



# Familiedyr og dyrevelfærd

## LÆRERVEJLEDNING

Dyrevelfærd 0.- 3. klassetrin. Lærevejledning

1. udgave, 1. oplag, 2021

© 2021 Fødevarestyrelsen/Ida Tingman Møller, Københavns Universitet/Helle Lottrup Halkjær Rhode

Redaktion: Videncenter for Dyrevelfærd, Fødevarestyrelsen

## INDHOLD

### Under kapitler

- Familiedyr og dyrevelfærd
- Hvor stammer vores familiedyr fra?
- Dyrenes behov
- Dyrenes sanser
- Kropssprog og signaler
- Dyrenes følelser
- Foder og motion
- Dyrenes pleje og sundhed
- Raske dyr kan blive syge
- Dyr er ikke mennesker

## INDLEDNING

I denne lærervejledning får du som underviser en kort introduktion til *Familiedyr og dyrevelfærd*, der kan hjælpe i planlægning og afvikling af et forløb om dyrevelfærd.

Et vigtigt og overordnet formål med *Familiedyr og dyrevelfærd* er, at eleverne udvikler et fagsprog og en viden, som de kan anvende omkring temaet dyrevelfærd for familiedyr. Mange aktiviteter i materialet lægger på den baggrund op til samtale og øvelser, som klassen laver sammen eller i små grupper.

Eleverne skal gennem arbejdet med materialet tilegne sig viden om begrebet dyrevelfærd. Ud over kendskab til dyrevelfærd og familiedyr skal eleverne også arbejde med deres forhåndsviden, egne erfaringer og holdninger til, hvordan man holder familiedyr. En lang række øvrige centrale fagbegreber fremgår bl.a. af indholdet i ordforklaringen *Hvad betyder ordet?* efter hvert delkapitel i hæftet.

*Familiedyr og dyrevelfærd* indeholder både faktuelle oplysninger og en række forslag til elevaktiviteter knyttet til de enkelte kapitler. Hæftet suppleres med indhold på hjemmesiden [dyrevelfærdiskolen.dk](http://dyrevelfærdiskolen.dk), hvor man finder bestillingsformular til rekvirering af gratis classesæt samt denne lærevejledning med

bl.a. baggrundstekster fra forskerne. Elevhæftet er desuden tilgængeligt i PDF-format på hjemmesiden.

Lignende materialer om *Dyrevelfærd for danske produktionsdyr* er udarbejdet til brug på mellemtrinnet og i udkolingen – og det indgår ligeledes som en del af hjemmesiden.

Materialet er udarbejdet som et samarbejde mellem Fødevarestyrelsen og Københavns Universitet.

Derudover har Det Dyreetiske Råd, Den Danske Dyrlægeforening, Dyrenes Beskyttelse, Dansk Kennel Klub, Kattens Værn samt DyreværnsOrganisationernes SamarbejdsOrganisation (DOSO) bidraget til indholdet.

*God fornøjelse.*

## OM ELEVHÆFTET OG TILHØRENDE HJEMMESIDE

### Forhåndsviden

For at bringe elevernes forhåndsviden og tanker i spil, før I går i gang med emnet dyrevelfærd, kan der tages en fælles snak i klassen.

Samtalen kan tage udgangspunkt i hvilke familiedyr, som eleverne kender og måske har erfaringer med.

Opgave 1 understøtter denne diskussion, hvor eleverne skal tegne eller skrive hvilke familiedyr, de kender.

### Tekst og aktiviteter

Selve teksten kan afhængigt af niveauet læses højt af underviseren eller fælles i klassen. Det kan være en god ide at gennemgå de begreber, der er markeret, og som er forklaret i en tekstboks.

Til hvert kapitel er der forslag til opgaver.

### Dannelse, værdier og kritisk tænkning

Når der diskuteres og arbejdes med et emne som dyrevelfærd, handler det både om elevernes syn på dyr og dyrenes livskvalitet samt elevernes dannelse, værdier og menneskesyn. Dermed kan eleverne øve sig i at blive kritisk tænkende.

Materialets formål er at give eleverne faktuel viden, som kan indgå i deres egen meningsdannelse.

