

DANSK



INTRODUKTION TIL DANSK

I faget dansk er det primære fokus i aktiviteterne knyttet til kompetenceområderne fremstilling, fortolkning og kommunikation. Der lægges i aktiviteterne vægt på grundprincipperne i at kunne kommunikere og igennem leg, bevægelse og samarbejde dygtiggør eleven sig i at være fortrolig med sproget.

Aktiviteterne koncentrerer sig hovedsageligt om færdigheds- og vidensmålene forberedelse, fremstilling, korrektur, præsentation og evaluering, oplevelse og indlevelse, undersøgelse, fortolkning, vurdering og dialog.

Derudover er fokus ligeledes på elevens evne til at samarbejde på tværs. Ligesom der ved brug af variationsmulighederne kan åbnes for nye læringsmål.

Igennem aktiviteterne udvikler eleven sit ordforråd og bygger videre på læringen om sprogets anvendelsesområder. Sammenlagt bestræber aktiviteterne sig på, at eleven kan udtrykke sig i både skrift, tale, lyd og billeder. Da elevens færdigheder er i konstant bevægelse, er sværhedsgraden i den enkelte aktivitet regulerbar i forhold til elevens udgangspunkt.

Leg på streg er fuldt ud digitaliseret og findes på læringsplatformene MinUddannelse, Meebook og Forløbsdatabasen. Aktiviteterne du finder her er et udpluk af et samlet inspirationskatalog, som du kan finde på www.legpaastreg.dk sammen med resten af materialet.

Hvis de tyske bogstaver ü, ö, ä og ß skaber udfordringer for eleverne, kan disse let skjules af en kegle.

God fornøjelse!

BOGSTAVBANEN - DANSK

INDSKOLINGEN

Hoppedyr
Speedstavning
Bogstavjægeren
Sesam, Sesam luk dig op
Vilde konsonanter
Scrabble
Det hemmelige ord

MELLEMRINNET

Ordkløveri
Ordsamler
Alle mine endelser
Dansketrold
Ordfabrikken
Ordkæde
Gæt og grimasser
Lykehjulet



HOPPEDYR

0.-3. KLASSETRIN

DANSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan udtale og kende forskel på bogstaverne i alfabetet.

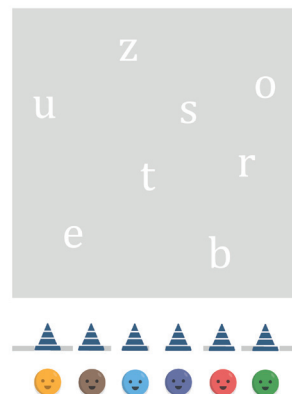
Eleven kan læse forbogstaver og sige alfabetet.

Materialer

- 6 x kegler
- 2 sæt bogstavterninger (4 konsonanter, 2 vokaler)
- 6 x talterninger

Aktivitetens gang

1. Vi tager udgangspunkt i et hold, som har valgt at være *aber*. Holdet har slået bogstavet U med en af bogstavterningerne og har slået tallet 4 med talterningen.
2. Når aktiviteten starter løber hele holdet ind på bogstavbanen for at finde bogstavet U. Når alle fra holdet er på bogstavet U, skal de hoppe 4 gange (svarende til tallet talterningen viste) på bogstavet, mens de agerer *aber*.
3. Derefter løber holdet hurtigt tilbage til terningerne, hvor de kaster en ny bogstavterning og talterningen. Denne gang lander de f.eks. på bogstavet K og slår tallet 2. Nu lægges det nye tal sammen med det første tal de slog ($4+2=6$), hvorefter holdet løber til det nye bogstav K og hopper 6 gange på bogstavet i samlet flok, mens de agerer *aber*. Derefter løber de retur til keglen.
4. Dette gentages, indtil et af holdene er nået til f.eks. 30, eller en bestemt tid er gået.
5. Underviseren samler klassen, og sammen repeteres alle de dyr, de har været igennem. Holdene fortæller, hvad de ved om de dyr, som de har talt om.



Organisering

- Seks kegler placeres ca. fem meter fra bogstavbanen med ca. en meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i seks hold, som placeres ved hver deres kegle.
- Tre hold deler et sæt bogstavterninger, og hvert hold får udleveret en talterning.
- Hvert hold vælger et dyr, de vil være (f.eks.: *abe*, *ko*, *ged*, etc.) og kaster en talterning og en bogstavterning.

Variationsmuligheder

- Sværhedsgraden kan øges ved, at holdene skal finde på et nyt dyr, hver gang de kaster en bogstavterning. Først når de har fundet på et nyt dyr må de løbe ud og hoppe på bogstavet, som det nye dyr. Hvis et hold f.eks. slår bogstavet S, skal de finde på et dyr, som starter med S, før de må løbe.
- Der kan ligeledes arbejdes med ordlyde. Det bogstav, et hold slår, skal ikke længere være forbogstavet på et dyr, men derimod være en del af et ord. Hvis et hold f.eks. slår bogstavet A, kan holdet vælge "giraf", hvorefter de løber ud til bogstavet A for at hoppe det tal, de er nået til.
- Bogstavet, bogstavterningen viser, kan også være forbogstavet i ord inden for forskellige ordklasser.

SPEEDSTAVNING

0.-3. KLASSETRIN

DANSK - BOGSTAVBANEN

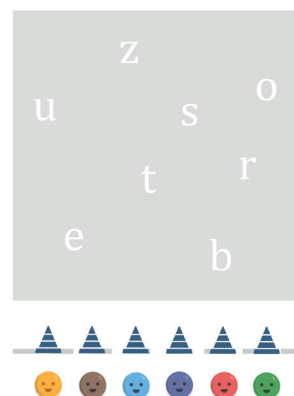
Læringsmål

Eleven kan genkende bogstaver og stave til enkle ord.

Eleven kan formulere og præsentere enkle resultater.

Materialer

- 6 x kegler
- 6 x whiteboard m/pen
- 2 sæt bogstavterninger (4 konsonanter, 2 vokaler)
- Underviseren sørger for at have noget at skrive på (evt. et whiteboard)



Aktivitetens gang

1. Alle hold slår med en af bogstavterningerne og husker bogstavet, de slog. Herefter sættes aktiviteten i gang.
2. Hvis et hold f.eks. har slået bogstavet A, noterer holdet først bogstavet A på deres whiteboard og derefter løber hele holdet hen til A på bogstavbanen. Her skal de sammen finde på tre ord, som starter med bogstavet A.
3. Derefter løber de tilbage og præsenterer de ord, de har fundet på, for underviseren mundtligt (underviseren skriver de ord ned, eleverne kommer på).
4. Terningen kastes på ny, et nyt bogstav fremkommer og noteres på holdets whiteboard. Derefter løbes til det nye bogstav, og tre ord dannes. Sådan forsætter aktiviteten, indtil en på forhånd aftalt tid er gået.
5. Underviseren kan håndtere et hold ad gangen, så hvis der allerede står et hold sammen med underviseren, må andre hold stille sig i kø. Ventetiden vil være kort, da det ikke tager mange øjeblikke at notere de tre ord.
6. Når en på forhånd aftalt tid er gået, f.eks. 10 minutter, kan der laves nye hold, og endnu en omgang kan sættes i gang.
7. Afslutningsvis samler underviseren klassen og spørger til de ord, de har fundet. Underviseren kan bruge listen med ord for at hjælpe eleverne med at huske på ordene, de har fundet.

