

BKO Charlottenlund Fort

- Dansk i bevægelse for indskoling og mellemtrin

Indeværende aktivitetskatalog er tiltænkt som supplerende aktiviteter og inspiration til at få mere bevægelse inde i danskundervisningen i indskolingen og på mellemtrinnet samt at bidrage til den understøttende undervisning.

Som alt andet inspirationsmateriale er det afgørende at betragte materialets potentiale således at I får det optimale ud af materialet frem for at finde fem fejl, som sjældent er et problem. Aktiviteter som vurderes eller opleves udfordrende at få til at lykkes, men ellers er inspirerende, kræver ofte blot små finjusteringer før at I har et materiale og nogle handlemuligheder, som tilgodeser flere læringsstile og får arbejdet krop og bevægelse mere ind i undervisningen.

Indhold	Side
Figurbanen illustration	2
Scrabble	3
Det hemmelige ord	4
Speedstavning	5
Vilde konsonanter	6
Land, by, dyr	7
Sesam, Sesam luk dig op	8
Danskmakkere på flugt	9
Memory	10
Kortstafetten	11
Bogstavkatastrofen	12
Pas på fangerne	13
Tumult	14

God fornøjelse!

BKO ansvarlige,

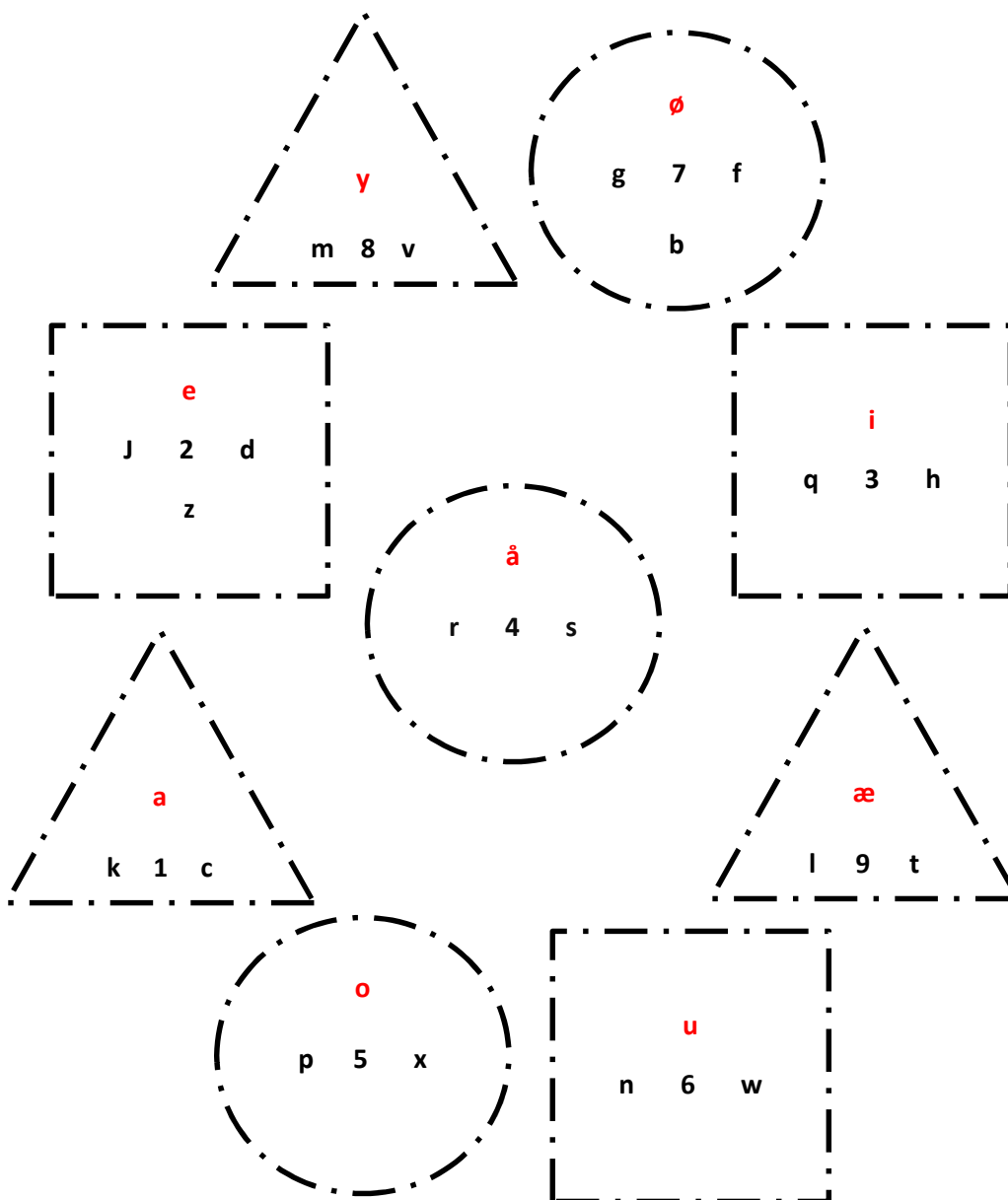
MOtivation I/S
v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen
Jagtvej 195, kld. tv.
2100 København Ø.
Kontor: 3927 4084
Mobil: 2063 0158
@: info@motivation.dk
Web: www.motivation.dk