For at eleverne skal kunne diskutere og danne egne holdninger til et emne som dyrevelfærd, er det dog ikke nok, at eleverne får viden. Der er et også et følelsesmæssigt aspekt i spil, som det kan være svært at komme uden om, når man arbejder med et emne som dyrevelfærd. Eleverne har måske også egne oplevelser,

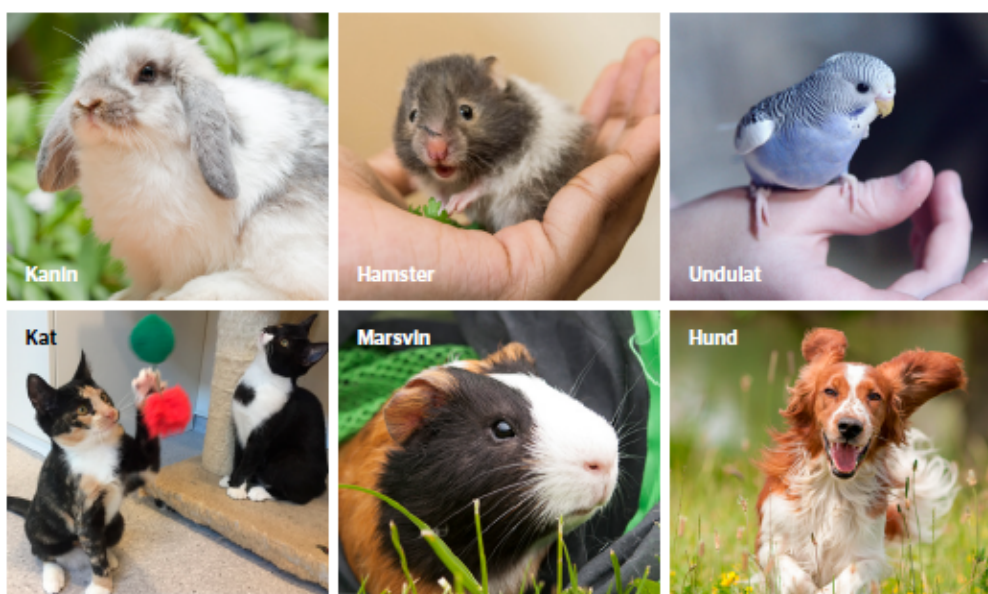
har hørt om andres oplevelser eller har set film eller klip, som følelsesmæssigt har påvirket dem. Det er vigtigt, at der er plads til snak om alle typer af erfaringer.

## OM AKTIVITETER I ELEVHÆFTET

I det følgende er der korte introduktioner, vejledninger, ideer og instrukser til opgaverne i elevhæftet. Her omtales bl.a., også hvilke kompetencer, der er oplagte at arbejde med i forbindelse med den enkelte aktivitet.

### Opgave 1, side 6

Kender du nogen familiedyr?



**Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten**

Perspektivering
Fremstilling
kommunikation

#### Om denne aktivitet

En indledende aktivitet hvor eleverne skal udfylde et mindmap (find skabelon til dette på hjemmesiden). Opgaven hjælper eleverne med at forstå, hvad et familiedyr er, og at familiedyr er de samme, som nogen kalder kæledyr. Tal i klassen om, hvilke dyr I kender, og om det er familiedyr, produktionsdyr (i landbruget) eller hobbydyr.

Eleverne får en forståelse af, at der er forskel på et familiedyr og et produktionsdyr og et hobbydyr. Hobbydyr og produktionsdyr holder vi ikke på samme måde, som selskab inde i huset.

### Eksempler på hobbydyr og produktionsdyr

Hobbydyr	Produktionsdyr
Hest	Ko
Pony	Gris
Kælegrise	Ged
Krybdyr	Får
Akvariefisk	Spisefisk

### Opgave 2, side 7

Hvad er godt for dyret?



### Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten

Perspektivering
Modellering
Læsning

### Om denne aktivitet

Opgaven skal få eleverne til at reflektere over, at det ikke er alt, der er godt for os,

som er godt for dyrene. Vi har forskellige behov. Hent arket med opgaven fra hjemmesiden. Kig på arket og tal om, hvad der er godt for dyrene – og hvad der ikke er godt. Det er ikke alt på tegningen, som er godt for dyrene. Tal fx om hvad dyrene spiser, og hvor de lever i naturen.

