

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 åbne 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 regulérbar 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](http://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!



# FIGURBANEN - DANSK

---

## INDSKOLINGEN

Bogstavkatastrofen  
Pas på fangerne  
Tornado  
Bogstavjagt  
Punktum  
Stjæl ukendte bogstaver  
Tumult  
Alfabetslugeren  
Beskyttelsesrum  
Bogstavdetektiverne  
Diktator  
Hold-stave-stafet  
Skibet er lastet med  
Land, by, dyr

## MELLEMTRINNET

Kender du teksttypen?  
Rundkørsel  
Pingvin vandring  
6-dagesløb  
10 hurtige  
Stjæl ord  
Kaste en ordklasse



# BOGSTAVKATASTROFEN

## 0.-3. KLASSETRIN

## DANSK - FIGURBANEN

### Læringsmål

Eleven kan udtale og genkende bogstaver.  
Eleven kan forstå og handle hurtigt på budskaber og opgaver.

### Materialer

- 1 sæt mærkeband pr. hold (en farve pr. hold)

### Aktivitetens gang

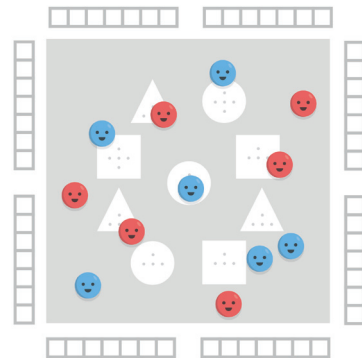
1. Til at starte med skal eleverne løbe tilfældigt rundt på figurbanen indtil underviseren råber en anvisning.
2. Når underviseren f.eks. råber bogstaverne "Å, N og E" gælder det om for alle elever at komme så hurtigt som muligt hen til en af figurerne med et af disse bogstaver.
3. Underviseren skal holde øje med den elev, som kommer sidst ind i en figur. Hvis en elev fra f.eks. blå hold kommer sidst ind i en figur med et af de nævnte bogstaver, får det modsatte hold et point.
4. Aktiviteten forsættes med nye bogstavkombinationer og det er helt op til underviseren at bestemme, hvor mange bogstaver, som sættes i spil pr. runde.
5. I hver runde holdes øje med om alle løber til de korrekte figurer. Hvis flere elever er løbet ind i forkerte figurer annoncerer underviseren, hvilke figurer der er forkerte. De elever der var i en forkert figur forsøger hurtigst muligt at komme ind i en af de korrekte figurer, hvorefter point tildeles som tidligere beskrevet.
6. Aktiviteten afsluttes, når et af holdene har nået et bestemt antal point, f.eks. 10 point.

### Organisering

- Eleverne inddelles i to hold, som tager hver deres farve mærkeband på.
- Alle eleverne placeres tilfældigt på figurbanen.

### Variationsmuligheder

- Konkurrenceelementet kan fjernes om nødvendigt. Det kan være rigelig motivation at finde ind i de korrekte figurer for de mindste klassetrin.
- Der kan spilles med ord, som består af tre eller flere bogstaver. Underviseren råber f.eks. ordet "hund" og eleverne løber ind i en figur med bogstavet H. Betingelsen kan også være at eleverne lytter til slutbogstavet eller andre bogstaver i ordet, som de derefter skal løbe til. F.eks. skal de løbe til de andet og tredje bogstav i ordet.
- I stedet for at give point til holdene, kan der spilles med, at den eller de elever, der ikke kommer ind i en korrekt figur overgår til modstanderne. Når alle elever er på det ene hold har det hold vundet.



# PAS PÅ FANGERNE

0.-3. KLASSETRIN

DANSK - FIGURBANEN

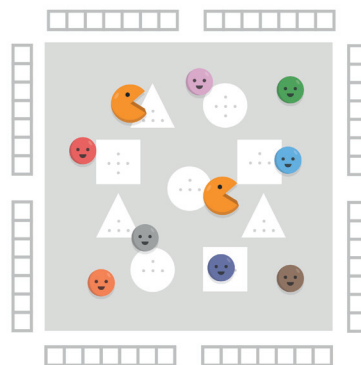
## Læringsmål

Eleven kan forstå sproget, udtale, bogstaver og andres instruktioner.

Eleven kan genkende ord og bogstaver fra hverdags-situationer.

## Materialer

- Ingen



## Aktivitetens gang

1. Når underviseren råber "bogstav", løber alle eleverne hurtigst muligt ind i en tilfældig figur og stiller sig ved siden af et bogstav. Det er vigtigt, at det er ved siden af bogstavet, da det skal kunne ses af andre, ikke mindst underviseren, som vælger, hvem der skal være *fangere*.
2. Når alle elever har stillet sig ved et bogstav, skal *fangerne* udpeges. Dette sker ved, at underviseren f.eks. råber bogstaverne "B, K, og O".
3. De elever, som står ved bogstaverne B, K, og O, er nu *fangere* og skal forsøge at fange de andre elever.
4. De elever, som ikke står ved et af de nævnte bogstaver, skal undgå at blive fanget.
5. Hvis en elev bliver fanget, går eleven ud på sidelinjen og venter indtil næste runde. Her kan de evt. sættes til at lave fem englehop eller lign.
6. Hvis en elev kommer til at løbe ud på den anden side af hinkeruderne, er eleven automatisk fanget.
7. Når fangerne har forsøgt at fange sine klassekammerater i f.eks. 1-2 minutter råber underviseren igen "bogstav", hvorefter alle elever inkl. de fangede løber til et nyt bogstav, som de stiller sig ved.
8. Når alle har stillet sig ved et bogstav, råbes nogle nye bogstaver, som indikerer, hvem der er *fangere* i næste runde, og legen fortsætter med samme fremgangsmåde.
9. Runderne skal holdes rimelig korte, da aktiviteten gerne må bestå af overraskelser og hyppige skift.
10. Aktiviteten afsluttes, når motivationen hos eleverne er dalende, eller når et forudbestemt antal runder er spillet.

## Organisering

- Alle eleverne placerer sig tilfældigt inde på fangebanen.

## Variationsmuligheder

- For større elever kan der arbejdes med temaer, ordklasser og grammatiske øvelser, så længe at antallet af *fangere* er til at overskue. I denne udgave findes fangerne f.eks. ved aflæsning af de nævnte for bogstaver i ordene *mand*, *løve* og *bad*.
- *Fangerne* kan også findes ved at stave til hele ord, såsom at, da, dig, dog, nu, vil, år etc., hvor *fangerne* i f.eks. år er de elever, som står på bogstaverne Å og R.

