

## Spilleregler

FaunaSpillet kan anvendes på forskellige måder alt efter smag og behag. Spil-elementet er som udgangspunkt et fællesskabsdannende rollespilskoncept. Konkurrence er ikke prioriteret, da fokus er på læring gennem leg.

**Spillepladen** viser 6 generelle tema-punkter, der fokuserer på faktaviden og specifikke lege til dette tema. Temaerne er:

- 1: Dagens Dyr.
- 2: Habitat/Levested.
- 3: Føde.
- 4: Fjender og Farer.
- 5: Hjælp.
- 6: FaunaFakta (opsamling af læring).

**Dagens Dyr** er i denne udgave BIER.

Det er vores håb, at spillepladen efterfølgende kan inspirere til, at man på klassen selv tager fat i et nyt Dagens Dyr og gennem de 5 tema-punkter, kan genbruge konceptet med leg og læring af flere biodiversitets- og bæredygtighedsforløb.

**Slutteligt** kan FaunaSpillets spilleplade bruges som et simpelt spil til at gen-huske viden om Dagens Dyr. Her kan lærer og elever i fællesskab kaste en terning, og trække et FaunaFakta kort. Læreren læser op og eleverne springer ud på gulvet og gengiver verbalt og kropsligt, hvad de ved om dyret.

**Eksempel:** En elev slår med en terning. Terningen lander på 3. På spillepladen er 3= Føde. Træk et kort fra FaunaFakta 3 og læs op: "Hvordan finder dyret sin føde?" Eleven der slog 3, kan enten fortælle, hvad

vedkommende ved eller hoppe ud på gulvet og spille en lille scene som kropslig illustration af sin viden.

Spillerne kan selv beslutte, om spillet skal inkludere et point- og konkurrenceelement.

FaunaSpillet er designet således, at det kan genanvendes til et forløb med et nyt Dagens Dyr. I materialepakken er der blanke FaunaFakta-kort, som lærer og elever selv kan udfylde.

Teaterhuset Filuren, 2024



Fauna  
Spillet