FIGURBANEN - Illustration

Nogle af danskaktiviteterne er bygget op omkring hele eller dele af Figurbanen, så derfor en illustration af, hvordan den skal se ud, når I har etableret den

- Figur elastikbanerne fordeles efter nedenstående illustration på et område på ca. 20 x 20 cm. En 20 x 20 meter elastikbane kan benyttes uden om de 9 figurer, men det er kun én af aktiviteterne, hvor den er tvingende nødvendig. Ved de øvrige aktiviteter er det blot en vurdering af om det vil gavne målgruppen med en ydre ramme eller om den i forhold til tiden kan spares væk
- Der skal være mindst 2-3 meter mellem hver figur
- De angivne tal- og bogstavplader placeres som anvist i illustrationen. I de fleste aktiviteter kan tallene undværes



DANSK - Scrabble

Materialer

- 1 sæt bogstavplader med alfabetet (29 stk.)
- 1 notesblok og 1 blyant pr. hold
- 1 markeringsbrik pr. hold

Organisering

- Bogstavpladerne spredes ud over et område på ca. 15x30 meter med et par meter mellem hver plade
- Ca. 5 meter fra den nærmeste plade placeres 6-8 markeringsbrikker (én pr. hold) med et par meters mellemrum mellem hver markeringsbrik. Disse markeringsbrikker fungerer som startpladser
- Deltagerne deles i 6-8 hold, som placerer sig ved hver deres startplads
- Hvert hold udstyres med en notesblok og en blyant
- Inden aktiviteten går i gang skal holdene informeres om at de bogstaver de til at begynde med skal indsamle, skal de bruge til at danne ord, så de skal overveje hvilke bogstaver der er gode at danne ord med, og så skal de overveje hvilke bogstaver det kan være en gode ide at indsamle flere af

Aktivitetens gang

- Når aktiviteten sættes i gang løber én deltager ad gangen ind på banen for at hente et bogstav hjem
- Hvis den første deltager på et af holdene løber til bogstavet D, skal bogstavet røres med hånden, hvorefter der løbes retur til holdets startplads for at notere bogstavet D på deres A5-blok
- Derefter løber næste deltager på holdet, og så fremdeles indtil holdet har hentet 20 bogstaver
- Når holdene har hentet 20 bogstaver, skal de løse opgaver som underviseren definerer:
 - A) I skal forsøge at danne det længst mulige ord af jeres bogstaver- I må kun benytte hvert bogstav I har hentet én gang, det vil sige I må f.eks. kun benytte bogstavet E 2 gange, hvis I har hentet 2 E'er
 - B) I skal danne så mange ord som muligt af jeres bogstaver, og I må genbruge jeres bogstaver lige så tosset I vil
 - C) I skal danne en sammenhængende kæde af ord bestående af de bogstaver, I har til rådighed (kæden er tænkt på samme måde som spillet Scrabble eller Wordfeud). I må benytte hvert enkelt bogstav så mange gange I vil, dog må I f.eks. ikke benytte 2 E'er i et ord, hvis I kun har hentet et E, men I må godt bruge endnu et E i et andet ord
- Der gives 5 minutter til løsning af hver af de 3 ovenstående opgaver

Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når en på forhånd aftalt tid til løsning af de forskellige opgaver er gået
- Konkurrencemomentet kan skærpes så holdene f.eks. har 10 minutter til at løse alle opgaverne

Differentiering

- For at skabe motivation for at deltagerne løber i den indledende indsamling af bogstaver, kan der gives henholdsvis 6, 5, 4, 3, 2 og 1 point alt efter hvor hurtige holdene er til at samle de 20 bogstaver ind. Pointsystemet kan videreføres til de andre opgaver ved at lave samme pointfordeling alt efter hvem der har fået dannet det længste ord, og hvem der har fået dannet flest ord med deres bogstaver
- Opgaven, der stilles kan tematiseres i f.eks. "de 120 ord", egennavne, navneord, udsagnsord, tostavelssord, korte sætninger med videre
- Alt efter målgruppens færdigheder, kan I give dem flere eller færre tip til hvad de skal bruge de 20 bogstaver til inden de begynder at hente dem
- Der kan også arbejdes med en defineret opgave inden bogstaverne indhentes, f.eks. ved at oplyse om at de bogstaver holdene indsamler skal være for bogstaver til nøgleord. Ud fra disse nøgleord skal holdet genfortælle en læsebog, der arbejdes med i klassen



DANSK - Det hemmelige ord

Materialer

- 1 sæt bogstavplader (29 stk.)
- 1 bogstavterning med alle vokaler
- 1 bogstavterning med bogstaverne B, L, M, D, C, H, J, K, F og G
- 1 bogstavterning med bogstaverne R, X, Z, S, Q, V, W, P, N og T
- 4 markeringsbrikker
- 1 notesblok og 1 blyant pr. hold