# TORNADO

0.-3. KLASSETRIN

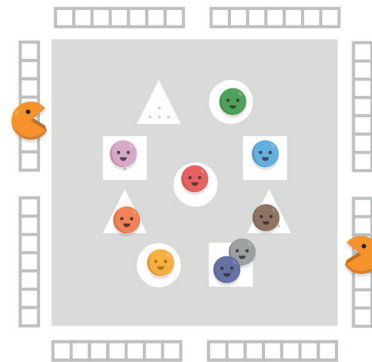
DANSK - FIGURBANEN

## Læringsmål

Eleven kan forstå og handle opmærksomt.  
Eleven kan stave og genkende enkle ord fra hverdagen.

## Materialer

- 1-2 x skumterning (talterning eller bogstavterning)



## Organisering

- 1-2 fangere, som vi kalder *tornadoer*, udnævnes og placeres i en selvvalgt hinkerude i figurbanen. *Tornadoerne* får en skumterning.
- De resterende elever placeres tilfældigt ud på øerne (figurerne med bogstaver og tal), hvor de er i sikkerhed.

## Aktivitetens gang

1. Aktiviteten starter på underviserens anvisning, hvorefter eleverne begynder at løbe tilfældigt rundt på banen.
2. Det gælder for eleverne om at undgå at blive opslugt af en *tornado*.
3. Når underviseren råber bogstavet V, går *tornadoen* i gang med at forsøge at fange eleverne. Eleverne har til opgave at komme i sikkerhed på øen med bogstavet V.
4. Så snart en elev har fået så meget som en fod indenfor øen med bogstavet V, er eleven i sikkerhed. Eleven bliver der, indtil næste ordre kommer fra underviseren. En elev er også i sikkerhed, hvis denne har fysisk kontakt med en anden elev, hvis fod er inde på øen med bogstavet V (det er tilladt at danne en kæde af elever).
5. Hvis en *tornado* når at fange en elev, inden denne er nået ind på øen med bogstavet V, bytter de roller, og den fangede bliver den nye *tornado*. Den nye *tornado* får den gamles skumterning.
6. Efter hver runde søger *tornadoerne* ud til en selvvalgt hinkerude.

# TORNADO

---

7. Når underviseren råber "*tornado*", bliver livet ekstra farligt for eleverne, da de i stedet for at søge i sikkerhed på øerne imidlertid skal søge i sikkerhed på et drivtømmer, som er de otte hinkeruder. Dér, hvor fangerne starter ud fra. Når alle er nået i sikkerhed på et drivtømmer stiger faren, da *tornadoerne* nu har frit løb mellem øerne, til næste ordre gives. *Tornadoerne* har derfor mulighed for at stille sig tæt op ad en hinkerude. Dette gør det sværere for eleverne at slippe væk og komme i sikkerhed på en af øerne.
8. Hvis en elev løber ud på den anden side af en af hinkeruderne, er denne elev uden for banen og er dermed automatisk fanget af den *tornado*, som eleven blev jagtet af.
9. Der kan spilles således at underviseren vælger nye *tornadoer* efter hver runde, hvilket betyder, at man kommer uden om evt. udfordringer med, at nogle af eleverne lader sig fange, fordi de gerne vil.
10. Aktiviteten afsluttes, når motivationen er dalende eller alle, der ønsker at være *tornado*, har været det.

## Variationsmuligheder

- For at give flere muligheder for at eleverne kan komme i sikkerhed, kan flere bogstaver råbes højt.
- Udfordringen kan øges ved, at eleverne kan søge i sikkerhed på øer, der indeholder bogstaver i det ord, underviseren vælger, f.eks. *bold*. Når ordet råbes, betyder det, at eleverne kan søge i sikkerhed ved at løbe ind i en figur, som indeholder et af bogstaverne B, O, L eller D.
- Eleverne kan styre aktiviteten ved at give ordrer på samme måde som underviseren. Alternativt benytte bogstavterninger som kastes, hvorefter det bogstav, terningen lander på, råbes højt.

# BOGSTAVJAGT

## 0.-3. KLASSETRIN

## DANSK - FIGURBANEN

### Læringsmål

Eleven kan genkende og præsentere alfabetet med korrekt intonation.

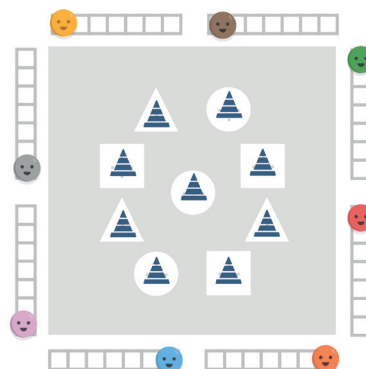
Eleven kan modtage, forstå og handle på instruktioner.

### Materialer

- 9 x kegler
- 8 x whiteboard m/pen

### Aktivitetens gang

1. Aktiviteten foregår som en stafet, hvor det gælder om hurtigst muligt at have stavet til underviserens ord.
2. Hvis underviseren beslutter sig for at vælge ordet *pølsevogn*, så råbes ordet "*pølsevogn*".
3. Dernæst er det holdenes opgave at løbestave ordet. Det foregår ved, at første elev løber af sted for at finde forbogstavet P. Når bogstavet er fundet, løftes keglen, som står placeret oven på tallet i samme figur som bogstavet. Eleven husker på dette tal.
4. Når første elev i stafetten er kommet tilbage, skriver eleven tallet på holdets whiteboard. Herefter løber næste elev af sted for at finde næste bogstav i ordet, som er bogstavet Ø, samt tallet der er placeret i samme figur som Ø. Sådan fortsættes, indtil der er indsamlet tal for samtlige bogstaver i ordet *pølsevogn*.
5. Når alle hold har fået stavet sig igennem det udvalgte ord, starter det hold, der kom først med at nævne et tal ad gangen, i den rækkefølge de blev indhentet. Hvis nogen andre hold har et andet tal, foretages en stavekontrol. Hvis førerholdet har stavet forkert, kan et lavere rangeret hold vinde. Det hold, som har stavet ordet korrekt og har været hurtigst, vinder første runde.
6. Herefter får holdene et nyt ord af underviseren og aktiviteten fortsætter.
7. Som afslutning på aktiviteten samler underviseren alle hold og gennemgår de ord, der har voldt dem problemer.



### Organisering

- En kegle placeres oven på hvert af de ni tal på figurbanen.
- Eleverne inddeles i otte hold (maks. fire elever pr. hold og gerne færre).
- Hvert hold placeres ved hver sin hinkerude og får udleveret et whiteboard.
- Underviseren bestemmer, hvilket ord der vælges. Dog ord på maks. ni bogstaver.