I kan efterfølgende perspektivere til, hvad der er sundt og ikke sundt – dvs. selvom børnene måske gerne ville leve af slik hver dag, så er det ikke nødvendigvis det sundeste valg. Deres forældre hjælper måske børnene med at spise sundt (?), og det er det samme for vores dyr.

### Opgave 3, side 10

#### Arter og racer



#### Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten

Undersøgelse
Perspektivering
Kommunikation

#### Om denne aktivitet

Begreberne "racer og arter" kan være svære at forstå. Find opgavearket på hjemmesiden.

Øvelsen skal hjælpe eleverne med at forstå, at fx hunde kan se forskellige ud, men stadig være samme art. De er bare forskellige racer. Det samme gælder for andre dyr – i opgaven illustreret ved katte, kaniner og undulater. Opgaven kan perspektiveres til, at dyrene er gode til de samme ting inden for samme art.

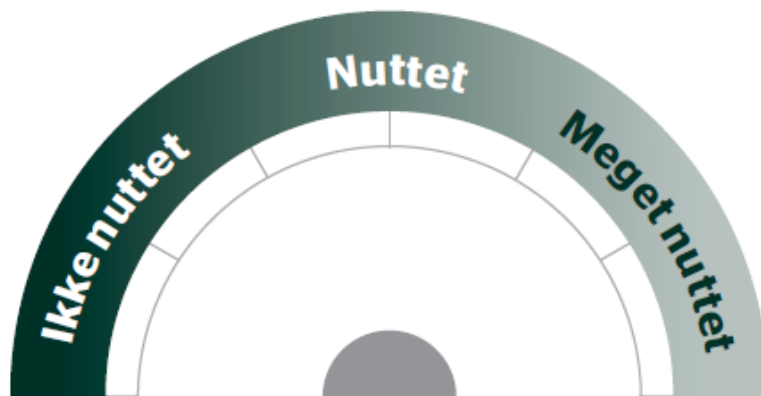
Man kan også tale om, hvor dyrene stammer fra. At alle hunde stammer fra ulven, og katte stammer fra vildkatte osv. Det betyder, at dyr af samme art har nogenlunde samme basale behov, da de stammer fra samme forfader.

Nogle elever vil måske nævne andre større kattedyr. Disse er samme familie som huskatten, men altså ikke samme art. Huskatten stammer altså ikke fra løver og tigere.

Ligesom ræven er en del af hundefamilien men ikke samme art som hunden.

## Opgave 4, side 11

### Nuttethed



### Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten

Kommunikation
Perspektivering
Modellering

### Om denne aktivitet

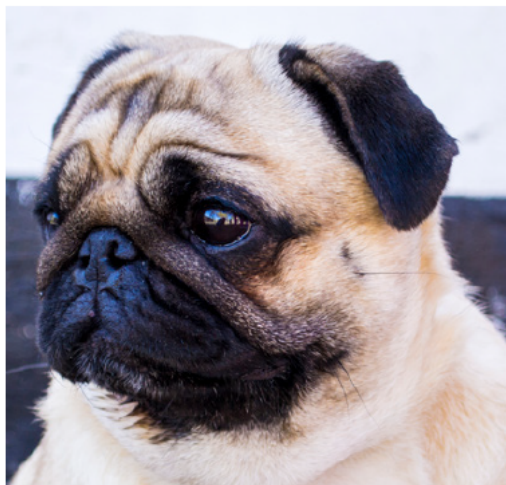
Aktiviteten skal få eleverne til at reflektere over, hvad de synes er nyttet, og hvorfor de synes, at nogle dyr er mere nyttede end andre. Det kan både involvere dyrets udseende og dyrets adfærd.

Find opgavearket på hjemmesiden og tegn ind på barometeret, hvor nyttet hvert dyr er.

Tal i klassen om, om dyrets udseende er blevet ændret fra det oprindelige – se opgave 3, hvor I taler om, hvor dyrene stammer fra. De seks viste dyr er ikke ændret væsentligt – men perspektiver gerne til andre racer.

## Opgave 5, side 11

Kan du trække vejret?



**Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten**

Undersøgelse
Kommunikation
Modellering
Perspektivering

### Om denne aktivitet

Aktiviteten er delt i to.

Først en opgave, hvor eleverne på egen krop skal undersøge, hvad det betyder, hvis ens næsebor er meget små.