Organisering

- Seks kegler placeres ca. fem meter fra bogstavbanen med ca. en meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i seks hold, som placeres ved hver deres kegle. Hvert hold får udleveret et whiteboard m/pen
- Tre hold deler et sæt bogstavterninger.

Variationsmuligheder

- Alle hold kaster en terning, men må først løbe til "deres" bogstav på underviserens signal. Ude på bogstavet har holdene 1 minut til at notere så mange ord som muligt på holdets whiteboard tavle. Når tiden er gået skal de løbe tilbage til startfeltet, hvor alle hold slår med en terning igen, og aktiviteten fortsætter. Når der er dystet 5-10 omgange samler underviseren alle elever, og de enkelte hold fremsiger alle de ord, de har kunnet komme på. Det hold, som har indsamlet flest ord, har vundet.

BOGSTAVJÆGEREN

0.-3. KLASSETRIN

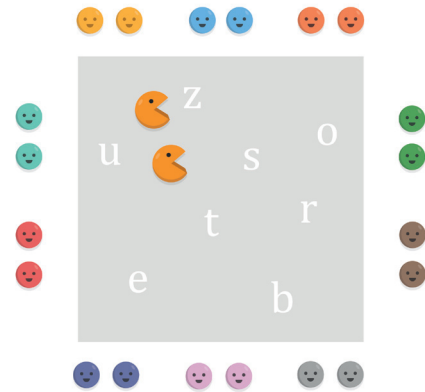
DANSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan stave lette ord og forstå enkel grammatik.
Eleven kan genkende alfabetet og anvende viden fra nære emner.

Materialer

- 1-2 x skumbolde
- Underviseren sørger for 1 x blyant pr. par
- Underviseren forbereder et opgaveark pr. par med plads til f.eks. 10 ord pr. ark. Underviseren noterer et ord pr. ark, som er forskelligt fra ark til ark. Underviseren har en liste, hvor alle ordene står i en bestemt rækkefølge (find eksempel på www.legpaastreg.dk)



Organisering

- Eleverne går sammen i par, som placeres rundt om bogstavbanen.
- Hvert par får udleveret en blyant og et opgaveark med et ord på.
- Der udvælges et par, som skal være *bogstavjægerne* (fangepar). *Bogstavjægerne* udstyres med en skumbold.

Aktivitetens gang

1. Når aktiviteten startes, gælder det for parrene om at løbestave det ord, som står på deres opgaveark. De skal løbe ud til bogstaverne i ordet, i den rækkefølge de står i, et bogstav ad gangen. Efterhånden som et bogstav er fundet, sættes en ring om bogstavet på opgavearket.
2. Vi tager udgangspunkt i et makkerpar, som har et opgaveark med startordet *bil*.
3. Når parret skal stave til ordet *bil*, løber de først til bogstavet B, hvor de sætter ring om bogstavet B på deres opgaveark. Derefter løber de til bogstavet I, sætter ring om I på opgavearket og så fremdeles.
4. Når et par er færdig med deres første ord, løber parret til underviseren, hvor de får det næste ord i rækken fra underviserens liste. Dette ord noterer eleverne selv på deres opgaveark, hvorefter de ligeledes skal løbestave dette ord og sætte ring om bogstaverne på opgavearket, før de vender tilbage til underviseren for at få et nyt ord.
5. Det gælder for parrene om ikke at blive ramt af *bogstavjægerne*'s skud. Et par er skudt, når de bliver ramt af *bogstavjægerne*'s skumbold (bolden må ikke røre jorden først, som i stikbold, og der må ikke skydes efter hovedet).

BOGSTAVJÆGEREN

6. Bliver et par ramt, bytter de roller med *bogstavjægerne*, som får opgavearket af parret og overtager deres søgen efter bogstaver. I overleveringen er det vigtigt, at det nye par får at vide nøjagtig, hvor det gamle par er nået til.
7. De nye *bogstavjægere* skal løbe ud af banen til et, i forvejen bestemt, område, hvor de råber "*bogstavjægerne kommer*", hvorefter de må gå på jagt efter et nyt opgaveark ved at skyde et andet par.
8. Et par, som lige er blevet skudt, må ikke skyde det par, de blev skudt af.
9. Det gælder for parrene om at nå igennem alle de ord, underviseren har valgt på den korteste tid.
10. Aktiviteten afsluttes når et eller flere par er færdige med at stave til de 10 ord, som underviseren har forberedt. Underviseren kan også vælge, at alle par skal igennem alle ord, før aktiviteten er slut.

Variationsmuligheder

- Der kan staves til længere ord, dannes sætninger, ordene kan være diktatorord mv.
- Ordene kan overleveres skriftligt til underviseren og ydermere i sætninger.
- Eleverne kan selv være med til at fremstille opgavearkene til hinanden. Evt. inden for en bestemt ordklasse, tema eller andet.
- Hvis det bliver for nemt for *bogstavjægerne*, kan der etableres en skydezone, hvor *bogstavjægerne* skal skyde fra.

SESAM, SESAM LUK DIG OP...

0.-3. KLASSETRIN

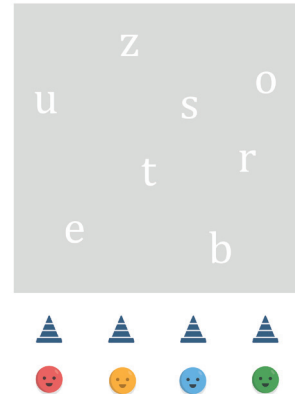
DANSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan udtale og stave lette ord.
Eleven kan hurtigt og tydeligt give og modtage et budskab.

Materialer

- 4 x kegler
- 20 x ærteposer pr. hold (en farve pr. hold)
- 4 x whiteboard m/pen
- Underviseren forbereder en liste med ord (kodeord) inden for et bestemt emne (find eksempel på www.legpaastreg.dk)



Organisering

- Fire kegler placeres ca. fem meter fra bogstavbanen med ca. en meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i fire hold, som placeres ved hver sin kegle. Hvert hold får udleveret et sæt farvede ærteposer.
- Hvert hold udvælger en *Sesam*, som er holdets kontrollant.
- Underviseren noterer et ord fra den forberedte liste på hvert holds whiteboard, som holdet ikke må se.
- Holdets *Sesam* får udleveret et whiteboard med et ord på.

Aktivitetens gang

1. Når aktiviteten sættes i gang, kigger hvert holds *Sesam* på sit whiteboard og læser ordet højt for sit hold. Ordene kunne være:
 - Hold 1: *pirat*
 - Hold 2: *prins*
 - Hold 3: *konge*
 - Hold 4: *tudse*
2. Nu skal holdet placere en elev på hvert bogstav i ordet. I dette tilfælde skal fem elever placeres på et bogstav, da der er fem bogstaver i samtlige eksempler. Lad os tage udgangspunkt i hold 1, som har fået ordet *pirat*.
3. Så snart de er på plads, skal de i korrekt rækkefølge stave sig frem til ordet *pirat*. Eleven der står på bogstavet P råber "P", eleven der står på bogstavet I råber "I", og så fremdeles indtil hele ordet er stavet.

SESAM, SESAM LUK DIG OP...

