Duftmemory i naturen

Forfattere: Majbritt Pless, Thomas Brahe
Redaktør: Cathrine Terkelsen
Info: Undervisningsforløbet er udviklet i samarbejde med Klavs Styrbæk og Pia Styrbæk.
Faglige temaer: Smagslege, Vilde planter, Lugtesansen
Kompetenceområder: Madlavning



Introduktion:
Denne aktivitet afrunder dag 2, idet eleverne spiller et udendørs duftmemoryspil. Spillet foregår, ved at spande parvis fyldes med råvarer/planter/smage/dufte, så hver råvare/plante/smag/duft går igen to gange. Spandene fordeles så ud over et passende areal, og overordnet går spillet ud på det samme, som eleverne kender fra almindeligt vendespil: der skal findes to ens dufte; der vælges to spande, og er duftene ikke ens, vendes spandene igen, og turen går videre. Mere detaljerede regler findes under uddybende.

NORDEA FONDEN
Vi støtter gode liv

Aktivitet med dialogoplæg og billeder

1	Duftmemoryspillet spilles. Der kan f.eks. startes med version 1 (se mere under uddybende)...
2	... og der kan fortsættes med version 2 (se ligeledes mere under uddybende)

Forberedelser

Der medbringes 14 spande eller bægre, 7 dufte i par á 2 stk. f.eks. 7x2 kviste af krydderurter fra haven eller vilde, spiselige urter. Der kan naturligvis varieres, så andre råvarer eller færdige retter indgår.

Uddybende

Spillet kan varieres på mange måder. Her foreslår vi, at man bruger krydderurter eller spiselige, vilde planter.

Der er i det nedenstående angivet flere forskellige variationer af spillet, men overordnet og fælles for dem er pointen, at memoryspillet logisk er identisk med den mere velkendte kort-variation, hvor man skal finde to ens kort blandt et større antal kort, som ligger med bagsiden opad. I natur-duftmemory-udgaven placeres det, der skal findes og matches i par, under spande, som så placeres inden for et større eller mindre areal med bunden opad.

Antal elever: En mindre gruppe fra 2 til 8 spillere pr. spil – der kan spilles en-mod-en eller hold-mod-hold

Sted: Skolegården, boldbane, strand eller mark

URTEMEMORY med syns- og lugtesansen

Materialer:

14 spande eller bægre, 7 dufte i par á 2 stk. f.eks. 7x2 kviste af krydderurter fra haven eller vilde, spiselige urter.

Forberedelse:

Man snakker om, hvad urterne hedder og dufter til dem.
En, der ikke skal deltage, placerer urterne tilfældigt under spandene med mindst 15 meter mellem hver.

Roller:

Spiller: Spilleren er den person, som skal finde to matchende spande.

Tjekkeren: Tjekkeren er den person, som skal kontrollere, hvorvidt spandende matcher.

Spil 1: "Flest rigtige vinder"

Foregår i par. Man skiftes til at have tur.

1) Man går sammen to og to, så der er en "spiller" og en "tjekker"
2) Spilleren udvælger en spand (kan fx pege på den). Både spiller og tjekker løber derhen, vender spanden, kigger på urten og dufter til bladene.
3) Spilleren vælger sin spand nr. 2, og begge løber derhen og tjekker på samme måde som før.
4) Hvis spilleren har ramt to spande med samme vilde urt, skal spilleren sige, hvad urten hedder - og svaret kontrolleres af tjekkeren. Mener man, svaret er rigtigt, tager man spandene hen til læreren til den sidste kontrol.
5) Er svaret korrekt, har man vundet 1 point, og de to spande tages ud af spillet.
6) Man fortsætter, til alle urter er parret og navngivet. Vinderen er den, som har flest point.

Spil 2: "Hurtigst er bedst"

Foregår individuelt.

Ekstra materiale: 1 fløjte

Dette giver en lidt mere aktiv version, hvor alle er spillere samtidigt.

Spillet ledes og dømmes af en dommer, som står i den ene ende af banen med en fløjte:

Dommeren fløjter én gang, så spillet sættes i gang, og alle løber rundt til spandene samtidigt, kigger og dufter.

Når en spiller mener at kunne sætte to krydderurter rigtigt sammen, løber spilleren hen til dommeren, der fløjter to gange for at stoppe spillet.

Nu skal alle spillere stå stille, hvor de befinder sig, indtil dommeren har afgjort, om matchet er rigtigt.

Er dette tilfældet, får spilleren et point, spandene væltes, og dommeren går tilbage til sin plads og fløjter spillet i gang igen.

En spiller kan stoppe spillet forkert én gang uden konsekvens, anden gang det sker, går man ud af spillet.