Dette illustreres ved, at de under en fysisk aktivitet af kortere varighed, fx ved at gå op ad en trappe kun må trække vejret gennem et sugerør i munden (pas på med at løbe med et sugerør i munden).

Sugerøret illustrerer de meget snævre næsebor, som dyr med meget korte snuder ofte har.

Eleverne skal bagefter udfylde et to-kolonne notat, hvor de reflekterer over, om et bestemt udseende er godt eller dårligt for dyret – fx meget pels, hvis man bor meget varme steder – eller meget lidt pels, hvis man bor meget kolde steder. Eller meget store øjne eller meget kort snude.

Find skema til to-kolonne notatet på hjemmesiden.

Afhængigt af niveauet kan anden del af opgaven foregå som en klassediskussion.

## Opgave 6, side 14

Hvad er et behov?



### Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten

Kommunikation
Perspektivering
Fremstilling

### Om denne aktivitet

Aktiviteten skal få eleverne til at reflektere over, hvad et behov er, og at nogle behov er vigtigere end andre, fx behovet for at sove og behovet for at spise i forhold til behovet for at være sammen med sine venner.

Tal om, at nogle af vores behov er de samme som dyrenes, men der også kan være behov, som dyrene har, som vi ikke har – fx kaninens behov for at grave.



## Opgave 7, side 15

### Skovstratego



### Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten

Undersøgelse
Kommunikation
Perspektivering
Alsidig idrætsudøvelse

### Om denne aktivitet

Spillet skal få børnene til at forstå, at der er nogle dyr, der jager, og andre dyr der bliver jaget – men også, at nogle dyr, der jager, godt selv kan blive jaget – og at alle dyr i fødekæden er vigtige.

Læreren udskriver stratego-arkene på papir/karton og klipper kortene ud. Som udgangspunkt skal der være ét sæt per hold.

### Regler

- Eleverne inddeles i to hold, fx et blåt og et rødt.
- Hvert hold får en base, som ligger 50-100 m fra hinanden.
- Hver elev får et kort fra holdets bunke.
- Nu gælder det om at „slå” hinandens kort og på den måde få kort fra det andet hold.
- Når man møder en modstander og rører ved vedkommende, skal man vise sit kort.
- Den, der har det højeste point på sit kort, vinder den andens kort.
- Den, der har tabt, skal tilbage til holdlederen ved basen for at få et nyt kort.

## Afslutning

Man kan selv bestemme, hvornår spillet skal slutte.

- Hvis det ene hold har erobret alle kort.
- Tidsbegrænset spil. Efter 10-15min. tælles kortene, og man finder en vinder.

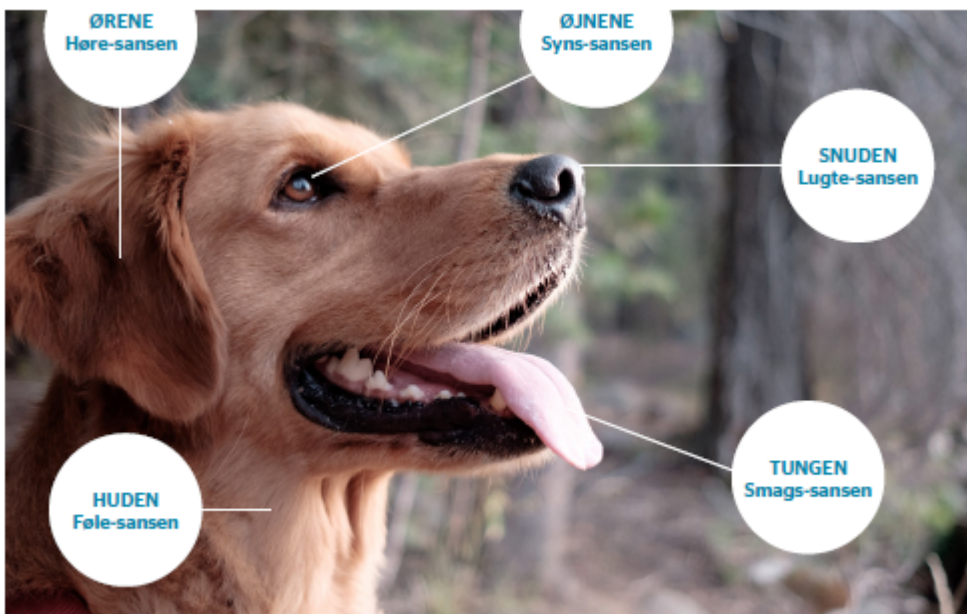
## Efterbehandling

Man kan efterfølgende diskutere, hvordan dyrene jager hinanden, og om eleverne kan forestille sig andre fødekæder. Det kan også være på sin plads at lade eleverne overveje, hvorfor der er et menneskekort med i spillet.

