

Satellit af BKO Charlottenlund Fort

Aktivitetshæfte

Samarbejdslege for børnehavebørn

Udarbejdet af MOTIVATION ApS for Gentofte Kommune,
Gentoftegade, Ordrup, Dyssegård og Vangede Bibliotek
02-03-2015

Billedlotteri

Under normale omstændigheder ville det være et lægebesøg værd, hvis man fik sved på panden af at spille billedlotteri, men i denne udgave er historien en anden...

Materialer

15 meter elastiksnor inkl. pløkke
6 spilleplader
54 spillebrikker

Antal deltagere

8-24 deltagere

Organisering

- En 15 meter elastiksnor sættes op, og de 6 spilleplader placeres på jorden langs elastiksnoren med et par meters mellemrum mellem hver spilleplade
- I området på den anden side af elastiksnoren spredes de 54 spillebrikker ud, minimum 5 meter fra elastiksnoren
- Børnene inddeles i små hold á 2-4 deltagere pr. hold, og hvert hold får tildelt en spilleplade med billeder af de 9 spillebrikker, de skal finde

Spillets gang

- Når spillet går i gang gælder det om, for de enkelte hold at finde de 9 spillebrikker, der hører til deres spilleplade
- Alle deltagere fra hvert hold leder efter spillebrikkerne der passer til deres spilleplade på samme tid
- Hver deltager må blive ved med at lede indtil et af holdets spillebrikker findes, hvorefter denne spillebrik skal løbes tilbage og lægges på spillepladen, før en ny spillebrik må findes
- Hvis en forkert spillebrik bringes tilbage til spillepladen, skal denne spillebrik lægges ud på banen igen

Spillets afslutning

- Når alle hold har fået spillepladen fuld

Variationer

- Billedlotteri kan spilles som en stafet, hvor der til forskel fra ovenstående udgave, kun er én deltager ad gangen fra hvert hold, der leder efter holdets spillebrikker
- I kan spille med endnu flere spilleplader og spillebrikker ved at tage det andet sæt billedlotteri i brug også, så længe at I husker at placere de rette 6 spilleplader med de rette 54 spillebrikker efter brug

Dette aktivitetshæfte er udarbejdet af:

MOTIVATION ApS v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

Dyrebrølet

Brølet har afgørende betydning for hvor hurtigt I får samlet jeres holdkammerater og derfra kan fortsætte i samlet flok mod dyreflokkens fælles mål...

Materialer

- 30 laminerede A5-kort med tallene fra 1-30
- 1 mappe med A4-kort med tallene fra 1-30
- 2 store skumterninger

Antal deltagere

5-20 deltagere

Organisering

- I det valgte område placeres 30 laminerede sedler med tallene fra 1-30 på jorden med tekstsiden nedad
- Antallet af børn er med til at definere hvor stort aktivitetsområdet skal være
- I midten af aktivitetsområdet ligger 2 store skumterninger
- Børnene inddeles i 2 hold. Når de er trygge ved aktiviteten, kan I inddele børnene i flere hold á 4-5 børn
- Hvert hold skal finde en dyrelyd (dyrebrøl), som de har til fælles med alle deres holdkammerater. Dyrebrølet skal bruges i aktiviteten til at kalde sit hold sammen. Derfor er det vigtigt at det er en lyd, som er gennemtrængende. To hold kan ikke have samme dyrelyd. Sker det skal dem der valgte sidst vælge en ny dyrelyd

Spillets gang

- Holdene skal på skift slå med terningen. Det tal som terningen viser, skal holdet nu ud at finde. Til en begyndelse skal alle hold have slået før at spillet går i gang
- Hvis et hold slår en 6'er, kan de med hjælp fra en voksen aflæse det tal de skal finde i mappen med tal for derefter at løbe rundt og forsøge at genkende tallet
- Når et barn fra et hold har fundet tallet, kaldes de andre til samling ved det fundne tal og med den aftalte dyrelyd: Dette kunne f.eks. være: "KY-KE-LI-KYYYY", hvis holdet havde valgt at kalde til samling med lyden af en hane. Når alle er samlet ved tallet, løber de i samlet flok til startstedet, hvor de skal oplyse den voksne om hvilket tal de lige har fundet
- Når hele holdet er samlet ved den voksne, må de kaste terningen igen
- Det nye tal som fremkommer, skal liggere til det første og summen af de to tal er det tal de nu skal lede efter. Hvis vi går ud fra at de slog en 5'er anden gang, så lyder regnestykket: $6 + 5 = 11$. hvorefter holdet kan aflæse tallet 11 i mappen med tal og derfra løbe ud for at lede efter kortet med tallet 11
- Der afsluttes altid med tallet 30, uanset om et hold f.eks. lige har fundet nr. 29 og slår en 6'er. Da skal de alligevel afslutte med at finde spillets højeste tal: Nr. 30
- De voksne skal i høj grad hjælpe børnene med at regne og tyde tallene. Det betyder at der er en risiko for at de voksne også får lidt motion, og det er jo ikke så tosset, da det har det med at inspirere børnene

