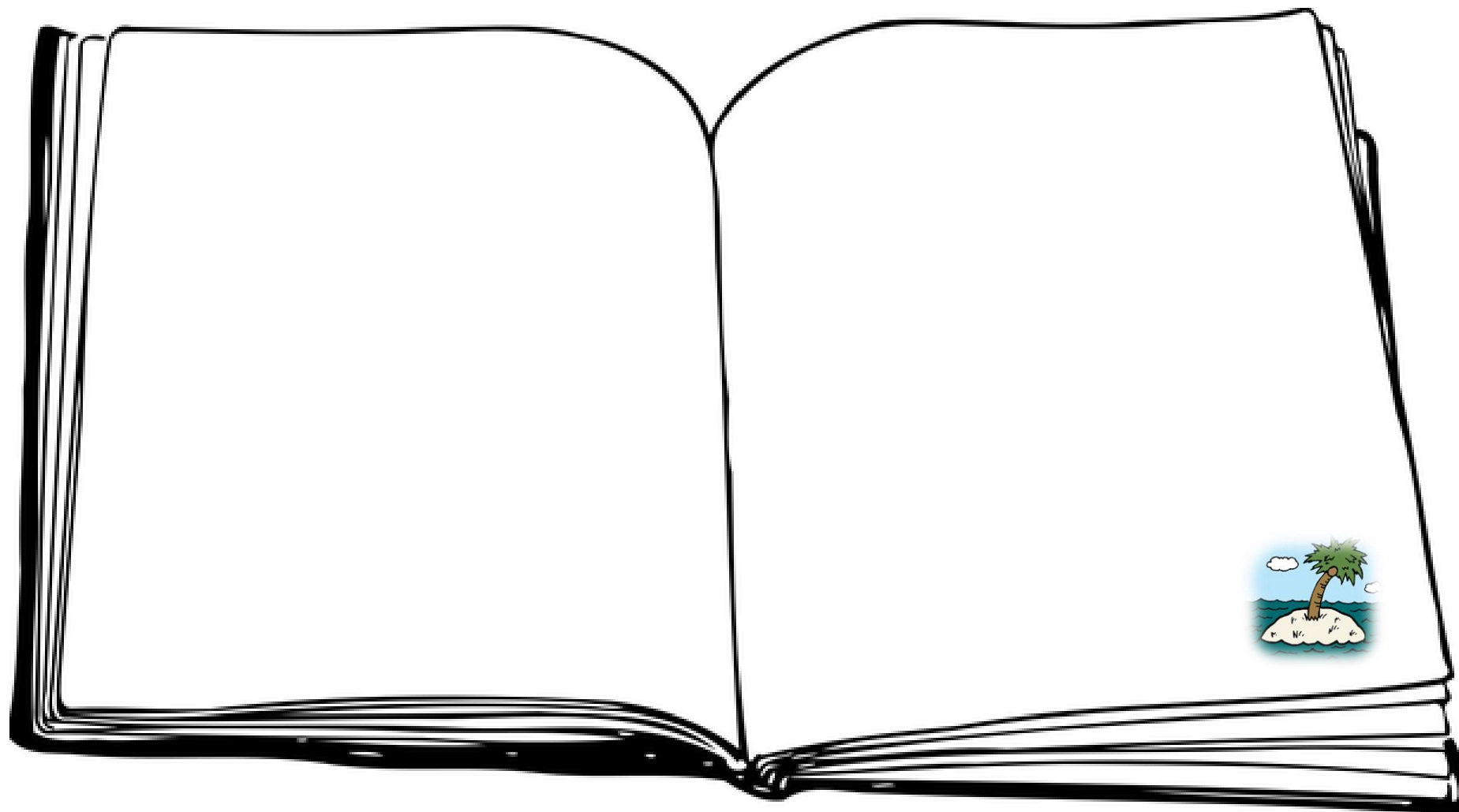
Navn: _____

Klasse: _____

En øde ø

I din dagbog for dag 2, skal du fortælle om, hvordan du havde det, da der pludselig stod et dyr foran dig.