Organisering

- Bogstavpladerne spredes ud i et område på ca. 15x30 meter med ca. et par meter mellem hver plade
- Ca. 5 meter fra det nærmeste bogstav placeres 6-8 markeringsbrikker med 2-3 meter mellem hver. Disse markeringsbrikker fungerer som startpladser for holdene
- Deltagerne deles i 4 hold, som placerer sig ved hver deres startplads
- Hvert hold får udleveret 1 notesblok og 1 blyant
- Den aktivitetsansvarlige vælger et hemmeligt ord f.eks. "Danmark", som består af 7 bogstaver
- Holdene noterer 7 vandrette streger på deres notesblok

Aktivitetens gang

- Holdene slår efter tur med en af terningerne
- Hvis det første hold f.eks. slår bogstavet R, skal hele holdet løbe til bogstavet R. Når alle står ude på bogstavbanen ved bogstavet R, oplyser den aktivitetsansvarlige om bogstavet R er en del af ordet, og i så fald hvad nummer i ordet det er. I dette tilfælde er bogstavet R det 6. bogstav i det hemmelige ord, hvilket den aktivitetsansvarlige siger højt
- Alle hold noterer bogstavet R på streg nr. 6
- Hvis bogstavet, holdet slår, ikke er en del af det hemmelige ord annonceres dette højt af den aktivitetsansvarlige
- Næste hold slår lige så snart det forrige hold er på vej til deres standplads, således fortsætter aktiviteten
- Alle hold kan på hvilket som helst tidspunkt forsøge at gætte hvad det hemmelige ord er

Aktivitetens afslutning

- Når alle de hemmelige ord er gættet

Differentiering

- Der kan arbejdes med temaer, såsom, dyr, Disney figurer, egennavne, navneord, osv.
- Der kan spilles en udgave, som klassisk "galgeleg", hvor hvert hold, i stedet for at slå med bogstavterninger, selv vælger hvilket bogstav de skal løbe efter, alt efter hvad de tror bogstaverne i det hemmelige ord kan være.
I den udgave kæmper holdene side om side om at gætte det hemmelige ord, inden de bliver "hængt". For hvert bogstav de vælger, som ikke er i ordet, sættes en legemsdel på en figur, der hænger i en galge. Der er tale om følgende legemsdele i kronologisk rækkefølge: 1) Hoved, 2) Krop, 3) Venstre ben, 4) Højre ben, 5) Venstre arm, 6) Højre arm, 7) Venstre hånd, 8) Højre hånd, 9) Venstre fod, 10) Højre fod, 11) Øjne, 12) Ører, 13) Næse og 14) En sur mund, da det ikke lykkes eleverne at gætte det hemmelige ord.
Den udgave kan spilles, sådan at et barn vælger det hemmelige ord, og det er dermed dette barns kamp mod resten af klassen. Klassen vinder, hvis de gætter det hemmelige ord, inden de bliver "hængt" og barnet vinder over resten af klassen hvis det ikke lykkes at gætte det hemmelige ord



DANSK - Speedstavning

Materialer

- 1 sæt bogstavplader (29 stk.)
- 1 bogstavterning med alle vokaler
- 1 bogstavterning med bogstaverne B, L, M, D, C, H, J, K, F og G
- 1 bogstavterning med bogstaverne R, X, Z, S, Q, V, W, P, N og T
- 1 notesblok og 1 kuglepen pr. hold
- 4-8 markeringsbrikker

Organisering

- Bogstavpladerne spredes ud i et område på ca. 15x30 meter med ca. et par meter mellem hver plade
- Ca. 5 meter fra den nærmeste bogstav placeres 4-8 markeringsbrikker med 2-3 meter mellem hver. Disse markeringsbrikker fungerer som startpladser for holdene
- Deltagerne deles i 4-8 hold, som placerer sig ved hver deres startplads

Aktivitetens gang

- Alle hold slår med en bogstavterning, og det bogstav som fremkommer skal huskes af holdet
- Så snart alle har slået med en terning sættes aktiviteten i gang
- Hvis et hold har slået bogstavet A løber holdet ind på banen og finder bogstavet A, her skal de finde på 3 ord som starter med A. Når dette er gjort løber de tilbage til deres startplads og noterer ordene på deres notesblok
- Terningen rulles på ny, et nyt bogstav fremkommer og der løbes til et nyt bogstav og 3 ord dannes, og så fremdeles

Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når en på forhånd aftalt tid er gået, f.eks. 10 minutter
- Holdene formidler på skift hvilke ord de har fundet på, hvilket kan foranledige til en fælles stavekontrol eller snak om stavningen af de enkelte ord

Differentiering

- Der kan dystes med point så det gælder om at have så mange rigtigt stavede ord eller bare så mange ord som muligt på f.eks. 10 minutter ud fra de bogstaver, som holdet har slået
- Alle hold slår med en terning, men må først løbe til "deres" bogstav på underviserens signal. Ved bogstavet har holdene 1 minut til at huske/notere så mange ord som muligt. Når tiden er gået løber de tilbage til startpladsen, hvor alle slår med en terning igen og aktiviteten forsætter. Når der er dystet 5-10 omgange samler underviseren alle hold, som fremlægger de ord som de er kommet på. Det hold som har samlet flest ord har vundet