4. Hvis ordet er stavet forkert, oplyser holdets *Sesam* det forkerte bogstav, der så skal erstattes af det korrekte. Herefter staves ordet højt for holdets *Sesam* på ny.
5. Når holdet har stavet ordet korrekt løber de alle retur til deres kegle, og underviseren skriver et nyt ord på holdets whiteboard, som en ny *Sesam* læser op. Ordet kunne f.eks. være *palads*, hvorefter seks elever fra holdet skal løbe ind og placere sig på bogstaverne i ordet og stave det højtlydt. Således fortsætter aktiviteten, indtil alle de ord, underviseren ønsker, at eleverne skal arbejde med, er gennemgået.
6. Hvis et ord indeholder flere bogstaver, end der er elever på et hold, skal eleverne placere holdets ærteposer på de bogstaver, der ikke står elever på. Holdet aftaler, hvem fra holdet der råber de bogstaver op, når de skal stave ordet for holdets *Sesam*.
7. Når holdene er nået igennem alle planlagte ord, kan aktiviteten afsluttes. Herefter kan underviseren samle klassen, og sammen kan de repetere, hvordan ordene staves.

Variationsmuligheder

- Klassen kan evt. lave en bog med de ord, de arbejder med, som hele tiden kan blive udvidet og rumme flere og flere ord.
- De yngste elever kan arbejde med kortere ord og/eller med, at de kan få lov at se ordet på whiteboard, for at 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 måske mere er et spørgsmål om at eksperimentere med ord samt arbejde med bogstavernes navn, form, indlyd/udlyd.
- Der kan arbejdes med forskelligt fagligt fokus f.eks. navneord, egennavne, udsagnsord, ord der senere skal bruges i en diktat m.m.

VILDE KONSONANTER

0.-3. KLASSETRIN

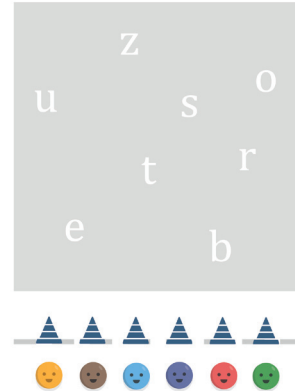
DANSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan stave og udtale enkle ord og udtryk.
Eleven kan holde opmærksomheden og modtage instruktioner.

Materialer

- 1 x whiteboard pr. hold
- 3-5 x kegler
- Underviseren forbereder 10-15 ord, som eleverne skal løbestave (find eksempel på www.legpaastreg.dk)



Aktivitetens gang

1. Aktiviteten starter med, at underviseren råber et ord til hvert hold. Lad os tage udgangspunkt i et hold, som får ordet *kæt*.
2. Første elev fra hvert hold løbestaver ordet ved først at løbe til bogstavet K, dernæst bogstavet A og til sidst bogstavet T. Holdet må gerne hjælpe *løberen* i forhold til at stave ordet korrekt. Holdet kan evt. også blive enige om, hvordan ordet staves, inden *løberen* løber.
3. Ved hvert bogstav råber *løberen* bogstavet højt tilbage sit hold, f.eks. råber *løberen* "K" ved første bogstav i ordet, hvorefter holdet svarer med en aftalt bevægelse.
4. Bevægelserne, holdet på startpladsen skal lave, er defineret af underviseren, og kunne være:
 - Ved konsonanter skal holdet hoppe fem *gakkalak-hop* (fuldstændige vanvittige hop).
 - Ved vokaler skal holdet hoppe fem gange *englehop*.
5. *Løberen* afventer holdets svar og gør bevægelsen efter. Så snart *løberen* også har udført den aftalte bevægelse, fortsætter *løberen* med at løbestave ordet.
6. Når *løberen* er kommet tilbage til startkeglen noteres ordet på holdets whiteboard. Herefter får holdet et nyt ord af underviseren, og en ny *løber* skal stave det nye ord på samme måde.
7. Aktiviteten stoppes, når der er stavet 10-15 ord, eller en aftalt tid er gået. Afslutningsvis kan underviseren samle klassen, og sammen kan de stave de ord, som de har løbestavet.

Organisering

- Keglerne placeres ca. fem meter fra bogstavbanen med ca. to meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i hold a 3-5 elever, som placeres ved hver deres kegle.

Variationsmuligheder

- Hvis de ord, der skal staves til, f.eks. er dyr, kan bevægelserne for konsonanter og vokaler repræsentere forskellige dyrs bevægelser.
- Der kan spilles med, at holdets måde at svare *løberen* på bliver ved at forme f.eks. bogstavet K med deres kroppe, før *løberen* fortsætter.
- Ordene, der vælges, kan være ord, som senere skal bruges i en diktat eller forskellige ordklasser mv.

SCRABBLE

0.-3. KLASSETRIN

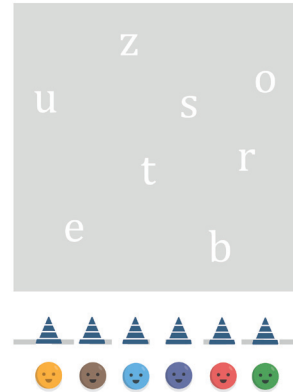
DANSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan stave enkle ord inden for et nært emne.
Eleven kan danne sætninger og præsentere resultater mundtligt.

Materialer

- 6-8 x kegler
- 6-8 x whiteboard m/pen
- Underviseren forbereder opgaver til holdene inden for et kendt emne (find eksempel på www.legpaastreg.dk)



Aktivitetens gang

1. Når aktiviteten sættes i gang, skal holdene hente 20 bogstaver på bogstavbanen. Eleverne skiftes til at løbe efter et bogstav til sit hold.
2. Eleven løber ud på banen, markerer med foden på det bogstav som eleven vil hente og løber retur for at notere det på holdets whiteboard.
3. Hvis de skal bruge det samme bogstav flere gange, skal de løbe ud og hente det aktuelle bogstav det antal gange, som de ønsker at bruge det. Hvis et hold f.eks. ønsker bogstavet E tre gange skal de løbe ud til bogstavet E tre gange.
4. Når alle hold har indsamlet 20 bogstaver, kan underviseren præsentere den første opgave, holdene skal lave. Opgaver kunne være følgende:
 - I skal forsøge at danne det længst mulige ord ud fra de bogstaver, som I har til rådighed.
 - I skal danne alle de ord, som I kan med jeres bogstaver. Det er ikke tilladt at genbruge bogstaver, medmindre holdet har indsamlet flere af samme slags.
 - 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"). Denne opgave vil kræve et eller flere stykker papir og en blyant til hvert hold.
5. Aktiviteten afsluttes, når holdene har løst de opgaver, der er blevet stillet.

Organisering

- Keglerne placeres ca. fem meter fra bogstavbanen med ca. en meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i 6-8 hold, som placeres ved hver deres kegle.
- Hvert hold får udleveret et whiteboard.

Variationsmuligheder

- Holdene kan efterfølgende sættes til at løbestave deres funde ord. Dette kan foregå som en stafet.
- Opgaven, holdene stilles, kan tematiseres i egennavne, navneord, udsagnsord, tostavellesord, korte sætninger med frit genbrug af de indsamlede bogstaver.
- Hvert hold kan få sin egen opgave at løse og præsentere i plenum for de andre hold.
- Eleverne definerer selv opgaver inden for et emne, tema eller kategori, der er arbejdet med i klassen.

