

MATERIALE BANKO

Bingo-spil om sammenhængen mellem ting og materialerne plast, glas og aluminium

Om aktiviteten

Klassen spiller banko med plader, der illustrerer ting, som indgår i kredsløbet for genanvendelse af flasker og dåser. For hvert opråb løber eleverne ud og finder en aluminiumsdåse, en glasflaske eller en plastflaske afhængig af, hvilket materiale der matcher illustrationen.

F.eks. passer en plastflaske sammen med både olie og en havestol, fordi plast er produceret af olie og kan blive genanvendt til en stol. En glasflaske passer f.eks. med sand og en elpære, mens en aluminiumsdåse passer sammen med f.eks. bauxit og en mobiltelefon.

Forberedelse

- Print banko-plader og plader med illustrationer og ordforklaring, som læreren skal bruge til opråb. Klip lærerens illustrationer ud.
- Laminer evt. banko-plader og illustrationer, hvis de skal bruges i flere klasser eller flere gange. Så sparer I både papir og printer.
- Læg plastflasker, glasflasker og dåser i området/klasselokalet. Banko-plader med seks illustrationer kræver 10 plastflasker, 10 glasflasker og 10 dåser. Banko-plader med ni illustrationer kræver 15 plastflasker, 17 glasflasker og 16 dåser.

Det uens antal skyldes, at plader med ni illustrationer rummer mulighed for dobbelt-svar, hvor en glasdør med aluminiumsramme har forbindelse til både en dåse og en glasflaske.

Variation

Vælg mellem banko-plader med 6 eller 9 illustrationer afhængig af elevernes alder og viden og hvor meget tid, I vil bruge på aktiviteten.

STED

Skolegård, boldbane, gymnastiksal el. lign.

Evt. klasselokale.

Der skal være plads til at placere/gemme flasker og dåser, så eleverne bevæger sig over større afstand.

MATERIALER

10 eller 15 tomme plastflasker

10 eller 16 tomme aludåser

10 eller 17 tomme glasflasker

Banko-plader og plader med illustrationer printet fra www.daaserydderen.dk.

Evt. præmie til vinderne.

FAG / KLASSETRIN

2. - 4. klasse.

Natur/teknologi, idræt, understøttende undervisning.

Fremgangsmåde

- Klassen deles i fem grupper, der hver får en banko-plade.
- Læreren trækker et kort og viser det til klassen. Hvis motivet findes på gruppens plade, løber eleverne ud og finder enten en dåse, en glasflaske eller en plastflaske afhængig af, hvad de vurderer, der passer til det viste motiv. Gruppen sætter en flaske/dåse på det relevante felt på pladen.
- Spillet fortsætter, indtil en gruppe har banko. Der er banko, når en række er fyldt, og igen når hele pladen er fyldt.
- Når en gruppe råber banko, skal deres række eller plade tjekkes. Hele klassen er med til at svare på, om det f.eks. er korrekt, at der står en plastflaske på illustrationen af en bamse, en glasflaske på en illustration af sand eller en dåse på illustrationen af et løbehjul.

LÆRINGS-FORMÅL

Eleverne får materialekendskab, så de ved, at hver flaske og dåse er lavet af bestemte materialer og råstoffer. De lærer også, hvad flasker og dåser kan genanvendes til, hvis materialerne bliver 'ødelagt' og ikke længere kan blive til nye flasker og dåser. Man kunne kalde det viden om dåsens/flaskens fortid og fremtid. Materialekendskabet er baggrundsviden for elevernes forståelse af genanvendelse.

SØG MERE VIDEN

Eleverne kan læse om glas, plast og aluminium i fagbogen 'Tom Dåse og hans genanvenner' på side 2-9. De kan også spille 'Genanvend' på www.daaserydderen.dk