



<https://kp.mitcfu.dk/CFU>
UNIVERS1141652

Leg, kreativitet og genbrug i indskolingen

Læremidlet	Univers
Medietyper(r)	TV-udsendelser, LEGO Spike, Makedo
Fag	Dansk, billedkunst, håndværk/design, natur/teknologi
Målgruppe	0-4. klasse
Nøgleord	Leg, kreativitet, storytelling, genbrug, teknologi

Fagligt fokus

Med 'Shanes Verden' inviteres dine elever ind i et legende og kreativt univers, hvor de arbejder med genbrugsmaterialer, historiefortælling og designprocesser. Forløbet er oplagt til fagene billedkunst, dansk, håndværk/design og natur/teknologi i indskolingen. Eleverne skaber fantasifulde væsner og verdener gennem hands-on aktiviteter, hvor de kombinerer materialeforståelse med fortælling og design.

Faglige elementer

- **Dansk:** Eleverne arbejder med fortællekompetence, sproglig kreativitet og skriftlig/mundtlig formidling gennem skabelse af egne historier og karakterer.
- **Billedkunst:** Gennem eksperimenter med form, farver og materialer udvikler eleverne deres egne visuelle udtryk og får erfaring med at bruge genbrugsmaterialer som kunstnerisk ressource.
- **Håndværk/design:** Eleverne arbejder med materialeforståelse, og skabende processer.
- **Natur/teknologi:** Eleverne opnår forståelse for genbrugsmaterialers egenskaber og får erfaring med teknologi og konstruktion gennem brug af værktøjer som MakeDo, samt mulighederne med LEGO Spike.

Ved at kombinere kreativitet, genbrug og teknologi får eleverne en dybere forståelse for bæredygtighed, skabende processer og teknologisk innovation.

Du kan tilrettelægge forløbet på forskellige måder, afhængigt af dine elevers behov og faglige fokus. Her er nogle konkrete forslag:

- **Opstart med fortælling:** Introducér eleverne til universet gennem en fælles historie fra Shanes verden eller et benspænd, der sætter rammer for deres kreative proces.
- **Hands-on aktiviteter:** Lad eleverne eksperimentere med genbrugsmaterialer og evt. MakeDo-værktøj for at bygge deres egne fantasiverdener.
- **Kreative fortællinger:** Eleverne kan skrive og illustrere historier om deres skabte væsner og verdener, enten digitalt eller på papir.
- **Udvidelse med teknologi:** Hvis du vil inddrage teknologi, kan eleverne eksempelvis bruge LEGO Spike til at tilføje bevægelse og interaktion til deres figurer og verdener.



- **Afslutning og refleksion:** Organisér en udstilling eller en fortælletime, hvor eleverne præsenterer deres kreationer og reflekterer over deres arbejdsproces.

Ved at lade eleverne eksperimentere med materialer og fortællinger styrker du deres fantasi, samarbejdsevner og teknologiforståelse. Dette forløb skaber en meningsfuld kobling mellem kreativ leg og faglig læring, hvor eleverne oplever ejerskab og motivation gennem deres egne skabende processer.

Uden brug af teknologi

Det er også muligt at arbejde med 'Shanes Verden' uden at inddrage teknologi. Forløbet kan have fokus på dansk og billedkunst, hvor eleverne skaber et storyline-forløb, der udvikler deres fortællekompetencer og kunstneriske udtryk. Ved at arbejde med genbrugsmaterialer kan eleverne designe fantasiverdener og karakterer, som de efterfølgende anvender i mundtlige eller skriftlige fortællinger. Dette styrker deres narrative forståelse og giver dem mulighed for at arbejde med dramaturgi og karakterudvikling. Forløbet kan struktureres omkring en fælles fortælling, hvor eleverne gradvist bygger videre på universet, enten individuelt eller i grupper. På denne måde får de en helhedsorienteret læringsoplevelse, hvor kreativitet, leg og storytelling går hånd i hånd.

