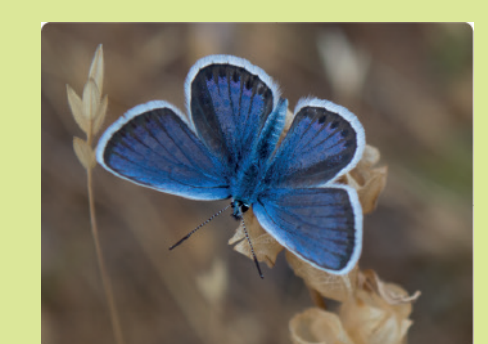


Dronningens eventyrkort



Magisk bonus!*
Gå på jagt efter sommerfugle og andre insekter med net



Det åbne land

Rør noget vand



Find et spind

Duft til en blomst



Se et musehul

Opdag et insekt med seks ben

Se en svamp



Find og tæl fem muldvarpeskud

Magisk bonus!*
Byg jeres egen drage og flyv med den

Fang smådyr i vand

Lad en pind flyde i vandet

Hop som en frø

Find liv i vandet



Spot en guldsmed

Find liv i vandet (dyr, fisk, planter)

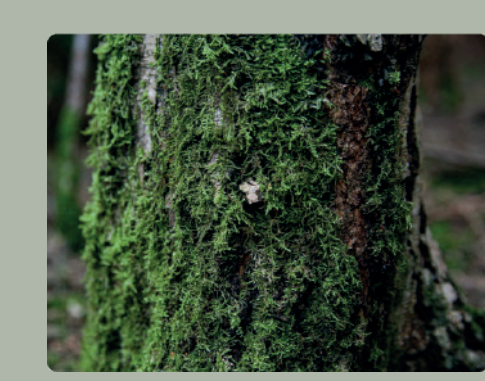
Gå rundt om et vandhul

Ferskvand

Magisk bonus!*
Lav et lille akvarium i klassen

Kryds noget vand

Lyt til en fugl synge



Rør ved mos eller lav på et træ

Find en fugleredde

Magisk bonus!*
Lyt til en regnorm

Find en bænkebidder

Bynatur

(Parker, haver, skoleområder)

Bluk et brombær eller bær



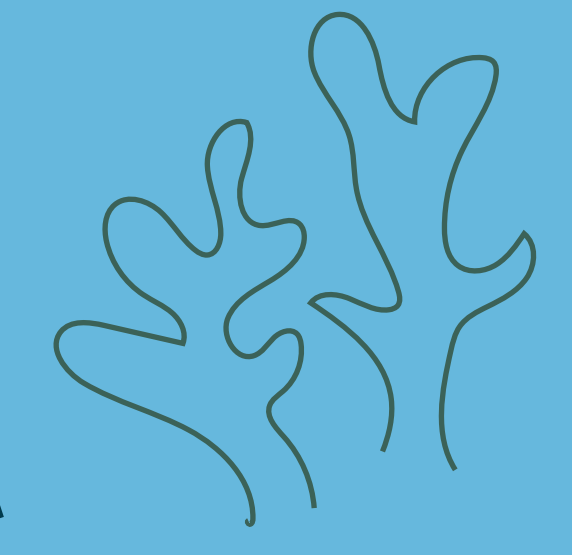
Løb i sand



Find en musling

Pluk et havtornbær

Begrav fødderne eller benene i sand



Rør ved noget tang

Saltvand

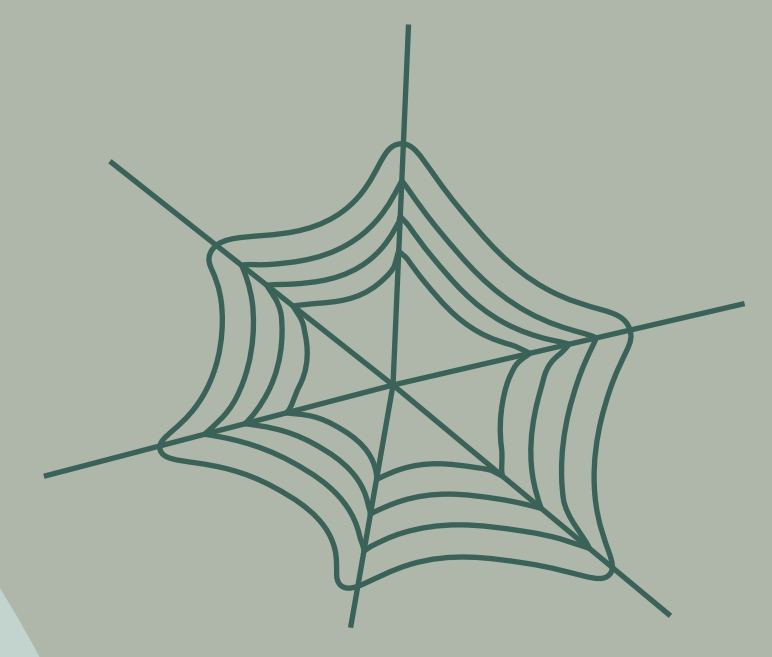
Magisk bonus!*
Fang småfisk på det lave vand