DET HEMMELIGE ORD

0.-6. KLASSETRIN

DANSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

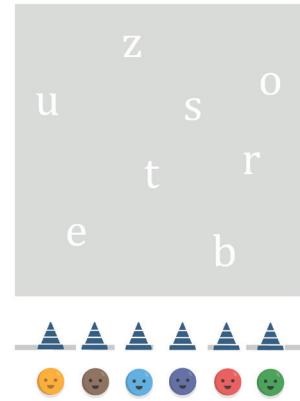
Eleven kan formulere sig skriftligt og anvende korrekte bogstaver.

Eleven kan stave til almindelige ord og anvende korrekt grammatik.

Eleven kan udtrykke sig forståeligt og kommunikere tydeligt.

Materialer

- 6 x kegler
- 2 sæt bogstavterninger (4 konsonanter, 2 vokaler)
- 6 x whiteboard m/pen
- Underviseren forbereder 1 x opgaveark pr. hold med et hemmeligt ord på maks. 10 bogstaver (find eksempel på www.legpaastreg.dk)



Organisering

- Seks kegler placeres ca. fem meter fra bogstavbanen med ca. en meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i seks hold, som placeres ved hver deres kegle. Hvert hold får udleveret et whiteboard.
- Tre hold deles om et sæt bogstavterninger.
- En elev fra hvert hold udnævnes til at være dommer. Dommeren får udleveret det hemmelige ord af underviseren og går over til et nyt hold. Sådan gøres på alle hold, så alle har en dommer og et *hemmeligt* ord.
- Dommeren fortæller holdet, hvor mange bogstaver deres hemmelige ord består af. Holdet sætter derefter samme antal vandrette streger på deres whiteboard svarende til det antal bogstaver, som det hemmelige ord består af. Holdene kan med fordel nummerere stregerne fra 1-10 under hver streg.

DET HEMMELIGE ORD

Aktivitetens gang

1. Når startskuddet lyder, slår hvert hold med en af terningerne (der skiftes hele tiden mellem vokaler og konsonanter).
2. Hvis et hold f.eks. slår bogstavet R, skal hele holdet løbe til bogstavet R, hvor de spørger dommeren "er bogstavet R en del af ordet?". Hvis vi tager udgangspunkt i, at det *hemmelige* ord er udsagnsord, ville dommeren svare "ja, bogstavet R er det niende bogstav i ordet". Holdet noterer derfor bogstavet R over den niende vandrette streg på deres whiteboard.
3. Hvis det bogstav, holdet slår, ikke er en del af det *hemmelige* ord, skal de blot notere bogstavet på deres whiteboard, så de husker, at de har brugt bogstavet. Holdet løber retur til startfeltet for at kaste en ny terning.
4. "Mark, Play and Learn" logoet fungerer som en joker. Hvis terningen lander på en joker, er der frit valg af bogstav. Hvis terningen derimod lander på et bogstav, de har haft, må de slå på ny.
5. Således fortsætter holdene, indtil de har kastet terningen 10 gange. Herefter kan de frit vælge et bogstav ad gangen, som hele holdet fortsat skal løbe ud til.
6. Der er ingen grænse for, hvor mange gange holdene må forsøge at gætte det *hemmelige* ord.
7. Når alle holdene har gættet deres *hemmelige* ord, slutter klassen af samlet. Hvert hold præsenterer det ord, de skulle gætte.

Variationsmuligheder

- Sværhedsgraden kan ændres ved både at lave kortere ord, længere ord, sætninger etc.
- Der kan spilles en udgave som den klassiske galgeleg, "*hæng en mand*". I denne version vælger holdene selv, hvilket bogstav de skal løbe til i stedet for at slå med bogstavterningen. I denne 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, tegnes en legemsdel på holdets whiteboard. 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 så ikke er lykkedes eleverne at gætte det *hemmelige* ord.

ORDKLØVERI

4.-6. KLASSETRIN

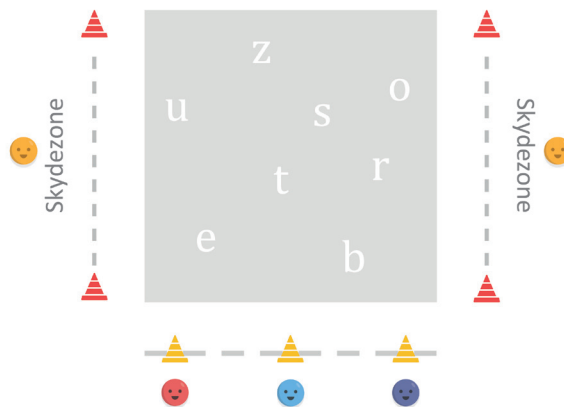
DANSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan stave svære ord og udtryk.
Eleven kan kategorisere og bøje ord samt anvende korrekt grammatik.
Eleven kan præsentere nære emner.

Materialer

- 7 x kegler
- 4 x whiteboard m/pen
- 24 x mærkebånd (4 forskellige farver)
- 3 x skumbolde
- Asfaltkridt
- Underviseren forbereder 1 x opgaveark pr. hold inden for valgfrit emne (find eksempel på www.legpaastreg.dk)



Organisering

- Tre kegler placeres med ca. to meter fra bogstavbanen og ca. to meter mellem hver.
- To *skydezon*er etableres mellem to kegler på hhv. venstre og højre side af banen set ift. keglerne der udgør star. En kridtstreg tegnes mellem keglerne, som indikerer baglinjen for *skytterne*.
- Eleverne inddeles i fire hold. Hvert hold tager hver deres farve mærkebånd på.
- Et af de fire hold udpeges som *skytterne*.
- *Skytterne* fordeler sig i *skydezon*erne på både venstre og højre side af banen. En *skytte* på hver side udnævnes til at være boldhenter (denne rolle skifter mellem *skytterne*).
- De resterende tre hold stiller sig bag hver deres kegle.
- Hvert hold får tildelt de fem samme ord af underviseren, men for at holdene ikke skal løbe til de samme ord, skal rækkefølgen være forskellige pr. hold.

ORDKLØVERI

Aktivitetens gang

1. Når aktiviteten sættes i gang af underviseren, gælder det for holdene om at hente og stave et ord ad gangen.
2. Hvis et hold har fået tildelt ordet *have*, skal den første elev på holdet hente bogstavet H på bogstavbanen således:
 - Eleven løber ind, rører bogstavet H med foden og løber retur til sit hold.
 - Næste elev løber ind og henter bogstavet A på samme måde og så fremdeles.
 - For hver gang et bogstav hentes noteres det på holdets whiteboard.
 - Når alle bogstaver i ordet *have* er hentet fortsætter holder til det næste ord på opgavearket.
3. *Skytternes* opgave er at forhindre eleverne i at hente bogstaver ved at ramme dem med skumboldene. *Skytterne* må kun kaste efter elever, der løber, og når de selv er placeret bag kridtlinjen i *skydezone*n. Derfor er samarbejde *skytterne* imellem en effektiv måde til at ramme de løbende elever på. Hver *skytte* må kun have en bold ad gangen.
4. Hvis en elev bliver ramt på vej til et bogstav, skal eleven retur til sit hold uden bogstavet, og næste elev skal forsøge at hente samme bogstav. En elev er *IKKE* ramt, hvis bolden først rammer jorden.
5. Når alle ord er hentet, fordeler *skytterne* sig på holdene, hvorefter eleverne sorterer og fordeler ordene i ordklasser. Holdene præsenterer deres ord mundtligt i plenum.