DANSK - Vilde konsonanter

Materialer

- 1 sæt bogstavplader (29 stk.)
- 4-6 markeringsbrikker
- 1 notesblok og blyant pr. hold

Organisering

- Bogstavpladerne spredes ud i et område på ca. 15x30 meter med ca. et par meter mellem hver plade
- Ca. 5 meter fra den nærmeste bogstav placeres 4-8 markeringsbrikker med 2-3 meter mellem hver. Disse markeringsbrikker fungerer som startpladser for holdene
- Deltagerne deles i hold á 3-5 børn, som placerer sig ved hver deres startplads

Aktivitetens gang

- Aktiviteten starter ved at underviseren råber et ord, f.eks.: "KAT"
- Første deltager fra hvert hold løbestaver ordet ved først at løbe til K, dernæst A og til sidst T. Holdet må gerne hjælpe løberen i forhold til at stave og udpege bogstaverne. Holdet kan evt. også enes om hvordan ordet staves, inden løberen løber
- Ved hvert bogstav råber løberen bogstavet højt til sit hold, f.eks. råber løberen K ved første bogstav i Kat, hvorefter holdet svarer ved en aftalt bevægelse
- Bevægelserne, holdet på startpladsen skal lave, er defineret af underviseren, og kan f.eks. være:
 - A) Ved konsonanter skal holdet hoppe 5 fuldstændig "gakkalak" vanvittige hop
 - B) Ved vokaler skal holdet hoppe 5 gange med samlede ben
- Løberen afventer holdets svar, og så snart holdet har udført den aftalte bevægelse, fortsætter løberen med at løbestave det valgte ord
- Når løberen er kommet tilbage til startpladsen, skrives ordet på notesblokken, hvorefter en ny løber fortsætter med at løbestave det valgte ord

Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når der er stavet til et tilpas antal ord

Differentiering

- Hvis ordene, der skal staves til f.eks. er dyr, kan bevægelserne for konsonanter og vokaler repræsentere de forskellige dyrs bevægelser
- Der kan spilles med, at holdets måde at svare løberen på er at forme bogstaverne med deres kroppe, før løberen fortsætter sit løb
- Ordene, der vælges, kan være ord, som senere skal bruges i en diktat, og der kan arbejdes med forskellige ordklasser: egennavne, navneord, udsagnsord, tillægsord med videre



DANSK – Land, By, Dyr

Materialer

- 1 sæt bogstavplader (29 stk.)
- 4 x 20 ærteposer
- 4 markeringsbrikker
- 1 notesblok og 1 blyant pr. hold

Organisering

- De 9 figur elastikbaner placeres som anvist på illustrationen af Figurbanen med de pågældende tal i hver figur
- Deltagerne inddeles i 4 hold, som placerer sig 5 meter fra figurbanen ved hver deres markeringsbrik (startplads)
- Hvert hold udstyres med 20 ærteposer, 1 notesblok og 1 blyant. Hvert holds ærteposer har sin egen farve

Aktivitetens gang

- Aktiviteten starter med at en deltager siger START, hvorefter underviseren siger alfabetet inde i sig selv om og om igen. En anden deltager siger STOP, hvorefter underviseren stopper med at sige alfabetet. Det bogstav underviseren nåede til, siges højt, og vi tager udgangspunkt i at det var bogstavet K
- Når bogstavet K er sagt højt, skal holdene finde ord, som starter med K inden for nogle forudbestemte kategorier/emner. Det kan f.eks. være: Land, By, Dyr, Mad, Biler, Udsagnsord, Navneord, osv.
- Der kan enten spilles med 1 eller 2 kategorier, og vi tager udgangspunkt i kategorien: Navneord, og at holdene skal finde 3 navneord hver, i dette tilfælde med forbogstavet K
- Holdene sætter sig sammen og noterer deres 3 navneord med K på deres notesblok. Det kunne f.eks. være: KOP, KANDE og KAT
- Så snart det enkelte hold har fundet deres 3 navneord, skal de på skift, som i en stafet, løbe ind og lægge én ærtepose i holdets farve ved K, løbe retur, næste deltager løber ud og lægger en ærtepose ved O, løber retur, næste løber ind og ligger en ærtepose ved P, og så fremdeles indtil alle 3 navneord er stavet med ærteposer (det betyder også at der ved nogle bogstaver ligger flere ærteposer af samme farve, f.eks. 3 ved K)
- En runde er færdig, når alle hold har lagt ærteposer på bogstaverne i deres 3 valgte navneord
- Efter hver runde høres holdene i deres 3 navneord, som staves for klassen. Det kan evt. forsøges gjort ved at løbe ærteposerne ind mens der staves til det enkelte holds 3 navneord. Hvis det bliver for usammenhængende, må ærteposerne hentes ind efter at holdene har stavet deres 3 navneord for de andre hold (stavekontrol)
- Når alle ærteposer er samlet ind og placeret ved hvert holds startplads, kan en ny runde begynde med præcis samme fremgangsmåde

Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når underviseren har opnået sit mål med aktiviteten

Differentiering

- Kategorierne i aktiviteten kan være forskellige ordklasser
- Der kan indføres et konkurrencemoment efter behov, hvor det så gælder om at blive først færdig med at stove holdets valgte ord inden for de respektive kategorier