### Variationsmuligheder

- Sværhedsgraden af aktiviteten kan øges ved, at hvert hold modtager et eller flere ord, som de skal læse højt for hinanden. Så snart dette er gjort, sætter underviseren stafetten i gang. Denne variant kan bl.a. benyttes i forhold til læring omkring hørfrekvente ikke lydrette ord ved at benytte ordbilleder i form af sætninger eller enkelte ord.
- Der kan også benyttes sætninger i aktiviteten. Her kan eleverne stilles til opgave at bestemme sætningens grundled, udsagnsled, genstandsled mv.



# PUNKTUM

## 0.-3. KLASSETRIN

## DANSK - FIGURBANEN

### Læringsmål

Eleven kan sætte tegn i en tekst.

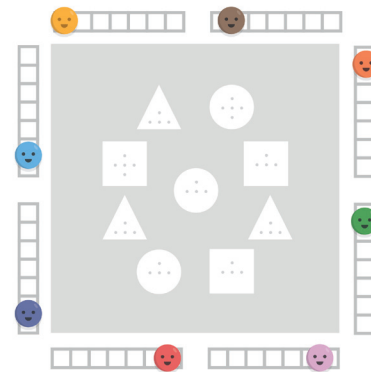
Eleven kan analysere sig frem til korrekt tegn-sætning.

### Materialer

- 1 x whiteboard m/pen pr. hold
- Underviseren forbereder 1 x opgaveark med kopi af f.eks. stile skrevet af eleverne og 1 x bly-ant pr. hold. Eleverne skal f.eks. skrive en kort stil om, hvad de har lavet i weekenden. Som en del af opgaven får de at vide, at de skal undlade at sætte punktum i deres stil. Stilen skal fylde 6-10 linjer (find eksempel på [www.legpaastreg.dk](http://www.legpaastreg.dk))

### Aktivitetens gang

1. Når aktiviteten sættes i gang, skal eleverne på hvert hold læse teksten sammen og finde frem til de manglende punktummer. En sætning kunne lyde således *"Jeg spillede fodboldkamp i weekenden vi vandt over Fremad Amager jeg scorede et mål"*.
2. Holdenes opgave bliver hurtigst muligt at gennemføre en stafet. De skal indhente et kontroltal for hvert punktum, og de skal altid søge figuren, hvor forbogstavet til det ord, som kommer lige efter et punktum, altså det ord som skal staves med stort bogstav.
3. I dette eksempel skal første kontroltal findes i figuren, hvor bogstavet V findes, da der ifølge sætningen skal sættes punktum efter *weekenden* og *før vi*. Kontroltallet i figuren med bogstavet V er tallet 8, hvilket noteres på deres whiteboard.
4. Næste punktum i teksten findes. Holdet mener, der skal være punktum efter *Amager* og *før jeg*, hvilket betyder, at næste elev skal løbe til figuren med bogstavet J. Her er kontroltallet 2, som ligeledes noteres på holdets whiteboard.
5. Således fortsætter aktiviteten gennem teksten, indtil hvert hold har sat alle de punktummer, som de mener mangler i teksten.
6. Afslutningvis kan holdene læse teksten op i plenum og fortælle, hvor de har sat punktummer.



### Organisering

- Eleverne inddeles i otte stafethold, som placeres ved hver deres hinke-rude.
- Hvert hold får udleveret en stil skrevet af en af klassekammeraterne.

### Variationsmuligheder

- Der kan arbejdes med anden tegn-sætning (f.eks. kommaer), sætningsled (grundled, udsagnsled, genstandsled, hensynsled, biordsled, omsagnsled til grundled), udsagnsordets tider (nutid, datid, førnutid, datid, fremtid) etc.
- Hvis der f.eks. arbejdes med udsagnsord i datidsform, vil eleverne i forhold til tidligere nævnte sætning skulle finde første kontroltal i figuren med bogstavet S, da det første udsagnsord i teksten i datidsform er *spillede*.
- Hvis der arbejdes med konkurrenceelementet, kan holdene råbe "PUNKTUM", når de er færdige.

# STJÆL UKENDTE BOGSTAVER

0.-3. KLASSETRIN

DANSK - FIGURBANEN

## Læringsmål

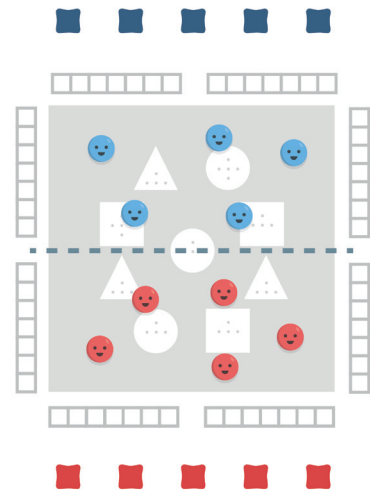
Eleven kan genkende bogstaver og ord samt præsentere resultater.

## Materialer

- 1 sæt mærkebånd pr. hold (en farve pr. hold)
- 20 x ærteposer pr. hold (en farve pr. hold)
- Asfaltkridt

## Organisering

- En midterlinje tegnes på midten af figurbanen med kridt således at to lige store banehalvdele skabes.
- Eleverne inddeles i to hold, som placerer sig på hver deres banehalvdel.
- Ærteposerne fordeles med 20 ærteposer bag hver baglinje (hinkeruder).



## Aktivitetens gang

1. Det gælder om at stjæle ærteposer fra hinanden, samtidig med at hvert hold skal forsvare deres egne.
2. Der spilles i korte halvlege a 2-4 min. pr. halvleg, og underviseren sørger for, at holdene er fordelt nogenlunde lige.
3. Når en elev er inde på modstandernes banehalvdel, kan de fanges af det forsvarende hold ved berøring.
4. Bliver en elev fanget, skal eleven gå tilbage på egen banehalvdel for at blive genoplivet.
5. Kommer en elev om bag ved modstanderens baglinje, har eleven helle.
6. En ærtepose erobres ved, at en elev samler den op og løber tilbage til egen banehalvdel, hvor den placeres bag holdets baglinje.