Pointen er, at mennesket slår alle de andre kort – undtagen myggen. Myggen kan bære sygdomme (fx Malaria), som mennesker kan dø af. Selvom mennesker ikke spiser mange af de andre dyr, så er ingen af de viste dyr naturlige fjender for mennesket, og vi ville potentielt kunne spise alle de andre dyr.

## Opgave 8, side 18

### Sanserne



### Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten

Kommunikation
Undersøgelse
Perspektivering
Fremstilling

### Om denne aktivitet

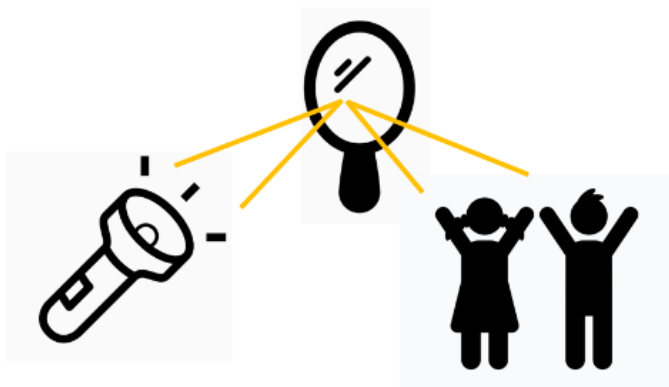
Denne aktivitet skal hjælpe børnene til at forstå, hvad en sans er, og hvad vi bruger sanserne til. Diskussionen kan perspektiveres til, hvorfor nogle af familiedyrenes sanser fungerer anderledes end vores. Fx at hunde har en god lugtesans (så de kan opspore et bytte), og katte kan se i mørke (da de ofte jager om natten), kaniner har en god hørelse og kan se næsten hele vejen rundt om sig selv (da de er et byttedyr, der har behov for at kunne høre og se fjenderne, inden de kommer for tæt på), og nogle fugle kan se infrarødt, som vi mennesker ikke kan se (nogle blomster og insekter har infrarøde farver).

Besvar spørgsmålene i klassen;

1. Hvilke sanser har du?
2. Hvilke sanser har familiedyrene?
3. Kender du dem alle (sanserne)?
4. Er der forskel på vores sanser og dyrenes?
5. Hvorfor tror du, det er sådan?

### Opgave 9, side 19

Katten kan se i mørke



### Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten

Undersøgelse
Modellering
Perspektivering

### Om denne aktivitet

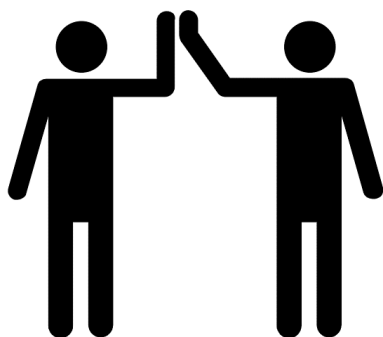
Denne aktivitet skal illustrere for børnene, hvordan kattens øjne virker i mørket, og hvorfor, det ser ud som om, de lyser.

Kattens øjne udnytter den smule lys, der er fra fx månen, til at kunne se bedre.

Sluk lyset i klassen. Tænd en lommelygte og se at den lyser det op, som den rammer. Hold et spejl lidt foran lommelygten. Se, hvordan der bliver lysere, så du kan se mere. Spejlet genspejler lys ligesom kattens øjne.

### Opgave 10, side 22

Kan du kropssprog?



#### Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten

Kommunikation
Perspektivering
Fremstilling
Undersøgelse

### Om denne aktivitet

Denne aktivitet skal give eleverne en forståelse af, hvad kropssprog er, og at man nonverbalt kan udtrykke mange ting. Fx sult, tørst, glæde – at man vil sige noget (ved at række fingeren op).