DANSK - Sesam, Sesam luk dig op

Materialer

- 1 sæt bogstavplader (29 stk.)
- 4 markeringsbrikker
- 20 ærteposer pr. hold

Organisering

- Bogstavpladerne spredes ud i et område på ca. 15x30 meter med ca. et par meter mellem hver plade
- Ca. 5 meter fra det nærmeste bogstav placeres 4 markeringsbrikker med 2-3 meter mellem hver. Disse markeringsbrikker fungerer som startpladser for holdene
- Hvert hold placerer sig ved hver deres startplads med hver deres sæt farvede ærteposer
- Hvert hold udvælger en "Sesam", som er holdets kontrollant
- Holdets "Sesam" skriver f.eks. 3 ord på holdets notesblok på henholdsvis 6, 7 og 8 bogstaver (underviseren kan have gjort dette på forhånd). Når dette er gjort, går alle holds "Sesam" hen til naboholdet til venstre for eget hold

Aktivitetens gang

- Når aktiviteten går i gang læser alle "Sesam" deres første ord på 6 bogstaver højt for holdet de kontrollerer. Vi tager her udgangspunkt i at der er 5 personer på hvert hold og ordet er: TOILET
- Deltagerne på holdet med ordet TOILET, skal hurtigst muligt aftale hvem der stiller sig ved hvilke bogstaver, og hvem der placerer en ærtepose ved det 6. bogstav, som det jo ikke er muligt for nogen at stille sig på, når de kun er 5 personer på holdet. Så snart alle er på plads ved deres aftalte bogstav og ærteposen er lagt ved det sidste bogstav i ordet, som er T, skal de i korrekt rækkefølge stave sig frem til ordet, som de fik af holdets "Sesam": Personen der står ved T råber T, personen der står ved O råber O, og så fremdeles
- Hvis ordet er stavet forkert, oplyser holdets "Sesam", hvilket bogstav der er forkert, og dette skal så erstattes af det korrekte bogstav og staves højt for holdets "Sesam" på ny. Når holdet har stavet ordet korrekt, løber de alle retur til deres startfelt og tager deres ærtepose med, og holdets "Sesam" læser det næste ord (på 7 bogstaver) i bunken højt, f.eks. Fodbold, og så skal de 5 personer fra holdet løbe ind og placere sig og de nu 2 ærteposer efter aftale
- Hvis et ord indeholder flere bogstaver, end der er personer på et hold, skal de placere holdets ærteposer på de felter, der ikke står personer på, og så skal de aftale, hvem fra holdet der råber de bogstaver op, når de skal stave ordet for deres "Sesam"

Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når holdene er nået igennem alle "Sesams" ord
- Hvis konkurrencemomentet benyttes er holdet, som kommer først igennem alle ord, vinder af aktiviteten

Differentiering

- De yngste kan arbejde med kortere ord og/eller med synlige ord de skal stave til, så de kan se hvordan ordene staves og derfra stave sig igennem
- Der kan arbejdes med eller uden krav om formel korrekthed i stavningen, hvor det for de yngste mere er et spørgsmål om at eksperimentere med ord samt arbejde med bogstavernes navn, form og lyd
- Der kan arbejdes med forskelligt fagligt fokus: "de 120 ord", navneord, egennavne, udsagnsord, ord der senere skal bruges i diktat osv.



DANSK - Danskbyggere på flugt

Materialer

- 2-4 skumbolde Ø: 16 cm
- 20 markeringsbrikker
- 20 stk. laminerede danskopgaver
- 1 stk. opgaveark til løsninger pr. par
- 1 stk. sprittusch pr. par
- 1 mærkebånd pr. par
- 1 facitliste

Organisering

- Et område på størrelse med en fodboldbane med mulighed for at gemme sig bag buske, træer og lignende er ideelt, men alternativt kan åbent areal sagtens fungere
- 20 markeringsbrikker med 1 stk. danskopgave under hver markeringsbrik fordeles i terrænet (det kunne lige så godt være matematikopgaver)
- Deltagerne går sammen parvis (stavemakker) og får udleveret 1 mærkebånd pr. par. Dette mærkebånd skal begge parter af et par holde fast i hele tiden
- Hvert par får udleveret et "opgaveark" med 20 nummererede felter til notering af løsninger i
- Hvert 5. par (fangerne) får i stedet for et "opgaveark" udleveret en blød skumbold
- Det gælder nu om for stavemakkerne at finde posterne og skrive løsninger på opgavearket hurtigst muligt