# STJÆL UKENDTE BOGSTAVER

---

7. Når tiden er gået, samler hvert hold deres ærteposer sammen og mødes med det andet hold ved sidelinjen
8. Hvert hold skal nu skiftes til at forsøge at score point. Holdene har lige så mange forsøg til at score point, som de har ærteposer, hvilket betyder, at dem der har tilkæmpet sig flest ærteposer har størst chance for at vinde.
9. Hvis vi tager udgangspunkt i, at hold 1 starter, så skal holdet efter indbyrdes aftale eller ved simpel fordeling mellem holdets elever gå ud en ad gangen og placere en ærtepose på det bogstav, de ønsker at forsøge at score point med. Hvis de f.eks. vælger bogstavet B, har holdet 30 sekunder til at nævne så mange ord de kan med bogstavet B som forbogstav. Når hold 1's 30 sekunder er gået, er det hold 2's tur til at vælge et bogstav.
10. Således fortsætter holdene med skiftevis at placere en ærtepose på det bogstav, de ønsker at forsøge sig med, indtil de ikke har flere ærteposer tilbage.
11. Holdene skal hele tiden vælge et nyt bogstav.
12. Holdene får et point for hvert ord, som helt korrekt starter med det bogstav, de har valgt. Der gives ikke point for ord, som går igen. Husk at notere efter hver runde, hvor mange ord, holdene er kommet på.
13. Det hold, som har flest rigtige ord, har vundet, og aktiviteten kan afsluttes.

## Variationsmuligheder

- Der kan spilles med, at vinderen af aktiviteten er det hold med flest ærteposer.
- Ordene, de to hold skal finde på, kan være forbogstaver på navneord, egennavne, udsagnsord, nøgleord fra en historie, som skal genfortælles (her knyttes en kort genfortælling af historien til nøgleordet) eller andet således at ordene kun giver point, hvis de lever op til de spilleregler, der laves (f.eks. at det skal være navneord).

# TUMULT

0.-3. KLASSETRIN

DANSK - FIGURBANEN

## Læringsmål

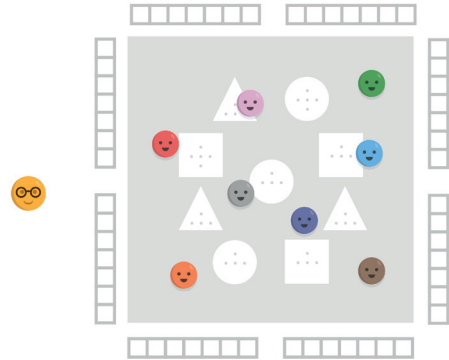
Eleven kan stave og præsentere lette ord.  
Eleven kan skelne melle bogstavernes ordlyde.

## Materialer

- Underviseren forbereder et emne eller nogle ord, eleverne skal igennem (find eksempel på [www.legpaastreg.dk](http://www.legpaastreg.dk))

## Organisering

- Eleverne placerer sig tilfældigt på figurbanen.



## Aktivitetens gang

1. Aktiviteten sættes i gang ved, at underviseren råber "tumult", hvorefter eleverne skal begynde at løbe rundt inde på figurbanen.
2. Dernæst råber underviseren anvisninger til en elev ad gangen, som derefter skal gøre, som underviseren angiver.
3. Det kan f.eks. være *navnelegstumult*, hvor underviseren råber navnet på en elev f.eks. "Asta, løb til forbogstavet i dit fornavn". Asta og alle de andre elever løber sammen til figuren, hvor bogstavet A står.
4. I figuren får Asta opgaven at stave sit navn højt for resten af klassen.
5. Eleverne sættes atter i bevægelse ved, at underviseren råber "tumult", hvorefter aktiviteten fortsættes, og nye elever sættes i spil. Her kan det både være underviseren, som råber en anden elevs navn eller Asta, som sender den videre til en anden elev.
6. Når alle elever er blevet nævnt, kan aktiviteten afsluttes.



# TUMULT

---

## Variationsmuligheder

- *Bogstavtumult* kan bruges som bogstavkending, hvor eleven der trækkes frem, skal genkende og løbe til forbogstavet i sit fornavn samt stave det eller løbe til forbogstavet fra andre ord og stave dem.
- *Rimtumult* er en anden variant, hvor underviseren starter med at sige et ord, der kan rime. Dette kunne være "gå", og alle elever løber til bogstavet G. Underviseren staver evt. til gå. Derefter siger underviseren navnet på en elev, som skal sige det ord, der rimer på gå. Det kunne være få. Når bogstavet F er fundet, og ordet er sagt og evt. stavet fortsættes aktiviteten. Underviseren kommer med nye input til ord, der rimer, når eleverne er ved at løbe tør for ord, der rimer.
- *Ordspilstumult* laves på samme måde som rimetumult. Hvis underviseren lægger ud med at sige ordet "vand", skal eleverne på ordre sige et ord, der rimer, såsom "mand" eller "sand" osv. Her er der mere tale om at eksperimentere med ord, da ordenes formelle korrekthed ikke er vigtig. Derfor er det også tilladt at sige "pand, fand" og lign.
- *Læsebogstumult* kan bruges i forhold til at referere tekster via nøgleord fra den aktuelle bog, eleverne læser. Hvis en elev f.eks. råber ordet "heks" i forbindelse med at levere et nøgleord til eventyret om *Hans og Grete*, så placerer eleverne sig i figurerne med bogstaverne H, E, K og S. I hver af figurerne kan eleverne så tale om, hvorfor den pågældende elev mon har valgt nøgleordet *heks*, og hvad det refererer til i eventyret om *Hans og Grete*.
- *Genfortællingstumult* kan bruges i forhold til en stil eller tekst, som eleverne aktuelt beskæftiger sig med.

# ALFABETSLUGEREN

0.-3. KLASSETRIN

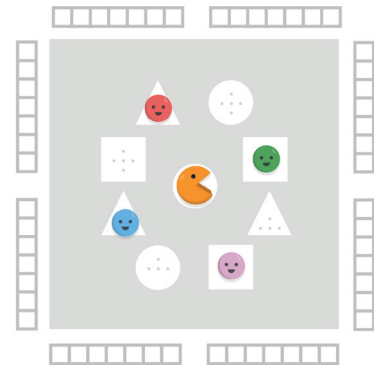
DANSK - FIGURBANEN

## Læringsmål

Eleven kan genkende alfabetet og anvende bogstaver til at stave ord.  
Eleven kan handle hurtigt og formulere sig tydeligt i dialog med andre.

## Materialer

- 20 x mærkebånd
- 8 x whiteboard m/pen



## Organisering

- Eleverne inddeles i fire hold. Hvert hold placeres i en figur på banen. Midtercirklen må ikke bruges. Eleverne er nu *bogstaver* fra den pågældende figur.
- En elev udnævnes til *alfabetsluger* og placeres i cirklen i midten. Denne elev tager et mærkebånd på. De resterende mærkebånd placeres i cirklen.
- Underviseren forbereder et emne, eleverne skal arbejde med (f.eks. navneord med forbogstaver fra de bogstaver den enkelte elev har i den figur de står i).