Du må også gerne skrive om dine andre oplevelser for dag 2.



Navn: _____

Klasse: _____

En øde ø

Dag 3

Da du gik i seng om aftenen på dag to, var du bange. Bange for at blive vækket af et vildt dyr, der snuser til dine tæer. Du forsøger at gemme dig godt i de buske du har fundet, og håber nu bare, at du kan sove uden at blive spist af øens vilde dyr. Kl. 3 om natten vågner du. Du vågner fordi der er noget dig kilder dig i ansigtet. En edderkop har spundet det fineste spind lige rundt om din næse. Lettet over at det ikke var værre, falder du i søvn igen og sover et par timer mere. Da du vågner til lyden af fuglekvidder, beslutter du dig for at bygge en hule.

Du skal nu bygge en hule af det du har i din nærhed. Du må gerne gå rundt på øen og lede efter materiale.



Navn: _____

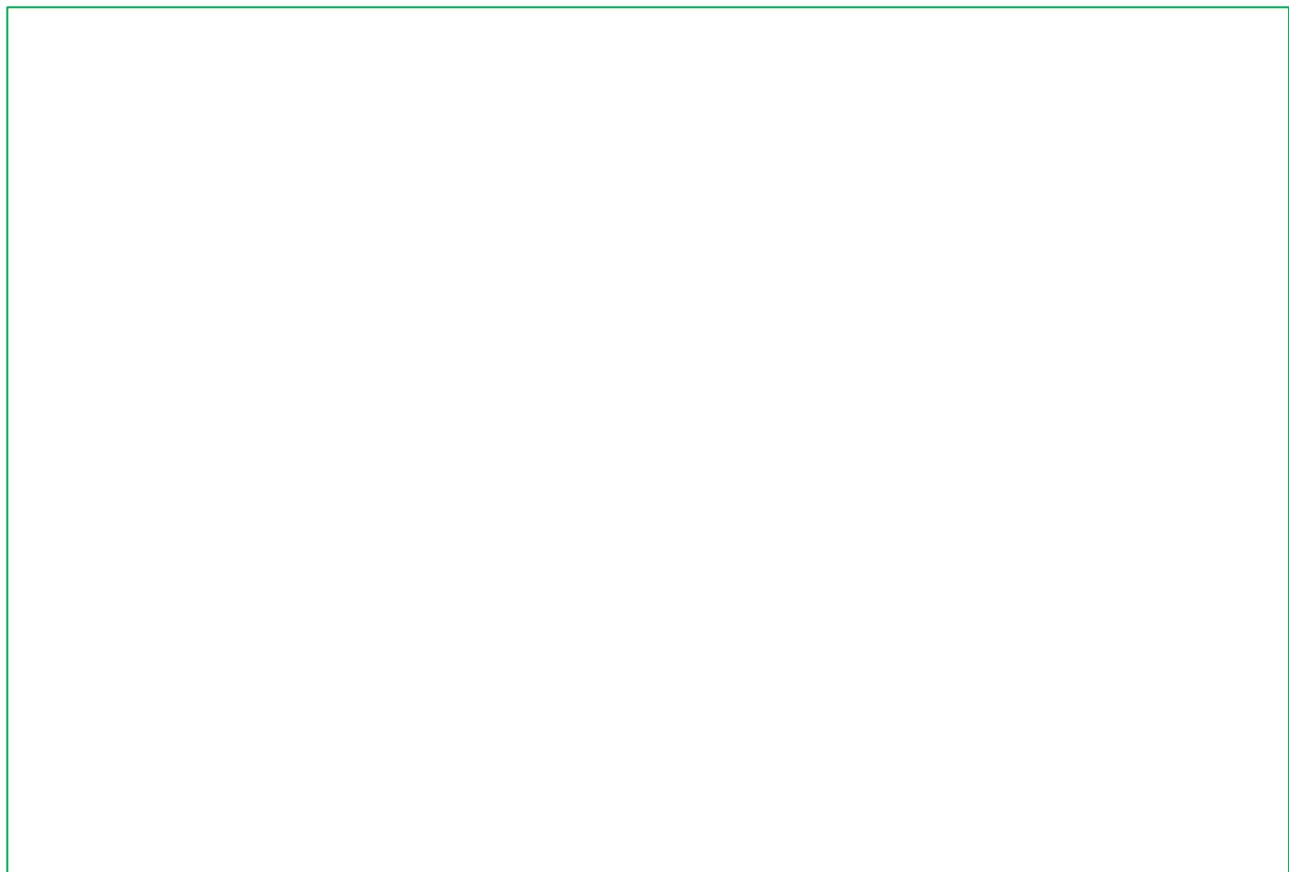
Klasse: _____

En øde ø

Tegn din hule



Skriv en tekst om hvordan du fandt din hule og hvordan der ser ud inden i hulen.



Navn: _____

Klasse: _____

En øde ø

Dag 4

Efter tre dage på øen synes du ikke det er sjovt længere. Du er sulten, du savner din familie og dine venner, og du har spist alle de bær, som du kunne finde på øen. Derfor beslutter du dig for at lære at morse, i håb om at nogen kan tyde koden og hjælpe dig tilbage til Danmark og skolen. Men hvordan er det nu man gør?

Du skal nu øve dig i at morse!



Navn: _____

Klasse: _____

En øde ø

Neden under ser du et skema over morse-koder.

Du skal nu skrive en lille sød besked til en fra din klasse. Læreren bestemmer, hvem du skal skrive til.

Når du har skrevet en besked til en kammerat, får du en retur, som du skal prøve at læse.

MORSE CODE

A	• —	N	— •	1	• — — — —	?	• • — — — • •
B	— • • •	O	— — — —	2	• • — — — —	!	— • • — — — —
C	— • • • •	P	• — — — •	3	• • • — — —	.	• — — — • — —