Aktivitetens gang

- Når aktiviteten sættes i gang går jagten ind på at stavemakkerne får noteret alle løsninger på danskopgaverne på opgavearket hurtigst muligt, hvilket gøres ved at notere løsningen på post nummer 5 i det tomme felt ud fra tallet 5 på opgavearket, og så fremdeles med alle "postnumre". Rækkefølgen på løsningerne er ligegyldig
- Fangernes opgave er at fange andre ved at ramme dem med bolden og dermed overtage deres opgaveark
- Hvis et par, som bliver jagtet af et fangerpar, slipper hinandens hænder, tæller det som at de er blevet ramt, hvorefter de skal aflevere deres opgaveark til de nu tidligere fangere og overtager selv rollen som fangerpar
- Hvis et fangerpar slipper hinandens hænder annulleres en evt. "fangst", og de skal i stedet jage et andet par
- Når et fangerpar overtager et andet pars opgaveark fortsætter de, hvor de andre slap
- Når et par har fået skrevet alle løsninger på deres opgaveark, skal de løbe i sikkerhed hos underviseren, og først når underviseren er rørt er parret færdige og er nået i mål
- Stavemakkerer der afsløres i snyd ryger ud af aktiviteten

Aktivitetens afslutning

- Når de første 4-5 par har fået noteret samtlige løsninger på opgavearket og er kommet i sikkerhed hos underviseren er aktiviteten forbi
- Stavemakkerer som kommer først i mål med et korrekt noteret opgaveark har vundet

Differentiering

- Hvis I har en klasse/gruppe, som nemt bliver frustreret i konkurrencesituationer, kan I udstyre alle stavemakkerer med et opgaveark, som i denne udgave IKKE må udfyldes, når man er fanger
- Differentieringsmulighederne på danskopgaverne under markeringsbrikkerne er utallige og kan variere fra indskolingens yngste til udskolingens ældste. I kan f.eks. arbejde med sprogforståelse og genfortælling i forbindelse med en historie I har læst/arbejdet på, hvorefter I stiller spørgsmål til historien i de 20 laminerede danskopgaver på banen



DANSK - Memory

Materialer

26 markeringsbrikker

12 stik/24 laminerede spillebrikker

Organisering

- Vi tager udgangspunkt i et spil Memory, hvor vi ønsker at lege med rimspil med tostavellesord: Dreje/Seje, Køre/Høre, Høje/Øje, Koste/Oste, Nøgle/Øgle, Sure/Ture, Tåre/Båre, Væske/Æske, Dråbe/Råbe, Pose/Rose og Blade/Lade
- 24 markeringsbrikker placeres så de danner en stor firkant med 6 markeringsbrikker i 4 rækker. Der skal være ca. 2 meter mellem hver markeringsbrik
- Under hver markeringsbrik placeres 1 spillebrik, som i dette tilfælde indeholder ét tostavellesord. Hver enkelt spillebrik har en "makker" ordet rimer med (et stik). Spillebrikkerne lægges altid med teksten nedad
- Klassen deles i 2 lige store hold, så vidt det er muligt
- De 2 hold stiller sig bag hver deres farve markeringsbrik, som er placeret ca. 5 meter fra banen

Aktivitetens gang

- Det gælder nu for holdene om at få flest stik
- Når underviseren sætter spillet i gang løber de 2 første i køen fra hvert hold ind på banen og stiller sig ved hver deres markeringsbrik. De løfter markeringsbrikken, kigger på teksten og siger deres ord højt til deres makker, som ligeledes siger sit ord højt
- Kommer 2 fra samme hold frem til at de har to ord, som rimer har de fået et stik, markeringsbrikken lægges tilbage og de løber tilbage til sit hold med stikket
- Har 2 fra samme hold 2 ord der ikke rimer, skal de lægge spillebrikkerne på plads under markeringsbrikkerne med teksten nedad og løbe tilbage til sit hold
- Når man er nået tilbage til sit hold og har klappet den forreste i rækken i hånden, løber de 2 næste i køen af sted
- Det er en fordel hvis nogen fra hvert hold prøver at huske, hvor de forskellige ord er
- Det er IKKE tilladt at hjælpe sine holdkammerater ved at råbe ind til dem, så alt skal aftales inden hvert deltagerpar løber ud på banen
- Hvis man allerede har valgt en markeringsbrik, kan man ikke vælge om, også selvom at det var en fejl
- Man må ikke sige sit ord højt før at makkeren også har valgt en spillebrik
- Man kan ikke vælge den samme markeringsbrik, som en fra det andet hold allerede står ved

Aktivitetens afslutning

- Når alle stik er taget
- Aktiviteten vurderes kort

Differentiering

- For de yngste deltagere kan man vælge at fjerne markeringsbrikkerne, hvor et stik er taget, da det skaber bedre overblik
- Der findes utallige muligheder i forhold til det faglige indhold, såsom kombination af ord og billeder til diktat/stavning, kombination af tekst og det manglende ord, arbejde med forskellige ordklasser, sammensatte navneord med videre, og aktiviteten giver rig lejlighed til at tale om det faglige indhold løbende og efterfølgende



DANSK - Kortstafetten

Materialer

- 1 sæt hjemmelavede laminerede blanke kort á 40 stk.
- 8 markeringsbrikker

Organisering

- Vi tager udgangspunkt i en aktivitet, hvor vi ønsker at øve rimspil med tostavellesord og simple enstavelsesord, som skal kombineres med tilhørende billede
- Deltagerne inddeles i 4 hold, som får hver deres farve (rød, grøn, blå, sort)
- 4 stafetbaner etableres med start ved hver deres markeringsbrik med ca. 2 meter mellem hver bane og ca. 15 meter ud til 4 andre markeringsbrikker, opstillet med én markeringsbrik ud for hvert holds løbebane
- Underviseren har i dette tilfælde forberedt sig i forvejen ved at skrive tallene fra 1-10 på 10 af kortene med blå sprittusch og gjort det samme med farverne rød, grøn og sort
- Kortspillet er blandet godt og kortene tilfældigt fordelt med 10 spillekort under hver af de 4 markeringsbrikker i modsat ende af holdene (sørg for at der ikke er for mange kort af samme farve der er samlet under samme markeringsbrik)
- De 4 hold stiller sig i kø bag hver deres markeringsbrik ved start