Ideer til undervisningen

Særlige temaer i udsendelserne fra Shanes verden

Hvert afsnit af Shanes verden har et dilemma, et problem eller en udfordring af en slags, som en af Shanes venner skal komme og være med til at løse. Her er en oversigt over de forskellige temaer der er i historierne. Oversigten kan bruges, når der skal udvælges afsnit som eleverne skal se, og måske digte videre på, eller få inspiration fra.

Harry Krimskrams: Malika skal hjælpe Shane og hunden Jacob med Harrys Krimskrams butik. I isenkrams butikken er der masser ting at købe - en masse dimser og dingnoter. Men butikken er blevet gammeldags og besværlig at have og Harry er blevet metal-træt. Han gider ikke have en isenkrams-butik mere, han vil have en butik, hvor han kan sælge is, der kun koster et kram i stedet. Nu skal Shane og Malika lave butikken om, så den passer til Harrys nye fantastiske ide.

Efter at have set dette afsnit kan eleverne f.eks. arbejde med at skabe deres egne sjove historier om butikker med ting vi ikke kender til, og bagefter kan de bygge deres egne butikker.

Stjerneraketten: Pudsenauteerne skal på vigtige missioner i rummet, så der skal bygges rumraketter og laves kontrolpaneler. Vilmer kommer på besøg i værkstedet, og skal hjælpe Shane og hunden Jacob med at bygge, så stjernepudsenauteerne kan komme ud på nye rumeventyr. Vilmer hjælper med at bygge en madautomat som sikrer at stjernepudsenauteerne kan få mad i rummet.

Efter at have set dette afsnit kan eleverne f.eks. arbejde med at bygge en rumstation, og finde på historier til de spændende rejser de kan tage ud på.

Bilmester Benny: Benny har en bilvask, og han elsker at vaske biler. Men hans vandspand er gået i stykker. Shane og hans ven Emilio beslutter sig for at hjælpe Benny med at bygge en automatisk bilvaske-maskine. Den bliver hurtigere og smartere, så alle kan nå at få vasket deres biler.

Efter at have set dette afsnit kan eleverne f.eks. arbejde med at finde andre ting i hverdagen, som man måske kan automatisere. De kan arbejde med at skabe deres egne historie og bygge deres egne seje opfindelser.

Titusindtårn slottet: Pixi skal hjælpe Shane og hunden Jacob med at få styr på alle børnehjemsbørnene, der skal flytte fra børnehjemmet hjem til den ellers ensomme konsul på hans kæmpe slot. Her skal der bygges senge til alle de forældreløse børn. De får heldigvis hjælp af noget tryllepulver.

Efter at have set dette afsnit kan eleverne f.eks. arbejde med at lave fantasifulde historier og bygge nye verdener, hvor noget meget forfærdeligt bliver til et rigtigt eventyr. Måske ved hjælp af lidt magi?

Heksenes halloween: Heksefamilien elsker Halloween - men hvad mon kan skræmme dem? Heksefamilien får besøg af en lille ren pige med rent fint tøj, og de bliver SÅ bange for hende. De hader nemlig alt der er rent og pænt, og syntes at det er noget så skræmmende. Heldigvis kommer Clemens på besøg hos Shane og hjælper med at bygge noget som heksefamilien kan bruge til at skræmme den lille pige væk, der ellers ikke virker til at være bange for noget.

Efter at have set dette afsnit kan eleverne f.eks. arbejde med bygge deres egne skræmmende historier og væsner. Undervejs kan undersøge eleverne hvad der er uhyggeligt og samtidig sjovt.