Variationsmuligheder

- Eleverne kan hente forbogstaver frem for at løbestave ordene. Således får de flere ord at arbejde med.
- Aktiviteten kan suppleres med øvelse i sætningskomposition, sætningsdannelse og tegnsætning ved, at hver elev laver en kort historie med de ord, deres hold har indhentet, herunder markerer f.eks. grundled, udsagnsled og genstandsled i hver sætning.
- Der kan indhentes ord til en diktat eller nøgleord fra en tekst, genre eller andet de arbejder med.
- Antallet af bolde er afgørende for, hvor høj intensiteten er i aktiviteten, og hvor hurtigt holdene får indhentet deres bogstaver.

ORDSAMLER

4.-6. KLASSETRIN

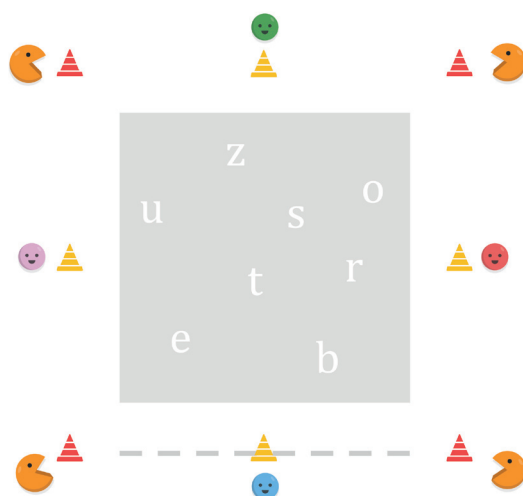
DANSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan stave svære ord og udtryk.
Eleven kan anvende korrekt grammatik og kategorisere i ordklasser.
Eleven kan føre en dialog med andre.

Materialer

- 8 x kegler i 2 forskellige farver (f.eks. gul og rød)
- 1 x whiteboard m/pen pr. hold
- 1 x mærkeband pr. fanger
- 1 x ordklaseterning



Organisering

- En gul kegle placeres ca. på midten af hver af banens fire sider med ca. to meter til nærmeste bogstav (ordsamlernes start).
- En rød kegle placeres i hvert hjørne af banen (fangernes start).
- Eleverne inddeles i fem hold, hvoraf et af holdene er fangere (holdene skiftes til at være fangere).
- De fire hold er *ordsamlere*, som placerer sig ved hver deres gule kegler. Hvert hold får udleveret et whiteboard.
- Fangerne fordeler sig, så de er 1-2 fangere i hvert hjørne. Fangerne tager mærkeband på.
- Underviseren kaster ordklaseterningen. I dette eksempel tager vi udgangspunkt i, at den lander på udsagnsord.

Aktivitetens gang

1. Det gælder for holdene om at finde på fem udsagnsord og notere dem på deres whiteboard.
2. Når holdene har fundet deres ord, skal de skiftevis løbestave det.
 - Første elev på hvert hold løber ind og henter det første bogstav i første ord. F.eks. kunne det være bogstavet H i udsagnsordet *hoppe*. Bogstavet hentes ved berøring med foden.
 - Der løbes tilbage til holdet, hvorefter næste elev løber ind og henter det næste bogstav i ordet på samme måde (bogstavet O) og så fremdeles.
3. Når eleverne begynder at løbe efter bogstaver, må fangerne fange *ordsamlerne*, dog kun to fangere ad gangen;
 - Når en *ordsamler* bliver fanget i forsøget på at hente bogstaver, løber *ordsamleren* tilbage til holdet.
 - Næste elev på holdet forsøger at hente det samme bogstav.
 - Hver gang en fanger har fanget en elev, skal fangeren lade sig udskifte med en ny elev fra fangerholdet.
 - Ligeledes roterer fangerne med uret således, at de hele tiden får nye startpladser.

ORDSAMLER

4. Når et hold er færdigt med at samle alle fem ord, venter de ved deres startplads, til de andre hold er færdige.
5. Aktiviteten fortsætter, indtil alle hold har samlet deres fem ord, og skal der findes en vinder, er det de først færdige.
6. Fangerne fordeler sig på holdene, som nu skal bearbejde ordene ved at opdele dem i regelmæssige og uregelmæssige udsagnsord for derefter at bøje dem i forskellige tider og former.
7. Aktiviteten afsluttes, når holdene har løst opgaven, og der samles op i plenum.

Variationsmuligheder

- De eller det hold, der først har indhentet sine ord og venter på de andre hold, kan lave sætninger med deres ord.
- Eleverne skal finde på ord inden for forskellige temaer, emner eller områder, der er blevet arbejdet med i klassen.
- Hvert hold fremlægger/præsenterer deres ord for et andet hold.

ALLE MINE ENDELSER

4.-6. KLASSETRIN

DANSK - BOGSTAVBANEN

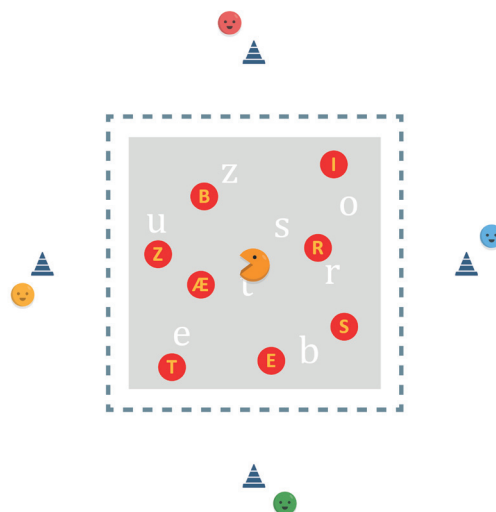
Læringsmål

Eleven kan forstå og handle opmærksomt på instruktioner.

Eleven kan stave svære ord og anvende korrekt grammatik på sætningsniveau.

Materialer

- 1 sæt markeringsbrikker m/bogstaver
- 1 x mærkebånd pr. fanger
- Asfaltkridt



Organisering

- En ydermarkering af bogstavbanen tegnes med asfaltkridt med ca. en meter til nærmeste bogstav.
- En kegle placeres ca. på midten af hver af banens fire sider med omkring to meter til kridtlinjen.
- Hvis I ikke har opstreget mere end et af hvert bogstav på banen, kan disse enten tegnes med kridt, eller markeringsbrikker m/bogstaver kan bruges. Identiske bogstaver placeres med minimum tre meters afstand til de opstregede bogstaver.
- Eleverne inddeles i hold, f.eks. på følgende måde:
 - Hold 1 og 3 er navneord i bestemt flertal.
 - Hold 2 og 4 er udsagnsord i lang tillægsform.
- Holdene placerer sig ved hver deres kegle.
- En fanger udpeges og placerer sig i centrum af banen. Fangeren tager et mærkebånd på.

