



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Aktiv læring

ALDERSGRUPPE:

Fra 5 år

REKVISITTER:

Markeringsbrikker med dansk alfabet, Slappuk kuffert (1 stk.), papir og blyant.

ANTAL:

4 el. flere

VARIGHED:

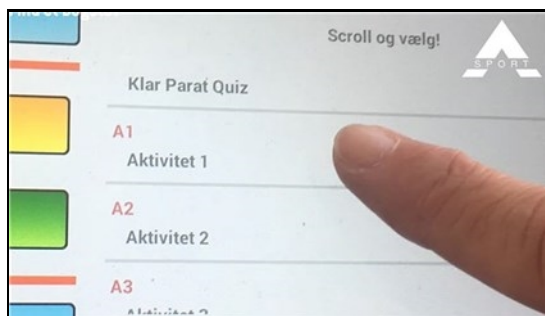
Fra 20 minutter

Slappuk - Find bogstav-tal-ord:

Markeringsbrikker med bogstaver lægges rundt på området, og de 8 pukke placeres rundt på udvalgte bogstaver. Når en lampe lyser, løber første elev hen til lampen og finder et ord med det pågældende bogstav som start-bogstav. Har eleven løst opgaven, slukker eleven lampen og han/hun løber tilbage til gruppen. Fx skriver gruppen ordet ned. Ved skift klapper de hinanden i hænderne og næste elev er klar til opgaven. Læreren/pædagogen eller en udvalgt elev flytter derefter pucken hen til et nyt bogstav. Klassen deles ind i små hold af mindst 2 deltagere. Deltagerne står i en række bag ved deres hulahopring. Den første deltager på holdet står i hulahopringen. Hulahopringen ligger i den ene ende af en afgrænset område. Bemærk, meget anvendelig i sprogfag.

Variation: Når en lampe lyser, løber fx eleven fra 0.klasse hen til lampen og siger bogstavets navn og lyd. Skriver fx bogstavet ned. Det er også oplagt at arbejde med ordklasser. Ordets ordklasse bestemmes af lampens farve. BLÅ = navneord, RØD = udsagnsord, GRØN = tillægsord. De 120 hyppigste ord som markeringsbrikker ligger rundt i området. Det er også muligt at fordele ordene (gruppering) i ord med to, tre, fire eller fem og seks bogstaver. Foregår aktiviteten i en 1. klasse, er det oplagt, at starte med ord med to bogstaver og fordele dem ud over området. Når en puck lyser løber eleven ud og læser ordet højt evt. staver ordet. Derefter slukker han/hun lyset og vender tilbage til start/basen. En ny elev kan løbe. Hvis det er markeringsbrikker med tal, er det oplagt, at ved det pågældende tal opstiller eleven et regnestykke, der giver tallet som facit. Puckens farve kan bestemme, hvilket regnestykke, der skal fremstilles/laves. BLÅ = plus (addition), RØD = minus (subtraktion), GRØN = gange (multiplikation) og GUL = dividere (division).

SÅDAN GØR DU:



Tablet og hold

I finder spilmenu på tablet og vælg aktivitet 1 - A1. Klassen deles ind i små hold af mindst 2 deltagere.



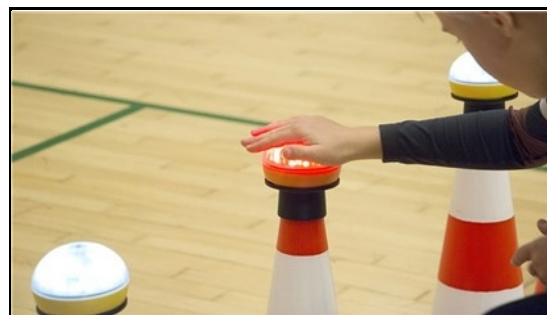
Banen

Markeringsbrikker med alfabetet/bogstaver lægges rundt på gulvet/området, og de 8 pukke placeres rundt på udvalgte bogstaver/tal. Markeringsbrikker med alfabetet/bogstaver lægges rundt på gulvet/området, og de 8 pukke placeres rundt på udvalgte bogstaver/tal.



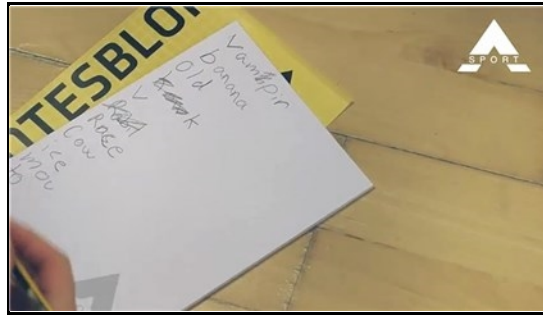
Organisation

Deltagerne står i en række bag ved deres hulahopring. Den første deltager på holdet står i hulahopringen. Hulahopringen ligger i den ene ende af en afgrænset område.



En lampe lyser

Når en lampe lyser, løber første elev hen til lampen og slukker den. Eleven finder et ord, der begynder med bogstavet og løber tilbage til gruppen.



Opgaven løst

Gruppen kan evt. hjælpe med at finde et ord og bagefter skriver gruppen ordet ned. Ved skift klapper de hinanden i hænderne og næste elev er klar til opgaven.



Fx læreren

Læreren/pædagogen eller en udvalgt elev flytter derefter pucken hen til et nyt bogstav.