## Aktivitetens gang

1. Aktiviteten starter med, at *alfabetslugeren* sige "alle bogstaver ud og løb", hvorefter alle elever forlader deres figurer og løber med uret rundt på figurbanen i et jævnt tempo. Imens tæller *alfabetslugeren* til 15 med lukkede øjne (de andre elever må ikke kunne høre det).
2. Når *alfabetslugeren* har talt, råbes der højt, "alfabetslugeren kommer", hvorefter *alfabetslugeren* skal fange så mange bogstaver (elever) som muligt, inden bogstaverne når hjem til deres egen figur, som er den samme, som de startede fra. *Bogstaverne* må i denne fase løbe direkte til deres egen figur.
3. Hvis en elev løber uden for hinkeruderne, er eleven selvtaget og bliver nu en *alfabetsluger*.
4. De elever, som når hjem til deres egen figur, overlever runden.
5. Der spilles fire runder på denne måde. *Alfabetslugernes* opgave er at få så mange af de andre elever over på sit hold, da det vil være en fordel for dem, når de kommer til den faglige del af aktiviteten.

# ALFABETSLUGEREN

---

6. Hvis vi antager, at der fortsat er elever tilbage i tre af de fire figurer, får eleverne i hver figur udleveret et whiteboard. *Alfabetslugerne* i midtercirklen får det samme antal whiteboards, som figurerne uden om har fået, i dette tilfælde tre whiteboards. Herefter fordeler *alfabetslugerne* sig med lige mange elever om hvert whiteboard.
7. Hvis vi antager, at vi arbejder med navneord, så er opgaven nu, at eleverne skal danne så mange navneord som muligt på f.eks. et minut. De bogstaver, som er i den figur, som de står i, skal være forbogstaverne på navneordene.
8. Hvert hold udnævner en elev, der noterer navneordene på deres whiteboard.
9. Når tiden er gået, tæller alle hold deres navneord, hvorefter et vinderhold af runden kåres.
10. Når en ny runde skal i gang roterer alle holdene en omgang med uret således at alle får nye pladser og dermed nye bogstaver. I den nye runde kan eleverne f.eks. notere tillægsord og så fremdeles.
11. Aktiviteten afsluttes, når holdene har roteret tre gange. Underviseren kan lave en fælles opsamling, hvor holdene præsenterer deres fremkomne ord.

## Variationsmuligheder

- Som variant kan der arbejdes med at ordene skal bøjes.
- Hver figur kan i stedet arbejde med hver deres ordklasse.
- Der kan spilles med, at hvis elever ender med at være alene i en figur kan eleven vælge at flytte over i en anden figur, så ingen arbejder alene.

# BESKYTTELSESRUM

0.-3. KLASSETRIN

DANSK - FIGURBANEN

## Læringsmål

Eleven kan stave lette ord og udtryk.

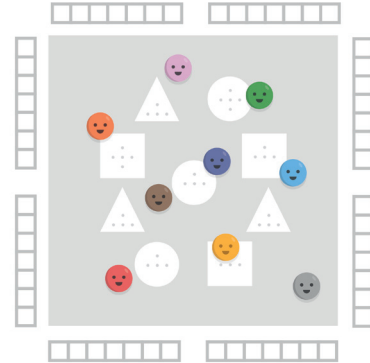
Eleven kan modtage, forstå og reagere på budskaber.

## Materialer

- Ingen

## Organisering

- Eleverne placerer sig uvilkaarligt på figurbanen.
- Underviseren eller eleverne bestemmer, hvilke ord der vælges (ord på maks. fem bogstaver).



## Aktivitetens gang

1. Aktiviteten er en reaktionsleg. Til at starte med sættes eleverne i gang med at løbe tilfældigt rundt på figurbanen, mens de venter på at modtage en opgave.
2. Lad os tage udgangspunkt i, at det første ord, underviseren råber højt, er "kanin".
3. Dernæst er det elevernes opgave at løbe i sikkerhed i et beskyttelsesrum, som er en figur, der indeholder et af de bogstaver, som findes i det valgte ord, underviseren råber højt.
4. Hvis en eller flere elever har placeret sig i en figur, hvor ingen af bogstaverne er fra ordet kanin, annonceres dette, og de skal hurtigst muligt skynde sig i sikkerhed i en af de korrekte figurer.
5. Et nyt ord vælges og aktiviteten fortsætter. Eleverne kan ligeledes være med til at vælge ord og råbe dem højt. Evt. inden for et emne klassen arbejder med.
6. Der spilles et på forhånd aftalt antal omgange.

## Variationsmuligheder

- For de helt små kan ordene byttes ud med bogstaver for at sænke sværhedsgraden.
- Underviseren kan også forberede plancher med ord på (ordbilleder), som rækkes op i luften, så alle kan se dem, hvorefter de skal stave ordet og søge ind i en figur med et af bogstaverne. Underviseren kan i dette tilfælde f.eks. benytte lejligheden til, at eleverne øver sig i at aflæse store og små bogstaver ved at skrive ordene på et stykke papir med hhv. store og små bogstaver.
- Der kan arbejdes med stavelser. I dette tilfælde skal eleverne søge sikkerhed efter forbogstavet på samtlige stavelser i det valgte ord. F.eks. skal eleverne søge sikkerhed i figurerne med bogstaverne F, B og H, hvis det valgte ord er **FodBoldHold**. Underviseren kan også indlede med at spørge eleverne, hvor mange stavelser der er i ordet. Herefter siger underviseren "I skal søge i sikkerhed i figuren med forbogstavet på tredje stavelse i ordet fodboldhold", altså bogstavet H.
- Der kan også arbejdes mere med samarbejde, samtale og kommunikation. I denne version skal eleverne være fordelt således at alle bogstaver i det pågældende ord er repræsenteret i form af de figurer, eleverne er søgt i sikkerhed i. Hvis ordet er *bil*, er det ikke nok, at alle elever står i figuren med bogstavet B, da opgaven først er løst, når der også står elever i figuren med bogstaverne I og L.
- En anden udgave kan være, at halvdelen af klassen kan tage mærkebånd på, så der er to hold. I denne variant tildeles point til det holds elever, som kommer først i sikkerhed. Hvis et rødt og grønt hold konkurrerer mod hinanden, og en elev fra det røde hold kommer sidst i sikkerhed, betyder det, at grønt hold får et point.