D	— • •	Q	— — • • —	4	• • • • —	,	— — — • • — — —
E	•	R	• — •	5	• • • • •	;	— • • — • — • •
F	• • — •	S	• • •	6	— • • • •	:	— — — — • • •
G	— — — •	T	—	7	— — — • • •	+	— • • — — •
H	• • • •	U	• • —	8	— — — — • •	-	— • • • • — —
I	• •	V	• • • —	9	— — — — — •	/	— • • — — •
J	• — — — —	W	• — — —	0	— — — — — —	=	— • • • — —
K	— • — —	X	— • • — —				
L	• — — • •	Y	— • — — — —				
M	— — — —	Z	— — — • •				

Du er nu klar til at skrive en besked om hjælp med morsekoder.

Hvad skal der stå? Hvor lang skal en besked om hjælp være?

Når du har skrevet din besked, skal du hænge den op et sted på skolen, hvor du tror nogen vil få øje på den.

Nu er der ikke andet at gøre, end at håbe på du snart bliver hentet hjem.



Navn: _____

Klasse: _____

En øde ø

Dag 5 + 6

Genforeningen

Om morgen på femte dagen vågner du op til lyden af en motorbåd. Lidt efter hører du stemmer. Hurtigt kommer du på benene og løber ned til vandet. En lystfisker har set dit råb om hjælp og skyndte sig til øen for at hente dig hjem. Du hopper ombord i motorbåden, dybt taknemmelig for endelig at have kurs mod Danmark igen. På vej tilbage over havet, låner du en telefon af lystfiskeren, og sms'er til dine forældre at du er på vej hjem.

Da motorbåden lægger til ved kajen i din hjemby, er der stor jubel og glædestårer løber ud af øjnene på dine forældre. Du får en masse knus og kram, og tilbud om at fejre at du er kommet tilbage. Du er dog slet ikke i festhumør, men tænker kun på at komme hjem og sove. Du har glædet dig til en hel nats søvn, trygt og godt i din egen seng.

Næste dag derimod, på sjette dagen, møder du op i klassen. Her er der også stor gensynsglæde og nu skal der leges og festes!

Afslutning



Navn: _____

Klasse: _____

En øde ø

Skriv selv en lille historie om at være strandet på en øde ø

Lav en tegning, der passer til historien