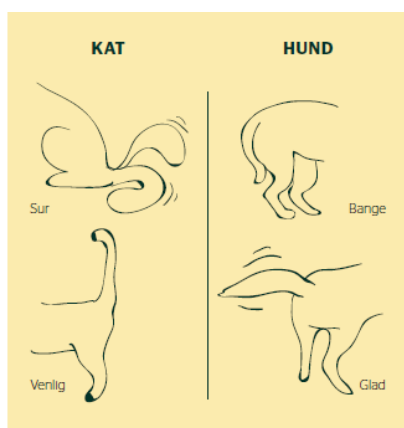
Det skal give en forståelse af, at selvom vi ikke kan tale direkte med dyrene, så kan vi stadig godt lære at forstå mange af de signaler, som de sender til os.

Lad eleverne gå sammen to-og-to. Den ene elev starter og skal forsøge at kommunikere et behov til den anden elev uden at sige noget. Det kan fx være sult, tørst, skal tisse osv.

I denne opgave er der fokus på basale behov som sult, træthed, tørst osv.

## Opgave 11, side 22

### Hvad fortæller dyrene dig



### Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten

Undersøgelse
Kommunikation
Perspektivering



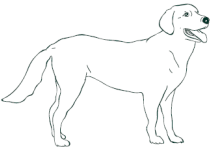
### Om denne aktivitet

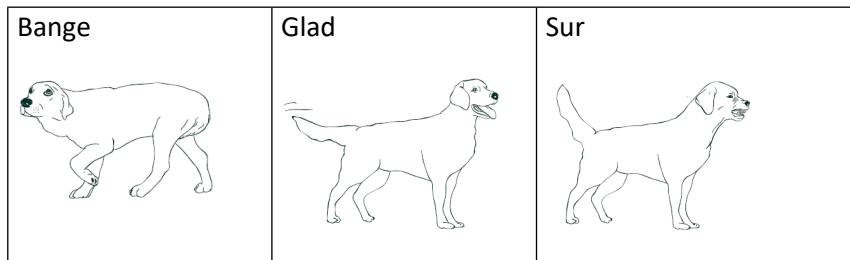
Denne aktivitet er delt i to og bygger oven på aktivitet 10.

Børnene skal ved denne øvelse mere specifikt arbejde med dyrenes kropssprog. Øvelsen skal give børnene en forståelse af, at dyrene også kan bruge deres kropssprog til at vise, om de gerne vil hilse på dig, eller om de ikke vil hilse.

Først skal børnene parre et ord med et billede. Er ordene for svære, kan øvelsen laves som plenum i klassen.

### Facitliste

Leger 	Sover 	Afslappet 
--	--	--



Dernæst skal børnene inddele billederne i to bunker. En bunke med de hunde, der vil hilse, og en bunke med de hunde, der vil være i fred/ikke vil hilse.

**Facitliste:**

Vil hilse	Vil ikke hilse
Leger	Bange
Glad	Sover
Afslappet	Sur

Tal om, hvor man kan møde hunde fx i det offentlige rum – og om der er situationer, hvor man ikke skal gå hen til en hund. Tal om, at man altid skal spørge ejeren af en hund, om man må hilse på den/klappe den.

Perspektiver evt. til andre dyr fx katte. Katten vil typisk holde halen højt og med ørerne vendt fremad og komme hen til dig, hvis den vil hilse. Ligger ørerne fladt ned mod siderne eller bagud, er halen nede mellem benene, eller rejser den hårene på ryggen, så viser den tydeligt, at den ikke vil hilse.

En god tommelfingerregel er, at man skal lade dyret komme til sig, hvis det vil hilse, og man skal respektere, hvis det går væk, som et tegn på at nu vil det gerne være i fred.

**Opgave 12, side 26**

Kan du gætte, hvad jeg føler?



### Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten

Kommunikation
Perspektivering
Fremstilling
Undersøgelse

#### Om denne aktivitet

Leg "gæt og grimasser" med følelser. Mim en følelse som glæde, vrede, angst, sorg, overraskelse eller lignende. De andre skal gætte, hvad du mimer.

