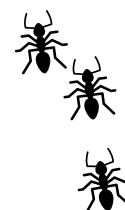


Kong(l)e for én dag!



Velg ett av disse oppdragene for å delta i Kong(l)e for én dag:

1. Lage en filmsnutt om hvorfor skogen er viktig
2. Måle trærne i nærskogen/skolegården
3. Skape et «kunstverk» av naturmateriale



1. Lage en filmsnutt om hvorfor skogen er viktig

Hvorfor er skogen viktig for deg? Eller for plantene og dyrene som lever i skogen? Hvorfor er skogen viktig for samfunnet?

Krav: Filmen skal være kort – kun 30 sekunder.
Filmen må være i liggende format.



<i>Kompetansemål etter</i>	<i>Mål for opplæringen er at eleven skal kunne</i>
2. trinn	
Naturfag	- utforske et naturområde i nærmiljøet og beskrive hvordan noen organismer er tilpasset området og hverandre - utforske og gi døme på korleis menneska påverkar klimaet og miljøet, og dokumentere korleis påverknadene kjem til syne i nærmiljøet
Samfunnsfag	- utforske og beskrive kulturminne og kultur- og naturlandskapet i nærmiljøet
4. trinn	
Norsk	- holde muntlige presentasjoner med og uten digitale ressurser
Naturfag	- utforske et naturområde og drøfte bærekraftig bruk av området
Samfunnsfag	- utforske og gi døme på nokre sider ved berekraftig utvikling
7. trinn	
Norsk	- beskrive fortelle og argumentere muntlig og skriftlig og bruke språket på kreative måter
Naturfag	- gjøre rede for betydningen av biologisk mangfold og gjennomføre tiltak for å bevare det biologiske mangfoldet i nærmiljøet - utforske og beskrive ulike næringsnett og bruke dette til å diskutere samspill i naturen

Læringsressurser

- Film [Mennesket og skogen](#)
- Temaside [Produkter av tre](#)
- Oppgave [Naturens mangfold](#)
- PDF m/tegning av arter i skogen og hvilken «rolle» de har i samspillet [Planter og dyr i skogen](#)

2. Måle trærne i nærskogen/skolegården

Hvor store trær vokser i nærheten av skolen deres? Gå på leting etter store trær og finn ut hvor høye de er, og hvor tjukke de er. Kanskje kan dere også regne ut hvor mye ved/tømmer det er i treet (volum).

Kompetansemål etter	Mål for opplæringen er at eleven skal kunne
2. trinn	
Naturfag	- presentere funnene sine og beskrive hvordan eleven har kommet fram til dem
Matematikk	- måle og samanlikne storleikar som gjeld lengd og areal, ved hjelp av ikkje-standardiserte og standardiserte måleiningar, beskrive korleis og samtale om resultat
3. trinn	
Matematikk	- bruke ulike måleiningar for lengd og masse i praktiske situasjonar og grunngi valet av måleining
4. trinn	
Matematikk	- bruke ikkje-standardiserte måleiningar for areal og volum i praktiske situasjonar og grunngi valet av måleining
6. trinn	
Matematikk	- måle radius, diameter og omkrins i sirklar og utforske og argumentere for samanhengen - utforske mål for areal og volum i praktiske situasjonar og representere dei på ulike måtar - bruke ulike strategiar for å rekne ut areal og omkrins og utforske samanhengar mellom desse

Læringsressurser

Metoder for å måle et tres høyde:

- [Måle høyden på et tre ved hjelp av en trepinne](#)
- [Måle høyden på et tre ved hjelp av høyden på en venn](#)
- [Mål høyden på et tre ved hjelp av skyggen](#)

Her er en mer utforskende tilnærming til å løse oppgaven: [Finne treet høyde](#)

Ekstra utfordringer:

- Hvor mange trær er det i skogen? Hold hender og se hvor mange klassen klarer å «fange».
- Slik finner vi [antall trær i skogen](#)
- *På neste side:* Et **konglespill**

$$4 + 1 = 5 \quad 4 + 6 = 10 \quad 2 + 2 = 4 \quad 9 - 6 = 3$$

$$5 \quad 9 \quad 1 \quad 3 \quad 4 + 10 = 14 \quad 8 + 6 = 14$$

$$4 - 1 = 3 \quad 4 - 1 = -2$$

Kaste 21

Materiell:

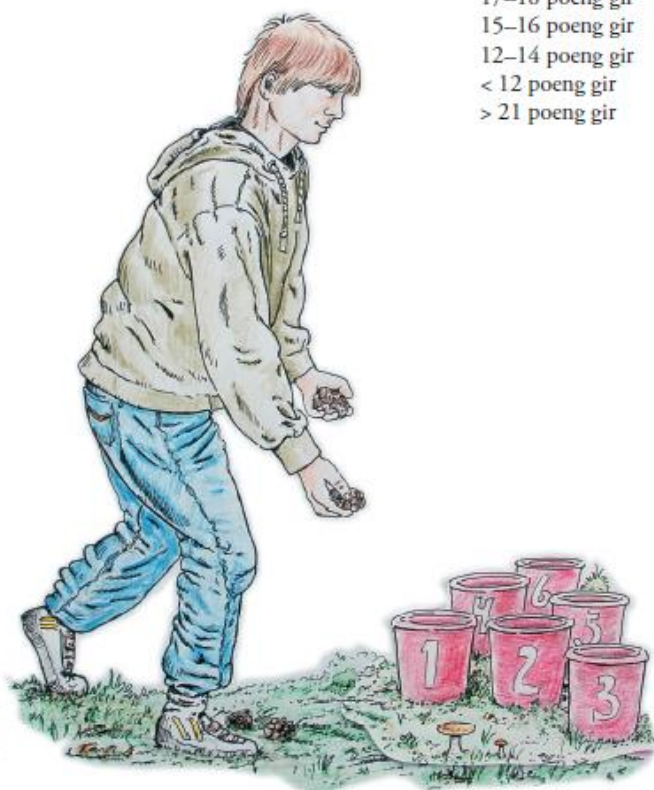
6 stk små spann som er merket 1, 2, 3, 4, 5 og 6.
Furukongler.

Oppgave:

Å komme så nær 21 som mulig. Du får ikke komme over 21, for da får du ingen poeng. Du får kaste hvor mange furukongler du vil.

Poengberegning: (Eksempel)

21 poeng gir	100 poeng
19–20 poeng gir	85 poeng
17–18 poeng gir	75 poeng
15–16 poeng gir	50 poeng
12–14 poeng gir	25 poeng
< 12 poeng gir	10 poeng
> 21 poeng gir	0 poeng



3. Skape et «kunstverk» av naturmateriale

Samle kongler og andre ting dere finner i skogen, og lag et «kunstverk».

Kompetansemål etter	Mål for opplæringen er at eleven skal kunne
2. trinn	
	<ul style="list-style-type: none">-utforske ulike visuelle uttrykk og bygge videre på andres ideer i eget skapende arbeid-eksperimentere med form, farge, rytme og kontrast-planlegge og konstruere i naturmaterialer etter inspirasjon fra samisk og lokal byggeskikk-vise fram og presentere objekter gjennom utstilling eller samling
4. trinn	
Kunst og håndverk	<ul style="list-style-type: none">-gjennomføre kunst- og designprosesser ved å søke inspirasjon, utforske muligheter, gjøre valg og lage egne produkter-formidle og vise fram eget arbeid gjennom utstilling
7. trinn	
Kunst og håndverk	<ul style="list-style-type: none">-bygge og eksperimentere med stabile konstruksjoner