Aktivitetens gang

- Når stafetten går i gang skal hvert hold nu finde kortene fra 1-10 i holdets tildelte farve
- Første deltager fra hvert hold løber ved et startsignal ud for at løfte én af markeringsbrikkerne for at kigge de 10 kort igennem efter 1'eren i holdets farve. Ligger 1'eren ikke der, må deltageren tilbage til holdet, hvorefter næste deltager løber af sted
- Der må kun løbe én deltager ad gangen fra hvert hold, og kun løftes én markeringsbrik pr. løbetur
- Når et hold har fundet 1'eren i holdets farve, gælder det 2'eren i samme farve, derefter 3'eren, osv.,...
- Holdet må ikke kommunikere med løberen. Kun holdets spillere på basen ved start må diskutere, hvor kortene er placeret og aftale hvor der løbes hen inden løberen er "stukket af"

Aktivitetens afslutning

- Det hold som først når til 10, har vundet stafetten. Der fortsættes indtil der kun er et hold tilbage
- Hvis de blanke kort skal benyttes til en anden øvelse, skal de sprittes af efter brug, så nye opgaver kan skrives på kortene

Differentiering

- Sværhedsgraden kan øges alt efter hvad underviseren ønsker at arbejde med fagligt. Der kan f.eks. arbejdes med tabeller ved at anføre f.eks. 3-tabellen i de 4 farver
- Der kan arbejdes med simple regnestykker, hvor hvert hold f.eks. skal indsamle regnestykker anført på de blanke kort. Det kunne være regnestykker der giver henholdsvis 1-10 i hver farve (f.eks. $3-2 = 1$, $5-3 = 2$, $1+2 = 3$, og så videre op til resultatet 10)
- Der kan arbejdes med lige og ulige, hvor tallene fra 1-20 anføres med sort sprittusch på 20 af de blanke kort og tallene 1-20 anføres med rød sprittusch på 20 af de blanke kort. Ét af stafetholdene skal finde de ulige tal med sort skrift i rækkefølge startende fra tallet 1, et andet stafethold skal finde de lige tal med sort skrift i rækkefølge startende med tallet 2, og således skal de 2 sidste hold gøre det samme med tallene fra 1-20 i rød skrift



DANSK - Bogstavkatastrofen

Materialer

- 1 sæt bogstavplader (29 stk.)
- 1 sæt figur elastikbaner (3 cirkler, 3 firkanter og 3 trekanter)
- 2 sæt mærkebånd

Organisering

- De 9 figur elastikbaner placeres som anvist på illustrationen af Figurbanen med de pågældende tal i hver figur
- Deltagerne inddeles i 2 hold, som placerer sig tilfældigt mellem figurerne
- De 2 hold tager hver deres farve mærkebånd på

Aktivitetens gang

- Deltagerne starter med at løbe tilfældigt rundt på banen, hvorefter underviseren råber anvisninger til deltagerne
- Når underviseren f.eks. råber: "Å, N og E", gælder det om for alle deltagere så hurtigt som muligt, at løbe til en af figurerne med tallene Å, N og E i
- Der tildeles point til det hold, som først får alle deltagere ind i en af figurerne med bogstaverne Å, N og/eller E i
- Spillet fortsættes med nye anvisninger på samme antal, færre eller flere bogstaver
- Hvis der er flere som løber til forkerte figurer annoncerer underviseren hvilke figurer, der er løbet forkert, hvorefter de hurtigst muligt skal nå at komme ind i de korrekte figurer

Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når der er spillet først til f.eks. 10 point eller når motivationen er dalende

Differentiering

- Konkurrencemomentet kan snildt fjernes for de små, som ofte finder det sjovt og motiverende i sig selv at finde de rette bogstaver og komme i "sikkerhed"
- Der kan spilles med ord, der består af 2 eller flere bogstaver
- Der kan f.eks. arbejdes med de 120 ord, hvor deltagerne kan løbe ind i alle figurer, som indeholder minimum ét af bogstaverne i et givent ord
- Der kan spilles med forskellige ordklasser, hvor deltagerne kan involveres i f.eks. at nævne næste navneord, udsagnsord, tillægsord, biord med videre



DANSK – Pas på fangerne

Materialer

- 1 sæt bogstavplader (29 stk.)
- 15 x 15 meter elastikbane
- 1 sæt figur elastikbaner (3 cirkler, 3 firkanter og 3 trekanter)