Spillets afslutning

- Vinderen er det hold, der først når tallet 30, men der behøver ikke at være fokus på denne del

Dette aktivitetshæfte er udarbejdet af:

MOTivATION ApS v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

Detektiverne

Dyr forsvinder, og et hold af de skarpeste små detektiver sendes ud for at finde dem...

Materialer

- 20 kegler
- 20 keglekraver
- 20 detektiverne temakort med dyr
- 1 detektiverne spilleplade pr. par (max. 10 par)
- 1 mærkebånd pr. par

Antal deltagere

10-20 deltagere

Organisering

- Et overskueligt område på ca. 15 x 30 meter vælges
- Op til 20 kegler med påsat keglekrave og temakort i keglekraverne fordeles på området
- Børnene går sammen parvis og får udleveret ét mærkebånd pr. par. Dette mærkebånd skal begge parter af et par holde fast i hele tiden
- Hvert par får udleveret to spilleplader (+en til hver) med 2 striber af velcro på med plads til op til 10 temakort m/velcro på hver spilleplade
- Det gælder nu for de deltagende par at finde alle temakortene hurtigst muligt

Spillets gang

- Når Detektiverne sættes i gang går jagten ind på at finde samtlige temakort hurtigst muligt, hvilket gøres ved at få spillepladen fuld med forskellige dyr. Rækkefølgen på temakortene er ligegyldig, dog kan man i fællesskab med børnene forsøge at lægge temakortene med tal (1-20) i rigtig rækkefølge, når de er indsamlet
- Ved hver kegle tages et temakort op af keglekraven. Hvis Detektiverne har temakortet på sin spilleplade, lægges kortet tilbage i keglekraven, og de forsøger at finde en ny kegle at undersøge. Hvis Detektiverne ikke har temakortet på sin spilleplade, tager de ét af temakortene og sætter fast på spillepladen

Spillets afslutning

- Når alle Detektiver har indsamlet alle temakort eller når den voksne vurderer at det er tid til at samle Detektiverne og kigge på resultatet af deres ihærdige arbejde

Variationer

- For de største børnehavebørn, kan man overveje at ét par får en skumbold i stedet for en spilleplade. Dette par jagter detektiverne for at skyde dem. Hvis de får skudt et detektiv-par sker en udveksling. Jægerne får spillepladen og de forhenværende detektiver er nu blevet til jægere. Hvis et par der jages kommer til at slippe mærkebåndet, er de fanget og skal foretage en udveksling med jægerne. Hvis Jægerne kommer til at slippe mærkebåndet, skal de jage et andet par. Det gælder om ikke at slutte som Jæger

Dette aktivitetshæfte er udarbejdet af:

MOTIVATION ApS v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

Kortstafetten

Kort og godt et spil, som handler om at hjælpe hinanden og at have en god hukommelse...

Materialer

1 sæt kortstafetten spillekort á 4 x 10 laminerede spillekort med tallene 1-10 i forskellige farver
8 markeringsbrikker

Antal deltagere

8-20 deltagere pr. sæt spillekort

Organisering

- Børnene inddeles i 4 hold, som får hver deres "skriftfarve": RØD, GRØN, BLÅ og SORT
- 4 stafet baner etableres med start ved hver deres markeringsbrik med ca. 2 meter mellem hver bane og ca. 15 meter ud til 4 markeringsbrikker, opstillet ud for hvert holds løbebane
- Spillekortene er blandet godt og kortene tilfældigt fordelt med 10 spillekort under hver markeringsbrik modsat start
- De 4 hold med 2-5 børn pr. hold stiller sig i kø bag hver deres markeringsbrik ved start