# BOGSTAVDETEKTIVERNE

## 0.-3. KLASSETRIN

## DANSK - FIGURBANEN

### Læringsmål

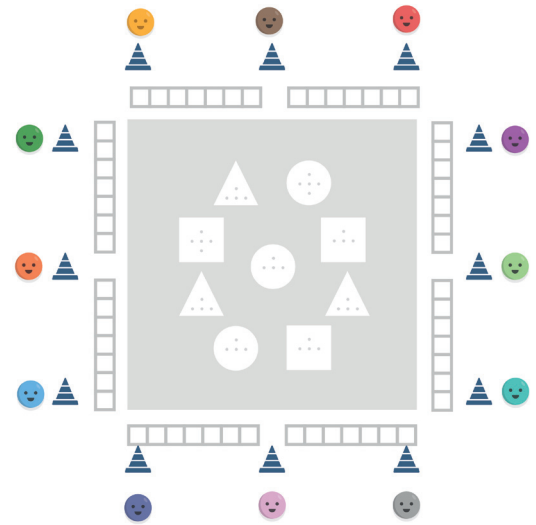
Eleven kan genkende og anvende alfabetet.  
Eleven kan se forskel på bogstaver.

### Materialer

- 1 x kegle pr. par
- Underviseren sørger for 1 x papir og blyant pr. par
- Underviseren forbereder 1 x opgave ark pr. par (5-10 bogstaver eller ord) (find eksempel på [www.legpaastreg.dk](http://www.legpaastreg.dk))

### Aktivitetens gang

1. Parret skal nu finde alle bogstaverne på arket. Det foregår ved, at den ene løber ind på figurbanen, finder og genkender bogstavet. Derefter løber eleven retur og noterer bogstavet på parrets papir.
2. Dernæst sendes makkeren i parret af sted for at finde næste bogstav.
3. Således fortsætter de med at finde alle de udleverede bogstaver.
4. Når alle par har løbet ud til hvert bogstav og skrevet de udleverede bogstaver eller ord, underviseren har givet dem, samles klassen og gennemgår opgaven.



### Organisering

- Eleverne går sammen parvis (*bogstavdetektiver*) og placeres ved en kegle ved hinkeruderne rundt om figurbanen.
- Hvert par får et ark med bogstaver samt papir og blyant.
- Begge elever i hvert par stiller sig klar ved parrets kegle.

### Variationsmuligheder

- Sværhedsgraden i aktiviteten kan øges ved, at der forberedes et opgaveark med navneord, egenavne, udsagnsord, tillægsord eller lign. I denne udgave skal parrene for hvert ord løbe til bogstaverne i ordet i kronologisk rækkefølge og notere tallet, der står i figuren med det pågældende bogstav. F.eks. ved navneordet *hund*, kan parret aflæse, at figuren med bogstavet H indeholder tallet 8. Både bogstav og tal noteres og så fremdeles, indtil tallene for hvert bogstav i ordet er fundet.
- Alternativt kan parrene selv lave papirlapperne. F.eks. kan de lave en papirlap med 10 navneord til det nærmeste par til venstre. Disse ord gennemgås evt. i fællesskab og godkendes, før aktiviteten går i gang.
- En anden variant kan være, at hvert enkelt par (evt. i klasseværelset) finder på sine egne 10 navneord, som skal godkendes af underviseren. Så snart de er godkendt, kan de løbe ud til figurbanen, hvor de skal finde tallene, som hører til bogstaverne i de 10 navneord.

# DIKTATOR

## 0.-3. KLASSETRIN

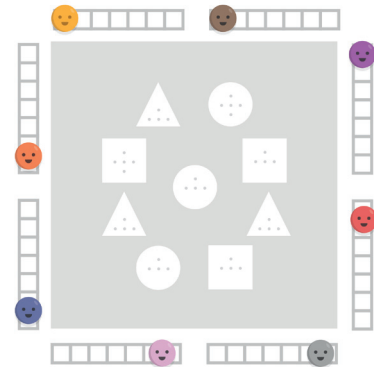
## DANSK - FIGURBANEN

### Læringsmål

Eleven kan stave enkle ord korrekt.

### Materialer

- 8 x whiteboard m/pen
- Underviseren forbereder 1 x ark med en liste over diktator
- Underviseren forbereder 1 x opgaveark pr. hold med diktator (forskellig rækkefølge for ordene pr. hold) (find eksempel på [www.legpaastreg.dk](http://www.legpaastreg.dk))



### Aktivitetens gang

1. Aktiviteten spilles over to runder.
  - I første runde får hvert hold udleveret et ark med en liste over udvalgte diktator. Hvis et af ordene, der skal staves, er *hjerter*, skal hvert hold løbe samlet ud til bogstavet H, løbe videre til bogstavet J og så fremde les, indtil de har løbestavet hele ordet hjerter. Således øves alle de ord, diktaten indeholder i første runde.
  - I anden runde får en elev fra hvert hold et opgaveark. Denne gang med en prioriteret rækkefølge på de ord, som blev øvet i første runde. Denne elev fungerer som hjælper for sit hold, hvis de skulle gå i stå i deres stavning af ord.
2. I anden runde løber en elev ad gangen fra hvert hold. Det er vigtigt, at rækkefølgen på diktatorordene er forskellig fra hold til hold, så alle hold ikke løber til de samme bogstaver på samme tid.
3. Rollen som hjælper går på skift mellem eleverne på holdet således at alle får afprøvet deres kunnen i at stave samt får bevæget sig på banen.
4. Når alle hold har været igennem alle ord i diktaten, samler underviseren klassen og gennemgår samtlige ord i den kommende diktat.

### Organisering

- Eleverne inddeles i otte hold, som placeres i hver deres hinkerude.
- Hvert hold får udleveret et whiteboard og et opgaveark.

### Variationsmuligheder

- De valgte ord i diktaten kan vælges med udgangspunkt i en læsebog, klassen får læst højt eller arbejder med, hvilket giver mulighed for at kombinere diktaten med genfortælling af læsestof.
- De valgte ord kan målrettes forskellige ordklasser, hvilket kan give anledning til en snak om definition af disse, bøjninger og sætningskompositioner mv.
- Eleverne kan hver især notere et eller flere ord til en diktat, som kan bruges i aktiviteten.