Aktivitetens gang

1. Underviseren igangsætter aktiviteten ved at råbe en sætning indeholdende enten et navneord i bestemt flertal eller et udsagnsord i lang tillægsform. Det er holdenes opgave at afkode, hvilken endelse der er tale om:
2. Hvis underviseren f.eks. råber et navneord i bestemt flertal, skal alle elever fra hold 1 og 3 løbe ind på banen for at røre ved et af bogstaverne i det ord, der bliver råbt og dernæst løbe retur til holdet.
3. Hvis en elev bliver fanget, bliver eleven den nye fanger. Den tidligere fanger går over på det hold, den fangede elev kom fra.
4. I næste runde kan underviseren råbe et udsagnsord i lang tillægsform, og det er hold 2 og 4, der skal løbe ind og røre ved et af bogstaverne i ordet, der bliver råbt og dernæst løbe retur til holdet.
5. Der spørges løbende ind til, hvorfor den ene eller den anden endelse er korrekt, så alle elever får repeteret huskereglene.
6. Aktiviteten slutes, når et forudbestemt antal ord er løbet igennem, eller når alle har været *fangere* og *ordsamlere*.

ALLE MINE ENDELSER

Variationsmuligheder

- Der kan arbejdes med endelserne i udsagnsord i navnemåde og nutid (-e eller -er). Huskereglen *spise eller spiser* kan med fordel anvendes til at lokalisere, om der er tale om navnemåde eller nutid. Underviseren råber f.eks. "*chaufføren kører stærkt*", hvorefter eleverne på holdet med nutid løber ind på banen for at røre et af bogstaverne i ordet *kører*.
- Denne form kan også bruges, hvor eleverne løber individuelt ind på *-e eller -er*, når de mener, det er det rigtige svar.
- Der kan spilles med flere fangere.
- Der kan spilles med, at holdene roterer med uret for hver omgang, så de får afprøvet forskellige udgangspunkter.
- Holdene kan være inddelt i ordklasser i stedet for i endelser. Underviseren råber f.eks. ordet "*spise*", hvorefter de fire hold skal finde ud af, hvilken ordklasse ordet tilhører. I dette tilfælde, skal holdene med udsagnsord dernæst løbe ind på banen for hver især at røre ved et af bogstaverne i ordet *spise*. Hvis underviseren f.eks. råber ordet "*hoppe*", skal både udsagnsord og navneord løbe ind på banen for at røre ved et bogstav i ordet *hoppe*.
- Eleverne kan efterbearbejde ordene og de forskellige ordklasser, hvor holdene f.eks. skal bøje nævnte ord.

DANSKTROLD

4.-6. KLASSETRIN

DANSK - BOGSTAVBANEN

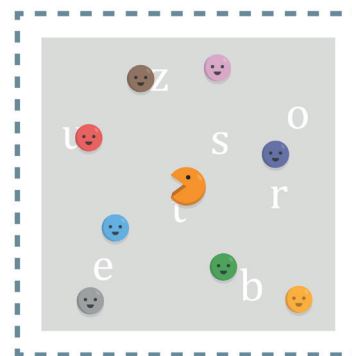
Læringsmål

Eleven kan skelne mellem ordklasser og bøjningsformer.

Eleven kan fremstille og præsentere resultater.

Materialer

- 1 x mærkebånd til fangeren
- Asfaltkridt



Aktivitetens gang

1. Når aktiviteten sættes i gang skal *dansktrolden* forsøge at fange de andre elever.
2. Hvis en elev bliver fanget af *dansktrolden*, stiller personen sig med spredte ben på et bogstav i umiddelbar nærhed, f.eks. bogstavet C.
3. For at befrie den fangede elev skal en anden elev kravle igennem benene på den fangede elev. Eleven, der er ved at blive befriet, skal sige et navneord med bogstavet C, før befrielsen er endegyldig. Det kunne f.eks. være navneordet *cykel*.
4. Eleverne har helle under befrielsen. Så snart ordet er sagt, har de ikke længere helle.
5. Når motivationen er dalende, er det tid til at samle op.
 - Eleverne fordeles i hold, hvor de sammen noterer de ordklasser og ord, som de er stødt på under aktiviteten.
 - Holdene sættes til opgave at bøje deres ord.
6. Til sidst præsenterer holdene deres ord og bøjninger.

Organisering

- En ydermarkering af bogstavbanen tegnes med asfaltkridt med ca. en meter til nærmeste bogstav.
- En elev udpeges til at være *dansktrold* (fanger).
- Resten af eleverne fordeler sig på bogstavbanen.
- Underviseren oplyser eleverne om at de, i forbindelse med befrielsen af kammerater, skal sige et ord inden for en bestemt ordklasse, som f.eks. navneord, udsagnsord, tillægsord, biord, forholdsord etc. Lad os tage udgangspunkt i et eksempel, hvor underviseren har bestemt ordklassen navneord.

Variationsmuligheder

- Der kan spilles med, at både den tilfangetagne og befrieren skal sige et ord med det for bogstav, den tilfangetagne står på, før befrielsen er gældende.
- Der befries ved, at eleven, der befries, siger det første ord i et sammensat ord f.eks. "*cykel*" og befrieren siger "*lygte*".
- Hvis der spilles med udsagnsord, og den tilfangetagne står ved bogstavet S, skal et udsagnsord i nutid med for bogstavet S nævnes. Det kunne være *spise*, hvorefter befrieren skal danne en sætning med samme ord i ordets datidsform *spiste*, før befrielsen tæller.
- Der kan spilles med ental, flertal, bestemt og ubestemt form ved navneord, navnemåde, bydemåde, nutid og datid ved udsagnsord, gradbøjning af tillægsord, sammensatte ord mv.
- Der kan spilles med at komme bredt rundt om dialekter, fremmedord, slang eller gadesprog, kropssprog, talesprog, skriftsprog, billedsprog, ordsprog, talemåder og ungdomssprog.
 - Eleverne kan på samme måde inddeles i hold, hvor de noterer de ord, som de er stødt på i aktiviteten.
 - Ordene kategoriseres i de tidligere nævnte kategorier.
 - Eleverne diskuterer deres begrundelser for kategoriseringen af de enkelte ord.

ORDFABRIKKEN

4.-6. KLASSETRIN

DANSK - BOGSTAVBANEN

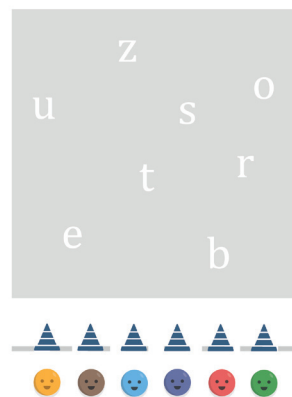
Læringsmål

Eleven kan forstå og handle på meddelelser samt præsentere ord.

Eleven kan genkende sammenhænge mellem kildeord og et nært tema.

Materialer

- 6 x kegler
- 6 x whiteboard m/pen
- 2 x ordklasseterninger
- Underviseren forbereder opgaveark med kildeord (find eksempel på www.legpaastreg.dk)



Aktivitetens gang

1. Når aktiviteten sættes i gang skal hvert hold først og fremmest finde et ord inden for deres ordklasse, som starter med det første bogstav i kildeordet *balletdanser*. Det kunne f.eks. være tillægsordet *blå*, udsagnsordet *bide*, navneordet *båd* eller egennavnet *Berlin*. Dernæst løber hele holdet til bogstavet B og retur til deres kegle for at notere det valgte ord på deres whiteboard.
2. Dernæst skal holdet finde et ord med næste bogstav i kildeordet, altså bogstavet A. De valgte ord kunne f.eks. være *almindelig*, *arbejde*, *and* og *Arken*, hvorefter hele holdet løber til bogstavet A og retur for at notere det valgte ord. Således fortsættes indtil alle bogstaver i kildeordet er anvendt.
3. Det gælder om hurtigst muligt at have dannet ord med alle bogstaver i kildeordet.
4. Det er afgørende, at hvert enkelt hold sørger for ikke at afsløre, hvilke ord de vælger for ikke at forære løsninger til hold, som har samme ordklasse.
5. Når alle hold har fundet et ord for hvert bogstav i kildeordet, afsluttes den fysiske aktive del af aktiviteten.
6. Hvert hold forbereder et kort oplæg, hvor:
 - de læser deres valgte ord op.
 - de kategoriserer dem inden for kategorier efter eget valg (ord i hjemmet, ord i køkenet, ord fra naturen osv.).
 - de præsenterer, hvordan ordklassen genkendes mv.
 - de præsenterer eksempler på, hvordan ord i deres ordklasse bøjes.