Denne aktivitet minder om opgave 10 og skal give eleverne en forståelse af, hvad kropssprog er, og at man nonverbalt kan udtrykke mange ting. Det skal give en forståelse af, at selvom vi ikke kan tale direkte med dyrene, så kan vi stadig godt lære at forstå mange af de signaler, som de sender til os.

I denne opgave er der dog fokus på følelser i højere grad end basale behov.

### Opgave 13, side 26

#### Kaniner er bange for rovfugle



### Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten

Undersøgelse
Perspektivering

#### Om denne aktivitet

Denne aktivitet er delt i to. I første del skal børnene identificere, på hvilken måde kaninen løftes korrekt. De forkerte måder streges over, og den rigtige farvelægges.

**Facitliste:**

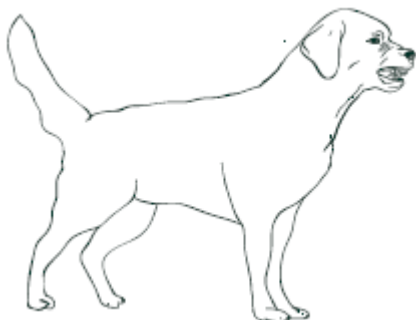
I ørerne	Forkert
I benet	Forkert
Under maven	Korrekt
Oppefra	Forkert

Efterfølgende tales der i klassen om, hvorfor kaninen løftes korrekt under maven og med støtte på rumpen. Der kan tales om, at det gør ondt på kaninen at blive løftet i ørerne eller i et bagben.

Mange dyr vil gerne selv bestemme, om de vil løftes/håndteres eller ej. På samme måde som i opgave 11, er det også her en god tommelfingerregel at lade dyret komme til sig, hvis det vil hilse/løftes/håndteres.

Det er under alle omstændigheder vigtigt at være klar over, at det oftest er vores behov at løfte dem op og ikke nødvendigvis dyrenes.

Der kan perspektiveres til, at kaniner i naturen lever i det åbne landskab, hvor rovfugle udgør en trussel. Rovfugle angriber kaniner oppefra, hvorfor kaninen trykker sig ned i underlaget, når den bliver "fanget" med en hånd oppefra.

**Opgave 14, side 27****Lav et to-kolonne notat****Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten**

Kommunikation
Perspektivering
Modellering
Fremstilling



### Om denne aktivitet

Denne aktivitet bygger videre på de tidligere opgaver, hvor børnene har arbejdet med, at dyrene viser deres behov og følelser med kroppen.

Aktiviteten skal hjælpe eleverne med at parre et signal fra et dyr med en følelse.

Børnene skal vælge et dyr og skrive følelser i én kolonne og kropssproget, der hører til, i den anden kolonne. Fx hund, sur, knurrer.

### Facitliste – et eksempel:

Dyr = kat	
Følelse	Kropssprog
Glad	Halen oppe og ørerne fremme
Bange	Halen mellem benene og ørene fladt til siden
Sur	Hvæser
Truer en fjende	Rejser hårene på ryggen og på halen

Her kan du finde flere eksempler via disse links [hundesprog](#) og [kattesprog](#)

Øvelsen kan gennemgås i plenum, hvis eleverne endnu ikke kan stave – man kan evt. bruge billederne fra opg. 11.

### Opgave 15, side 31

Hvem æder hvad?



Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten

Undersøgelse
Perspektivering
Modellering

### Om denne aktivitet

Denne aktivitet skal hjælpe eleverne med at koble viden om dyrenes tænder med

det foder, dyrene æder. Opgaven tager udgangspunkt i, hvad dyrene vil æde i naturen, men også i høj grad hvad de æder, når de holdes som familiedyr.

Der er ydermere indlagt tre "fælder", da frikadeller, skinkemadder og vindruer ikke er sundt for nogle af dyrene. Menneskemad og frugt med meget sukker er ikke sundt for dyrene.