# HOLD-STAVE-STAFET

0.-3. KLASSETRIN

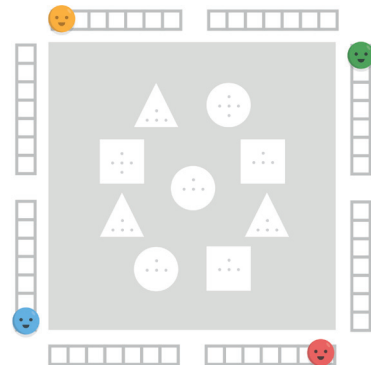
DANSK - FIGURBANEN

## Læringsmål

Eleven kan stave enkle ord og anvende dem i en sammenhæng.  
Eleven kan kommunikere og samarbejde med andre om en opgave.

## Materialer

- 20 x ærteposer pr. hold (en farve pr. hold)
- Underviseren forbereder 1 x opgaveark med 10-15 staveord (find eksempel på [www.legpaastreg.dk](http://www.legpaastreg.dk))



## Aktivitetens gang

1. Aktiviteten starter med, at hvert hold får tildelt et ord af underviseren. Holdene skal blive enige om, hvordan deres ord staves.
2. Derefter aftaler holdet indbyrdes, hvem der stiller sig ved de forskellige bogstaver i ordet, og hvem der placerer holdets ærtepose i holdets hinkerude.
3. Der kan sagtens stå flere elever fra samme eller fra forskellige hold ved samme bogstav.
4. Når et hold mener, at de står korrekt placeret i forhold til deres tildelte ord, skal en af holdets elever lægge et af holdets ærteposer i holdets hinkerude for at indikere, at de er færdige.
5. Når alle holdene har givet deres bud på, hvordan deres ord staves, og de har placeret holdets ærtepose i deres hinkerude, staver holdet i fællesskab ordet for underviseren.
6. Hvis der er stavfejl, kan et af de andre hold komme og hjælpe.
7. Herefter tildeles holdene et nyt ord, hvor samme fremgangsmåde følges.
8. Aktiviteten afsluttes, når et bestemt antal runder er gennemført.

## Organisering

- Eleverne inddes i fire hold, som placeres ved hhv. hinkerude et, tre, fem og syv.
- Ved hver rude lægges det pågældende holds farvede ærteposer.
- Hvert hold får et ord af underviseren, før aktiviteten sættes i gang, f.eks.:
  - Hold 1) *Natur*
  - Hold 2) *Hoved*
  - Hold 3) *Bolde*
  - Hold 4) *Konge*

## Variationsmuligheder

- Holdene kan få sedler med ord på, hvis de endnu ikke kan stave sig frem.
- Der kan spilles med ord på tre bogstaver og opefter, ord fra en diktat, egennavne, udsagnsord, navneord, tillægsord mv.
- Hvis et ord er længere end antallet af elever på holdet, så placerer holdet ærteposer på de øvrige bogstaver i ordet.
- Konkurrenceelementet kan udelades og fokus i stedet være på ord og stavning.

# SKIBET ER LASTET MED

0.-3. KLASSETRIN

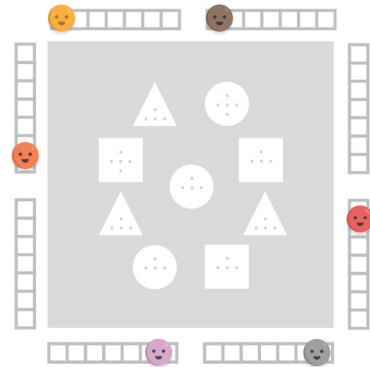
DANSK - FIGURBANEN

## Læringsmål

Eleven kan genkende og anvende bogstaver og ord.  
Eleven kan præsentere ord inden for et nært emne.

## Materialer

- 1 x talterning
- 1 x whiteboard m/pen pr. hold



## Organisering

- Eleverne inddeles i seks hold, som placeres ved hver deres hinkerude.
- Underviseren får udleveret en talterning.
- Underviseren forbereder et emne, tema eller andet for aktiviteten. I dette tilfælde er temaet "Dyreriget".

## Aktivitetens gang

1. Aktiviteten sættes i gang ved, at underviseren slår med terningen, som vi antager lander på tallet 9.
2. En elev fra hvert hold (altså seks elever i alt) løber om kap om at komme først til figuren med tallet 9. Eleverne vælger et bogstav at stille sig ved, i rækkefølge efter hvad nummer de kom ind til figuren med. I figuren med tallet 9, er bogstaverne Æ, L og T:
  - Den elev, der kommer først, får lov til at vælge bogstav først. Vi antager, at eleven vælger bogstavet T. Eleven stiller sig derfor ved bogstavet T.
  - Den elev der blev nummer to i kapløbet, kan enten vælge at stille sig ved bogstavet T og stille sig bag den elev, der kom først eller vælge et helt andet bogstav i figuren (Æ eller L) at stille sig ved. Vi antager, at eleven stiller sig ved bogstavet L.
  - Den tredje elev der ankommer til figuren, kan enten vælge at stille sig bag en af de andre elever ved bogstavet T eller L eller stille sig forrest ved bogstavet Æ. Vi antager, at eleven stiller sig bag ved den elev, som står ved bogstavet T.
  - Således fortsættes indtil alle seks elever har valgt et bogstav at stille sig ved.
3. Vi antager, at tre elever har stillet sig ved T, to elever har stillet sig ved bogstavet L, og en elev har stillet sig ved bogstavet Æ. De elever, der kom hurtigst frem, har en fordel, da de først skal finde på dyr med det bogstav, de har valgt, mens de andre først må finde på et dyr efterfølgende. Dem, der kom først, har også den fordel i at stå forrest ved et bogstav, da det er nemmere at finde på dyr. Der findes f.eks. flere dyr med bogstavet T end med bogstavet Æ.
4. Underviseren starter ved et tilfældigt valgt bogstav i figuren med tallet 9. Hvis underviseren starter ved bogstavet T, skal underviseren spørge, "hvilke dyr med bogstavet T er skibet lastet med?".



# SKIBET ER LASTET MED

---

Eleven, der står forrest ved bogstavet T, skal nu nævne et dyr, der starter med T.