Spis madpakke udenfor



Rør ved et sneglehus

Opdag et spind



Opdag et spind

Magisk bonus!*
Fang et edderkoppespind

Magisk bonus!*
Byg en hule

Hop over en grøft

Find en nød



Smag på et brombær

Lyt til en gren der knækker



Find noget vand

Skov

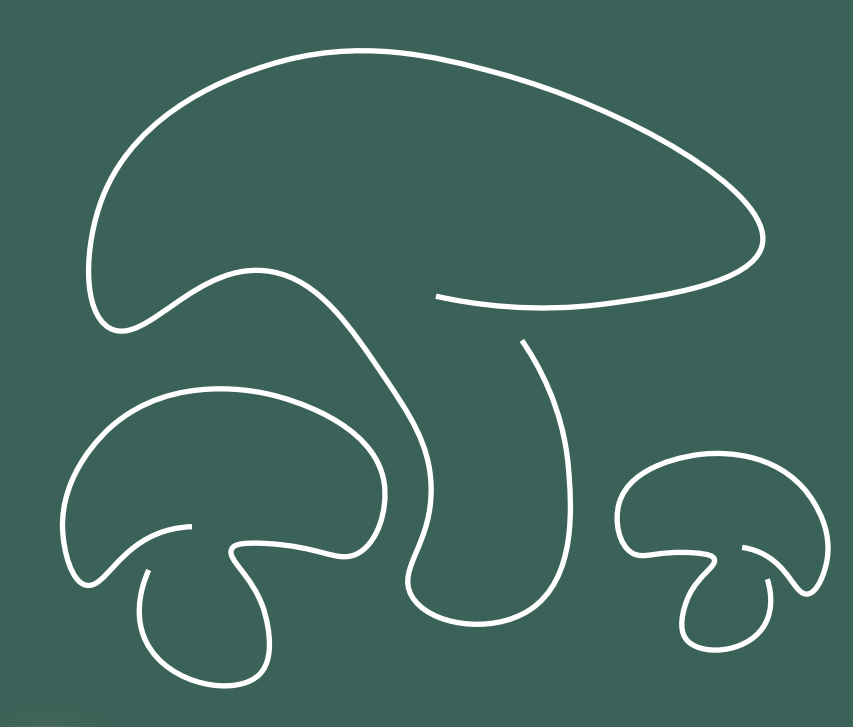
Klap en myretue



Hold en bille

Magisk bonus!*
Far vildt i 10 minutter

Duft til en svamp



Find et dyrespor

Gå med lukkede øjne

Kram et træ

Find en edderkop i skovbunden



Alle veje fører ud i naturen. I kan vælge en eller flere af "naturstierne" på kortet. Der er flere gode måder at bruge kortet i undervisningen. Bliv inspireret af reglerne eller find selv på nogle.

1. Hele klassen får samme opgave at finde/se/røre/opleve fx tre af feltterne.
2. Hver gruppe får fx 3-4 oplevelser, de skal klare på tid. De kan dokumentere med foto mm.
3. Hver gruppe kaster en sten eller lign. på kortet, og den "vælger", hvad de skal opleve.
4. I kan også selv finde på oplevelser/kategorier, der ikke er på kortet.
5. I kan også organisere det som et stjerneløb - hvor hver gruppe kommer tilbage, når de klarer deres "mission" og får en ny / vælger en ny.
6. Klassen skal sammen over tid opleve hele den ene vej/gren af kortet eller flere...

Magiske bonusser
På kortet kan I se, at der er skrevet magiske bonusser ind. Det er oplevelser, der enten kræver lidt mere udstyr, eller, at eleverne gerne vil have en ekstra udfordring. Der er to magiske bonusser til hvert af de fem naturområder.

*Læs mere om de magiske bonusser i inspirationshæftet.