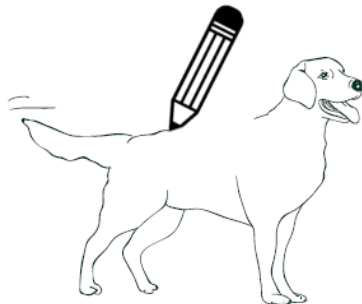
Kanin = hø og friske grene

Kat = kattemad og fisk

Hund = hundemad og kødben

## Opgave 16, side 34

### Dit drømmedyr



### Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten

Kommunikation
Modellering
Fremstilling

### Om denne aktivitet

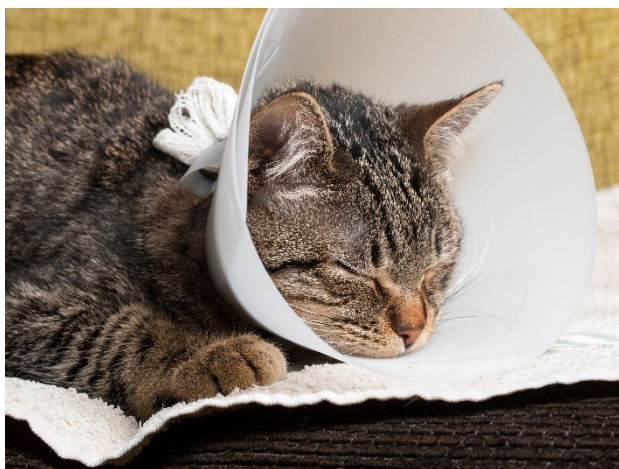
Opgaven er delt i to. Først skal eleverne tegne det dyr, som de allerhelst vil have som familiedyr – ikke et fantasidyr, men et dyr, der findes i virkeligheden.

Derefter kan I, i klassen tale om, hvordan dyrene plejes bedst muligt. Er der noget, som der skal tages særligt hensyn til fx lang pels, næb eller kløer, der skal slides.

Opgaven skal få eleverne til at reflektere over de behov, som deres drømmedyr har.

## Opgave 17, side 39

### Når man er syg



#### Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten

Kommunikation
Perspektivering
Fremstilling

#### Om denne aktivitet

Aktiviteten skal få eleverne til at reflektere over, at dyr ofte søger væk, når de er syge. Nogle dyr kan også undertrykke, at de har ondt – en hund kan fx godt lege og løbe, selvom den har ondt i et ben og først halter bagefter.

Samtalen perspektiveres til eleverne selv, der måske ønsker omsorg og opmærksomhed, når de er syge, og som måske ikke har lyst til at bruge en fod eller finger, der gør ondt. Måske kan børnene også genkende, at de kommer til at bruge en fod, der gør ondt, hvis aktiviteten er sjov nok – men så bagefter har mere ondt.

Til de største elever kan perspektiveres til, at dyr i naturen har behov for ikke at vise svaghed for at kunne overleve. Derfor søger dyrene for sig selv, og de gemmer sig fx i deres hule/rede eller i familiedyrenes tilfælde under sofaen.

Det er derfor vigtigt at holde øje med, om ens dyr ændrer adfærd, da dette kan være et tegn på, at der er noget galt med dyret.

## Opgave 18, side 40

### Hvor gamle bliver dyrene?



#### Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten

Undersøgelse
Perspektivering
Modellering

#### Om denne aktivitet

Aktiviteten skal illustrere for eleverne, at nogle familiedyr kan blive meget gamle – ældre end nogle mennesker. Mens andre fx hunde, katte, marsvin og kaniner ikke bliver så gamle og derfor er fysiologisk gamle, selvom de måske kun er 5-10 år gamle.

Det er derfor også normalt, at vi oplever, at vores dyr dør, selvom de ikke er så gamle i forhold til os, og selvom de har været sunde og raske hele livet. Dyret er bare meget gammelt i forhold til, at det er en hund/kat/kanin etc....

#### Facitliste:

- Marsvin 5-10 år
- Kanin 6-12 år
- Undulat 6-15 år
- Hund (mellemstor fx labrador) 9-15 år
- Kat 12-15 år – op til 24 år
- Papegøje 50-70 år
- Skildpadde (landskildpadde fx græsk landskildpadde) 75- 100 år

## Opgave 19, side 45

Udvid dit mindmap med det nye, du har lært

### Kompetencer, der tilgodeses i aktiviteten

Kommunikation
Perspektivering
Fremstilling
Modellering

### Om denne aktivitet

Afsluttende opgave hvor eleverne reflekterer over, hvad de har lært. Eleverne udvider de mindmaps, som de udarbejdede som første opgave, med den nye viden. Tal i klassen om det nye, der er kommet på.