Spillets gang

- Når stafetten går i gang skal hvert hold nu indsamle spillekort med tallene fra 1-10 i holdets tildelte "skriftfarve". Holdet, som får skriftfarven: RØD, skal indsamle spillekort med RØDE tal på
- Første barn fra hvert hold løber ved et startsignal ud for at løfte én af markeringsbrikkerne for at kigge de 10 spillekort igennem efter tal nr. 1 i holdets skriftfarve. Ligger 1'eren ikke der, må barnet tilbage til holdet, hvorefter næste barn løber af sted mod en ny kegle for at finde tallet 1
- 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 sin skriftfarve, gælder det 2'eren i samme "skriftfarve", derefter 3'eren osv.,...
- Holdet må ikke kommunikere med løberen. Kun holdets spillere på basen/ved start må diskutere, hvor kortene er placeret
- Det er kun tilladt at tage ét kort med tilbage til holdet ad gangen, og kortene skal indsamles i numerisk rækkefølge: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 og så 10

Spillets afslutning

- Det hold som først når til 10, har vundet kortstafetten

Variationer

- I kan forsøge jer med at indsamle kortene baglæns fra 10 til 1, I kan præsentere simple regnestykker, som giver resultaterne 1-10, f.eks. kan I lægge ud med 3+1, hvorefter hvert hold skal finde nr. 4 i egen farve og I kan evt. selv finde på andre måder at indsamle på, f.eks. ulige først og lige bagefter

Dette aktivitetshæfte er udarbejdet af:

MOTIVATION ApS v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

Vaskemaskinen

En kaotisk, støjende og sjov aktivitet, hvor børnene kommer hinanden ved...

Materialer

- 4 markeringsbrikker
- 4 sæt mærkebånd (grøn, rød, blå, gul)

Antal deltagere

16 til 24 deltagere

Organisering

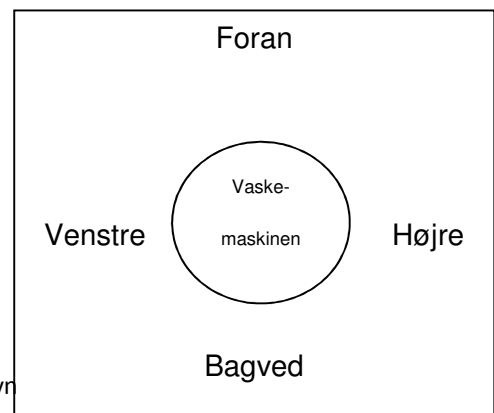
- Deltagerne deles op i 4 lige store hold, som får hver deres farve mærkebånd på
- Et kvadrat laves med 4 markeringsbrikker. Siderne skal have en længde så børnene i hold kan stå med strakte arme og holde hinanden i hånden
- "Vaskemaskinen" (den voksne) stiller sig i centrum af kvadratet med et blå mærkebånd i buksekanten bagpå, et gult mærkebånd i buksekanten foran, et rødt mærkebånd i højre hånd og et grønt mærkebånd i venstre hånd
- De 4 hold stiller sig på hver sin side af rektanglet mellem de 4 markeringsbrikker. Holdet med de blå mærkebånd stiller sig bag ved den voksne ud for det blå mærkebånd, som sidder i buksekanten bag på den voksne, holdet med de gule mærkebånd stiller sig foran den voksne ud for det gule mærkebånd, som sidder i buksekanten på den voksne, og så fremdeles

Spillets gang

- Børnene får information om at personen i midten er en vaskemaskine og inden længe vil vaskemaskinen køre med forskellige vaskeprogrammer og lige meget hvilken vej vaskemaskinen peger skal hvert hold stå placeret nøjagtig, som de placerede sig fra start, dvs.: ud for farven på deres mærkebånd
- Når vaskemaskinen er gået i gang og derefter stopper igen skal Børnene hurtigst muligt placere sig ud for udgangspunktet og når holdet er på plads rækkes hænderne i vejret og der råbes "KVIKVASK" eller "FÆRDIG"
- Dommeren (vaskemaskinen) tjekker om alle står som de skal og der gives points til holdet som kom først (point kan undlades)
- Efterhånden som børnene begynder at forstå aktiviteten stilles der større og større krav (se vaskeprogrammer)