Organisering

- Seks kegler placeres ca. fem meter fra bogstavbanen med ca. en meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i seks hold, som placeres ved hver deres kegle. Hvert hold får udleveret et whiteboard.
- Underviseren oplyser et kildeord, og vi har taget udgangspunkt i kildeordet *balletdanser*. Det kan være en fordel at notere kildeordet på en stor planche og hænge det op.
- Hvert hold slår med en ordklasseterning for at afgøre, hvilken ordklasse de skal arbejde med (navneord, udsagnsord, tillægsord, egennavne).

Variationsmuligheder

- Der kan spilles med en variation, hvor hvert hold først får f.eks. tre minutter til at notere så mange ord som muligt, der starter med bogstaverne i kildeordet. Der skal stadig løbes til for bogstavet efter hvert dannede ord. Dernæst får de 4-5 minutter til at danne så mange sætninger som muligt, med de ord de har noteret.

ORDKÆDE

4.-6. KLASSETRIN

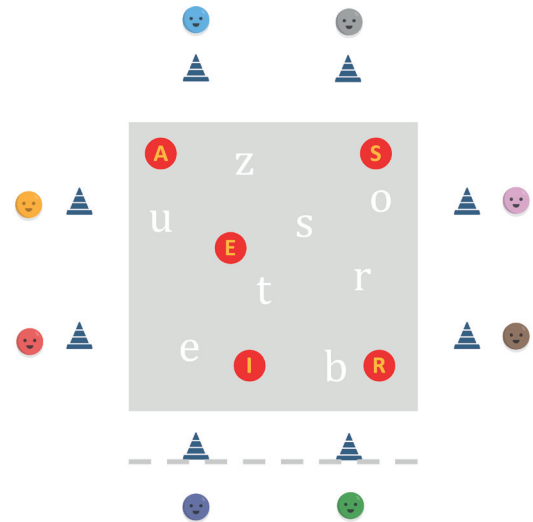
DANSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan finde og nævne sammensatte ord.
Eleven kan forstå og handle på meddelelser.

Materialer

- 1 x kegle pr. hold
- 1 sæt markeringsbrikker m/bogstaver
- 1 x whiteboard m/pen pr. hold
- 1 x whiteboard m/pen til underviseren
- Underviseren forbereder et opgaveark m/ord (find eksempel på www.legpaastreg.dk)



Organisering

- Eleverne inddeles i hold a tre elever. Hvert hold får udleveret et whiteboard.
- Der placeres en kegle pr. hold. Keglerne fordeles på alle fire sider af banen.
- Hvis I ikke har opstregget mere end et af hver bogstav på banen, kan disse enten tegnes med kridt eller markeringsbrikker m/bogstaver kan bruges. Identiske bogstaver placeres med minimum tre meters afstand til de opstregede bogstaver.
- Underviseren har på forhånd noteret 20 eller flere ord på sit whiteboard.

Aktivitetens gang

1. Hvert hold løber til underviseren og får et ord, som de noterer på deres whiteboard, f.eks. ordet *kerne*.
2. Holdet går tilbage til deres kegle, hvor de skal lave et sammensat ord. Ordet noteres på deres whiteboard, f.eks. *kerne - hus*.
3. Holdet skal sammen løbe ind på bogstavbanen og hente bogstavet H, for ordet *hus*, ved at røre bogstavet H med foden og dernæst løbe retur til holdets kegle.
4. Derefter skal holdet fortsætte ordkæden ved at finde på et sammensat ord f.eks. *hus - tag*. Holdet noterer ordet på deres whiteboard, løber samlet ind og markerer på bogstavet T og løber retur for at finde på et sammensat ord med tag f.eks. *tag - etage* osv.
5. De fortsætter ordkæden, indtil den ikke længere giver mening, eller idéerne slipper op. Derefter løber de til underviseren, hvor de får udleveret et nyt ord, som er begyndelsen på en ny ordkæde.
6. Holdene får et point pr. sammensatte ord, to point for at have lavet et sammensat ord med ord nr. to i kæden (altså tre point indtil videre), yderligere tre point for at have lavet et sammensat ord med ord nr. tre i kæden og så fremdeles.

ORDKÆDE

7. Når først holdene har opgivet at bygge videre på en ordkæde, kan de ikke vende tilbage til ordkæden og påbegynder en ny.
8. Aktiviteten afsluttes, når et på forhånd aftalt antal minutter er gået.
9. Der samles op på alle de fundne ord i plenum.

Variationsmuligheder

- Hvis der skal være højere intensitet, kan der løbes efter alle bogstaverne i de sammensatte ord.
- Opgaven kan også være at holdene skal finde så mange sammensatte ord som muligt med fem forskellige indledende ord, f.eks. *tomat*, *cykel*, *heste*, *stjerne* og *skole*. Holdene starter med hvert deres ord. Holdet, der starter med ordet *tomat*, finder f.eks. på *tomat - salat*, noterer det på whiteboardet og løber samlet ud til bogstavet S for *salat*. Dernæst finder de på *tomat - ketchup*, noterer det på whiteboardet og løber samlet til bogstavet K. Sådan fortsætter de, indtil de ikke kan finde på flere sammensatte ord med *tomat*, og så går de til ordet *cykel*. Denne variant kører f.eks. 10 minutter, hvor holdene forsøger at finde på så mange sammensatte ord som muligt med de fem givne ord. Det er tilladt at vende tilbage til f.eks. ordet *tomat* igen, hvis man er kommet på endnu et sammensat ord med *tomat*.

GÆT OG GRIMASSER

4.-6. KLASSETRIN

DANSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan bruge kroppen som kommunikationsform.

Eleven kan skelne mellem forskellige ordklasser.

Eleven kan indgå i dialog i mindre grupper.

Materialer

- 6 x whiteboard m/pen
- Underviseren sørger for 1 x stopur



Organisering

- Seks kegler placeres med ca. to meter fra bogstavbanen og med minimum to meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i seks hold, som placerer sig ved hver sin kegle. Hvert hold får udleveret et whiteboard.