Organisering

- De 9 figur elastikbaner placeres som anvist på illustrationen af Figurbanen med de pågældende tal i hver figur. Rundt om figurerne etableres en 15 x 15 meter elastikbane, som strækkes således at der er ca. 3 meter til nærmeste figur fra alle sider af kvadratet
- Deltagerne placerer sig tilfældigt inde på figurbanen

Aktivitetens gang

- Når underviseren råber: "BOGSTAV", løber alle deltagere hurtigst mulig ind og stille sig på et bogstav (kun én på hvert bogstav)
- Når alle deltagere har stillet sig på et bogstav, skal der udpeges nogle fangere. Dette sker ved at underviseren f.eks. råber: "B, K, O"
- De deltagere som står på bogstaverne B, K og O, er nu fangere og skal forsøge at fange de andre deltagere, som skal kæmpe for at undgå at blive fanget
- Hvis en deltager bliver fanget, går denne ud på sidelinjen og venter indtil næste runde begynder
- Hvis en deltager kommer til at løbe uden for banen, er denne person automatisk fanget og bliver derfor uden for banen indtil næste runde
- Når fangerne har forsøgt at fange sine kammerater et stykke tid (et par minutter), råber underviseren: "BOGSTAV", hvorefter alle deltagere inkl. de "døde" løber ind på banen og stiller sig på et bogstav, som i begyndelsen
- Når alle har stillet sig på et bogstav, råbes nogle nye bogstaver. De nye fangere er dem, som står på de nye bogstaver, som er blevet råbt. Således fortsætter aktiviteten så mange runder det ønskes
- Runderne skal holdes rimelig korte, da aktiviteten gerne må bestå af overraskelser og hyppige skift

Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når motivationen hos deltagerne er dalende

Differentiering

- Underviseren skal være opmærksom på at der for de yngste i indskolingen ikke skal råbes for mange bogstaver, da aktiviteten kan være vanskelig at overskue med for mange fangere
- Der kan arbejdes med "de 120 ord", forskellige ordklasser og andre grammatiske øvelser, så længe antallet af fangere er til at overskue. I denne udgave findes fangerne f.eks. ved aflæsning af de nævnte ords for bogstaver og ved de helt korte ord blandt f.eks. "de 120 ord", kan I forsøge jer med at fangerne findes ved at stave til hele ord, såsom: "at", "da", "dig", "dog", "nu", "vil", "år", osv., hvor fangerne i f.eks. år er de deltagere, som står på bogstaverne "å" og "r"



DANSK - Tumult

Materialer

- 1 sæt bogstavplader (29 stk.)
- 1 sæt figur elastikbaner (3 cirkler, 3 firkanter og 3 trekanter)

Organisering

- De 9 figur elastikbaner placeres som anvist på illustrationen af Figurbanen med de pågældende tal i hver figur
- Deltagerne placerer sig tilfældigt på figurbanen

Aktivitetens gang

- Deltagerne skal på underviserens anvisning begynde at løbe rundt inde på figurbanen
- Underviseren råber anvisninger til én deltager ad gangen, som skal agere ud fra anvisningerne sammen med klassens øvrige deltagere
- Det kan f.eks. være navnelegstumult, hvor underviseren råber navnet på en deltager, f.eks.: "ASTA, LØB TIL FORBOGSTAVET I DIT NAVN", hvorefter alle løber til figuren, hvor bogstavet A ligger
- I figuren får Asta opgaven at stave sit navn højt for klassen, hvorefter aktiviteten fortsætter enten ved at underviseren vælger en ny deltagers navn eller at Asta vælger en ny deltagers navn, hvor præmissen fortsat er at alle skal løbe til forbogstavet i navnet

Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når alle deltagere har været nævnt

Differentiering

- Bogstavtumult kan udelukkende bruges som bogstavkending, hvor deltageren, der råbes op af underviseren skal nævne forbogstavet i sit navn eller forbogstavet fra et ord, som underviseren råber højt
- Rimtumult bruges ved, at underviseren starter med at sige et ord, der kan rimes på, f.eks.: "GÅ", og alle løber til "G" (og evt. Å). Underviseren staver evt. til GÅ. Derefter siger underviseren navnet på en deltager, som skal finde på et ord der rimer på GÅ. Når alle er løbet ind i figuren med "F" (og evt. Å), fortsættes aktiviteten med at deltageren eller underviseren nævner navnet på en anden deltager, der skal finde et nyt ord, der rimer på FÅ. Underviseren giver input efter behov
- Ordspilstumult fungerer på samme måde som rimtumult. Hvis underviseren råber: "VAND", skal deltagerne på samme måde som tidligere finde ord der rimer på VAND, f.eks.: SAND, MAND, etc.. I denne udgave er der ikke fokus på at eksperimentere med ord og ikke fokus på ordenes formelle korrekthed, så det er også tilladt at sige: PAND, FAND, KAND, etc.
- Læsebogstumult kan bruges i forhold til at referere centrale ord eller tekster fra en aktuel bog, der arbejdes med i klassen
- Genfortællingstumult kan bruges i forhold til stile eller tekster, som deltagerne aktuelt beskæftiger sig med
- Det er op til underviseren, hvilken faglig tilgang der anvendes i denne aktivitet, hvor deltagerne også kan opdeles i grupper, som skal referere navneord, bruge talemåder, etc.