Følgende vaskeprogrammer kan bruges:

- Find tilbage til udgangsposition i forhold til vaskemaskinen
- Stil jer i rækkefølge efter højde, skonummer, alder, antal bogstaver i navn



Spillets afslutning

- Når et hold har nået et på forhånd aftalt antal point eller
- Når det vurderes at der ikke er flere sjove vaskeprogrammer som kan bruges

Variationer

- Det er kun fantasien som sætter grænser for hvad børnene skal samarbejde omkring

Dette aktivitetshæfte er udarbejdet af:

MOtivation ApS v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

Memory med Dyr

Hvem havde troet at der kunne være så meget fart over feltet i vendespillet Memory...

Materialer

- 1 kegle
- 24 markeringsbrikker
- 1 sæt memory med dyr á 24 spillebrikker (12 par/stik)

Antal deltagere

10-16 deltagere

Organisering

- En bane etableres med 24 markeringsbrikker, så de danner en stor firkant med 4 markeringsbrikker i 6 rækker. Der skal være ca. 2 meter mellem hver markeringsbrik
- Under hver markeringsbrik placeres 1 memory spillebrik. Der er 2 af hvert billede, de hører sammen parvis (et stik). Billederne lægges med motivet nedad
- En kegle placeres ca. 5 meter fra banen, dette er holdets startposition
- Holdet stiller op 2 og 2 bag keglen

Spillets gang

- Det gælder nu for holdet om at finde stikkene
- Når spillet sættes i gang løber de 2 første i køen ind på banen og stiller sig ved hver deres markeringsbrik. De løfter markeringsbrikken, kigger på billedet og prøver at vise hvordan dyret på billedet bevæger sig eller siger af lyde
- Har de samme billede har de fået et stik, stikket og markeringsbrikken tages med tilbage til holdet
- Har de 2 forskellige slags billeder, skal de lægge billederne på plads under markeringsbrikkerne med billedet nedad og løbe tilbage til holdet
- Når man er nået tilbage til holdet og har klappet de forreste i rækken i hånden, løber de 2 næste i køen af sted
- Det er en fordel hvis nogen prøver at huske, hvor de forskellige billeder er
- Det er tilladt at hjælpe sine kammerater ved at råbe til dem
- Hvis man allerede har valgt en markeringsbrik, kan man ikke vælge om, også selvom at det var en fejl

Spillets afslutning

- Når alle stik er taget

Variationer

- Hvis overskueligheden skal være større kan man lave en bane bestående af færre antal stik
- Man kan ligge markeringsbrikkerne "hulter til bulter" for at gøre de sværere at finde stikkene
- Man kan bruge markeringsbrikker i forskellige farver, lave rækker i samme farver for at gøre opgaven mere overskuelig
- Der kan spilles med at markeringsbrikkerne tages med ud sammen med stikkene
- Der kan spilles 2 hold mod hinanden på samme tid på samme bane, når de er blevet trygge ved ovenstående koncept















Dette aktivitetshæfte er udarbejdet af:

MOTivATION ApS v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084

Udstyrsliste

| | |
|---|--|
|  | 1 stk. Millet Odyssee 50+10 liter LD rygsæk |
|  | 2 stk. skumterning 16 x 16 cm |
|  | 20 stk. kegler |
|  | 20 stk. keglekraver |
|  | 4 x 6 mærkebånd |
|  | 24 stk. markeringsbrikker |
|  | 1 stk. aktivitetshæfte inkl. udstyrsliste |
|  | 1 sæt memory med dyr á 24 spillebrikker |
|  | 1 sæt kortstafetten spillekort á 4 x 10 stk. med tallene 1-10 i forskellige farver |
|  | 1 stk. 15 meter elastiksnor |
|  | 2 sæt billedlotteri á 6 spilleplader og 54 brikker pr. billedlotteri |
|  | 1 sæt laminerede A5 Dyrebrølet kort med tallene 1-30 |
|  | 1 mappe med tallene fra 1-30 til genkendelse af Dyrebrølet tal |
|  | 20 stk. detektiverne spilleplader og temakort med dyr |

Dette aktivitetshæfte er udarbejdet af:

MOTivATION ApS v/Jesper Grothe Pedersen & Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv., 2100 København Ø.

For afklarende spørgsmål vedrørende indholdet ring: 2063 0158 eller 2233 4084