Aktivitetens gang

1. Aktiviteten går ud på, at hvert hold skal hente 20 bogstaver på tid (underviseren bestemmer tids-horisonten). I dette eksempel informeres eleverne om, at bogstaverne er forbogstaver til navneord, som skal kunne laves i gæt og grimasser.
2. Hvis første elev på et hold løber til bogstavet D, skal eleven løbe retur til holdet og notere bogstavet D på holdets whiteboard. Den næste elev henter på samme måde f.eks. bogstavet S og så fremdeles, til de 20 bogstaver er hentet.
3. Når alle hold har indsamlet 20 bogstaver, sætter holdene sig sammen og noterer 20 forskellige navneord på deres whiteboard, f.eks. *hus, båd, kop, spejl, frø, slange, strand, himmel, have* etc. Først når alle hold har noteret 20 navneord, kan aktiviteten fortsætte.
4. Hold 1 dyster mod hold 2, hold 3 mod hold 4 og hold 5 mod hold 6.
5. Hvert hold udnævner en dommer. Dommeren leverer de navneord, dommerens hold har fundet på til det andet hold. Dette foregår ved, at dommeren hvisker et af holdets navneord til en elev fra det andet hold. Denne elev skal forsøge at få sine holdkammerater til at gætte navneordet ved at mime. Underviseren fastsætter en tidsgrænse, f.eks. 10 minutter.
6. I dysten mellem hold 1 og hold 2, er det hold 1, som starter med at gætte så mange af modstandernes navneord som muligt.

GÆT OG GRIMASSER

7. Når holdkammeraterne gætter, skal de formulere gættet ved at danne en kort sætning med et grundled, et udsagnsled og ordet, der skal gættes som genstandsled. Hvis f.eks. ordet, der skal gættes, er *hus*, så er det ikke nok at sige "*hus*". Det skal formuleres i en sætning f.eks. "*jeg sælger huse*", før gættet kan godkendes.
8. Når et navneord er gættet, sørger dommeren for, at det streges på whiteboardet, og en ny elev fra samme hold skynder sig op for at få hvisket et nyt navneord af dommeren.
9. Det er tilladt at melde pas på et navneord, man får udleveret. Når det sker, skifter holdet til en ny mimer, som får hvisket et nyt ord.
10. Dommeren sørger for at uddele navneordene i en bestemt rækkefølge. Når alle 20 navneord har været igennem, kan dommeren begynde forfra med at hviske de ord, som der tidligere blev meldt pas på.
11. Når holdet har gættet alle 20 navneord, eller tiden er gået, så skifter holdene roller. Hold 2 skal nu mime og gætte (hold 3 og 4 samt hold 5 og 6 kører et parallelforløb samtidig).
12. Det hold, som lykkes med at gætte flest navneord indenfor tiden, har vundet. Hvis alle navneord gættes, er det holdet, som gjorde det hurtigst, der stikker af med sejren.

Variationsmuligheder

- Der kan spilles med, at holdene tildeles ekstra point, hvis de kan koble et forholdsord til navneordet. Et forholdsord kan kun bruge en gang. Har et hold f.eks. sagt "*under stolen*", er forholdsordet *under* brugt.
- Der kan spilles en udgave som en fælles quiz, hvor alle hold kan være med til at gætte hinandens ord.
- De ord, som holdene laver, kan være inden for et tema, klassen arbejder med eller skal til at arbejde med.

LYKKEHJULET

4.-6. KLASSETRIN

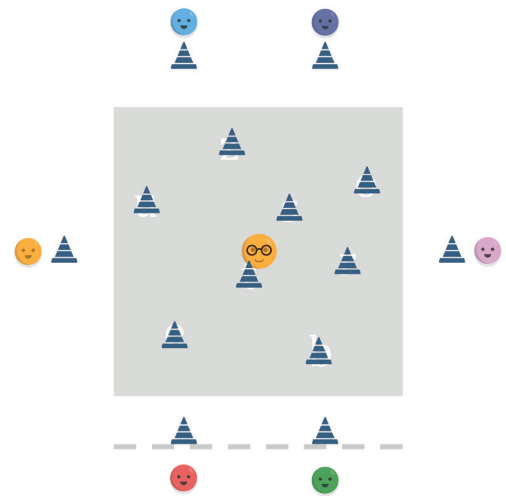
DANSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan anvende korrekt grammatik på sætningsniveau.
Eleven kan formulere sig præcist og tydeligt i dialog med andre.
Eleven kan formulere spørgsmål og svar.

Materialer

- 35 x kegler
- 6 x whiteboard m/pen
- Underviseren forbereder små opgaver inden for et valgfrit emne (find eksempel på www.legpaastreg.dk)



Organisering

- Seks kegler fordeles på alle fire sider af bogstavbanen med ca. to meter til nærmeste bogstav.
- De øvrige kegler placeres oven på bogstaverne, så alle opstregede bogstaver dækkes. Har I flere af samme opstregede bogstav, kan mange andre ting bruges til at dække bogstaverne med.
- Eleverne inddeles i seks hold, som fordeler sig ved hver deres kegle. Hvert hold får udleveret et whiteboard.
- Underviseren placerer sig i midten af bogstavbanen.

Aktivitetens gang

1. Aktiviteten går ud på, at eleverne skal hente tilfældige bogstaver. Dette sker ved, at en elev fra hvert hold løber ind på bogstavbanen og vælger en tilfældig kegle.
2. Keglen løftes og bogstavet under keglen huskes af eleven. Keglen lægges på plads og eleven løber retur til holdet, hvor bogstavet noteres i højre side af holdets whiteboard.
3. Aktiviteten forsætter, indtil holdet har hentet 20 bogstaver og noteret dem på deres whiteboard.
4. Når holdene har hentet deres 20 bogstaver, skal de få *lykkehjulet* til at snurre således:
 - En elev fra holdet siger til underviseren "*lykkehjulet snurrer*" og løber en runde om bogstavbanen.
 - Når eleven er retur ved sit hold, skal eleven have den første ud af 10 danskopgaver af underviseren.
5. Bogstaverne, som holdene har hentet, skal nu bruges som forbogstaver på de opgaver underviseren stiller, f.eks.:
 - Notér to forskellige nøgleord fra en tekst I har arbejdet med.
 - Notér to forkortelser fra SMS-beskeder med to af jeres bogstaver (elevernes SMS-sprog) og skriv, hvad de oprindelig betyder.
 - Notér to ordsprog eller talemåder, der starter med to af jeres bogstaver.
 - Notér to ord i en bestemt ordklasse, eksempelvis navneord, udsagnsord, forholdsord etc.

LYKKEHJULET

6. For hver opgave der stilles gælder følgende:

- Holdet skal levere to svar.
- Når et bogstav er brugt, skal det streges over og kan ikke bruges igen, medmindre holdet har hentet flere af samme bogstav.

7. Når de to svar er leveret, skal en ny elev fra holdet henvende sig til underviseren og sige *”lykkehjulet snurrer”*, hvorefter eleven løber en runde om bogstavbanen for at få udleveret en ny danskopgave. Således fortsættes aktiviteten, til alle opgaver er løst.

8. Aktiviteten afsluttes med, at holdene fremlægger deres resultater i plenum. Der findes evt. en vinder blandt de hold med flest korrekte svar. Har to eller flere hold lige mange korrekte svar, vinder holdet med den hurtigste tid.

Variationsmuligheder

- Der kan indsættes nitter ved at sætte kegler i ingenmandsland. I dette tilfælde må eleven, der har trukket nitten, løbe retur til sit hold og den næste sendes af sted.
- Underviseren vælger et bestemt emne, hvor eleverne skal analysere en tekst, de har arbejdet med. Opgaverne kunne være afklarende i forhold til genre, miljø, tid, elever, personkarakteristik og komposition. Her kan tekstanalyseterningen anvendes.