Viggo Skræmmelagen

Viggo Skræmmelagen har boet i en gammel ridderborg i over 800 år. Men en dag kommer ejendomsmægler Jan, han vil købe borgen og bygge den om til et luksushotel. Nu er der brug for hjælp. Ejendomsmægler Jan tror ikke på spøgelser, så Viggo kan ikke skræmme ham væk. Nu skal Shane og Emilio hjælpe med at lave en rotte, for rotter må der bestemt ikke være på et luksushotel, og måske kan de skræmme Jan væk. Heldigvis kan rotten Bo godt hjælpe Viggo, og de bliver gode venner. Bo og Viggo finder på mange ting der kan skræmme Jan, det ender med, at han heldigvis skynder sig at køre sin vej igen.

Efter at have set dette afsnit kan eleverne f.eks. arbejde med at skabe historier, hvor det handler om at være gode venner der hjælper hinanden.

Palle Perlefisker

Pixi kommer på besøg hos Shane og hunden Jacob, der i dag leger at værkstedet er nede på havets bund. Palle Perlefisker skal hjælpes i dag. Palle vil gerne finde en særlig perle nede på bunden af havet til sin fattige mor, som har fødselsdag. Palle skal bare lige først opfinde noget der kan få frøken Østersen fri. Hun sidder nemlig fast i et fiskegarn. Nu må Pixi og Shane hjælpe Palle med at skabe en mekanisk krabbe, der kan klippe selv de sejeste fiskegarn op, så de kan hjælpe frøken Østersen fri igen. Det lykkes heldigvis. Og som tak får Palle en flot perle til sin mor.

Efter at have set dette afsnit kan eleverne f.eks. arbejde med at skabe en undervandsverden fyldt med spændende vandvæsner og eventyr.

Kunsttyven

Shane er i dag blevet til en tyv der hedder Asger. Asger er kommet til at stjæle en del kunstbilleder på byens kunstmuseum. Ud over at stjæle billederne er han også kommet til at male på kunstbillederne og nu har han frygtelig dårlig samvittighed. Pixi kommer på besøg, og hun hjælper ham med at ringe til museumsdirektøren for at sige undskyld. Men først skal de lige bygge en telefon, så de kan ringe. Heldigvis bliver museumsdirektøren ikke sur, men syntes faktisk at Asgers maleri over på kunstbillederne er flotte, og han foreslår at de laver en udstilling med de stjålne billeder.

Efter at have set dette afsnit kan eleverne f.eks. arbejde med selv at lege kunsttyve og male ovenpå gamle billeder. Måske endda lave nye fortællinger til billederne og udstille dem et sted på skolen.

Pølse Pia

Pixi kommer på besøg hos Shane og hunden Jacob. I dag handler historien om en gammel hullet strømpe som Shane har lavet om til Pølse Pia. Pølse Pia vil gerne være fotomodel og hun skal være med i miss Pølseskins konkurrencen i Herning. Hun har derfor brug for en bodyguard, der kan beskytte hende fra sultne hunde og andre der gerne vil spise hende. Shane og Pixi bygger kaktussen Jens, der ser sej ud, kan beskytte Pølse Pia og køre hende til Herning på sin motorcykel.

Efter at have set dette afsnit kan eleverne f.eks. arbejde med at bygge og skabe en fantasiverden fyldt med mad-væsner. Alle kan evt. lave væsner af strømper.

Dorthe Langhals

Ude i den store vilde urjungel bor den osteelskende hyggosaur Dorthe Langhals. Dorthe Langhals har en ven der hedder Egon Emmenthaler, som er mus. Ingen af dem har smagt ost, men vil rigtig gerne smage det. De har hørt om en stor lækker hemmelig ostegrotte i junglen. Heldigvis får de hjælp af det store kloge træ og går på jagt mellem kødædende blomster efter den gyldne ostegrotte. De får brug for at bygge en fed spyflue, der kan lokke de kødædende blomster. Det skal Shane og Pixi hjælpe dem med. De fanger spyfluen med et stort net og kommer ind i ostegrotten.

Efter at have set dette afsnit kan eleverne f.eks. arbejde med at bygge deres egne spyfluefangere, eller bygge egne eventyr om ost, eller andre lækre ting der findes i hemmelige grotter.