5. Eleven får 30 sekunder til at svare:
  - Hvis eleven kan nævne et dyr med T inden for de 30 sekunder, scorer eleven to point til sit hold. Hvis ikke eleven kan svare inden for de 30 sekunder, får resten af denne elevs hold 30 sekunder til at nævne et dyr med T.
  - Hvis holdet kan nævne et dyr med T inden for de 30 sekunder, så får holdet et point.
  - Hvis holdet heller ikke kan nævne et dyr med T, får holdet nul point.
6. Nu er det den næste elev, som har valgt bogstavet T, der får en chance for at score et point. Allerede valgte dyr kan ikke bruges igen.
7. Når alle elever ved bogstavet T er blevet spurgt *"hvad skibet er lastet med"*, går turen videre til bogstaver Æ. Underviseren spørger igen *"hvilke dyr med bogstavet Æ er skibet lastet med?"*. Så fremdeles fortsættes, indtil alle elever har været igennem.
8. Når alle elever har fået chancen for at score point, løber de første elever tilbage til deres hold. Underviseren slår med terningen igen. Hvis terningen lander på tallet 7, skal en ny elev fra hvert hold løbe om kap om at komme først frem til figuren med tallet 7. Når alle er nået frem til figuren, skal eleverne igen vælge et bogstav og stille sig ved efter samme procedurer.
9. Aktiviteten kan afsluttes, når alle elever har været igennem.

## Variationsmuligheder

- For de yngre elever kan det være en idé at arbejde uden temaer, da de så har frit valg fra alle hylder i forhold til at finde på et ord. I dette tilfælde spørger underviseren blot, *"hvad er skibet lastet med"*, hvorefter svaret kan være et hvilket som helst ord med de valgte forbogstaver.
- Der kan også arbejdes med faglige temaer, såsom forskellige ordklasser, ordklassers bøjninger fra f.eks. navneform til nutid eller datid, antonymer, synonymmer etc.

# LAND, BY, DYR...

## 0.-3. KLASSETRIN

## DANSK - FIGURBANEN

### Læringsmål

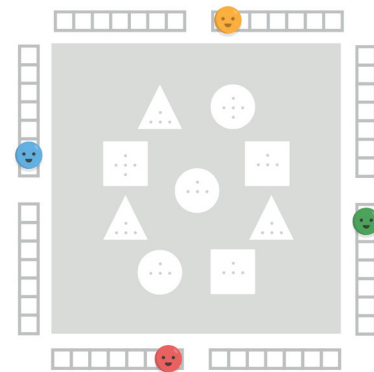
Eleven kan kategorisere ord i under- og overgrupper.  
Eleven kan veksle mellem at lytte og ytre sig.

### Materialer

- 20 x ærteposer pr. hold (en farve pr. hold)
- 1 x whiteboard m/pen pr. hold

### Aktivitetens gang

1. Aktiviteten starter med, at en elev siger "start", hvorefter underviseren begynder at sige alfabetet inde i sig selv, indtil en anden elev siger "stop".
2. Det bogstav, underviseren er kommet til, siges højt, f.eks. "K".
3. Når bogstavet K er sagt, skal holdene finde ord, som starter med bogstavet K inden for tre selvvalgte kategorier, som f.eks. kunne være: Land, by, dyr, mad, frugt, drikke, biler, ting på skolen, tegneseriefigurer eller andet.
4. Hvert hold finder et ord inden for hver kategori, med det bogstav underviseren landede på, og noterer det på deres whiteboard.
5. Inden holdet skal løbestave de ord, de har fundet på i hver kategori, aftaler de, hvem på holdet der skriver og hvem, der placerer ærteposer på bogstaverne (hver elev kan også have en eller to ærteposer med). Disse roller bytter for hver runde.
6. Vi antager, at kategorierne er "Land, Dyr og Mad", og at et hold har valgt ordene *Danmark, ko og is*. Holdet løber nu til hver bogstaver i de tre ord og lægger en ærtepose ved bogstaverne. Hvis der er bogstaver, der går igen i flere ord, er det nok at placere en ærtepose på det aktuelle bogstav.
7. Efter hver runde høres holdene i deres løsninger, som staves for klassen.
8. En ny runde kan gå i gang med et nyt forbogstav og evt. nye kategorier.



### Organisering

- Eleverne inddeles i fire hold og placeres ved hver deres hinkerude.
- Hvert hold får udleveret 20 ærteposer i hver deres farve og et whiteboard.

### Variationsmuligheder

- Kategorierne i aktiviteten kan være forskellige ordklasser, som evt. kan suppleres med bestemte bøjninger af de valgte ord.

# KENDER DU TEKSTTYPEN?

## 4.-6. KLASSETRIN

## DANSK - FIGURBANEN

### Læringsmål

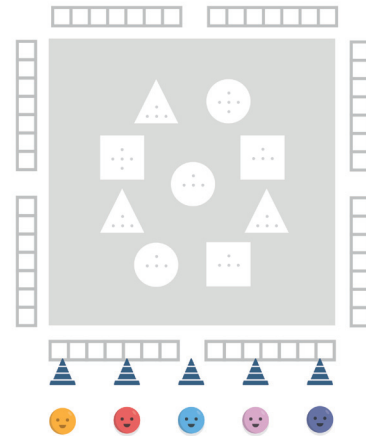
Eleven arbejder med forskellige fremstillingsformer og fortolkninger.  
Eleven kan vurdere, analysere og finde teksters karakteristika.  
Eleven kan genkende fiktion fra fakta og omvendt.

### Materialer

- 5 x kegler
- 5 x whiteboard m/pen
- Underviseren forbereder et selvvalgt emne (tekster eleverne har arbejdet med)

### Aktivitetens gang

1. Når aktiviteten sættes i gang, skal eleverne på hvert af de fem hold blive enige om kendetegn, nøgleord og/eller eksempler på tekster, hvor holdets teksttype er repræsenteret.
2. Holdene finder et kendetegn/nøgleord ad gangen, hvorefter holdet samlet skal løbestave ordet.
3. Vi tager udgangspunkt i hold 1 (de berettende). De har valgt deres første kendetegn som *kronologi*. Holdet skal nu løbestave ordet *kronologi* samlet. Det foregår ved:
  - At holdet først løber til bogstavet K.
  - Herefter løber de tilbage til deres startkegle og noterer bogstavet K på deres whiteboard.
  - Herefter løber holdet til bogstavet R.
  - Hjem og notere bogstavet R og så fremdeles.
4. Når holdet er færdig med at løbestave første ord, skal de finde på et nyt inden for deres teksttype. Det kunne f.eks. være *hændelsesforløb*, som ligeledes skal løbestaves og så fremdeles.
5. Således kæmper holdene side om side i ca. 15 minutter, hvor det er deres opgave at få samlet så mange kendetegn som muligt, inden tiden er gået.
6. Når tiden er gået, skal holdene præsentere deres teksttyper ud fra de kendetegn, de har valgt.
7. Forløbet kan forlænges ved, at alle elever skal forfatte en kort tekst ud fra den teksttype, de havde på deres hold.
8. Disse tekster kan efterfølgende bearbejdes på klassen.



### Organisering

- Fem kegler placeres ca. fem meter fra figurbanen med ca. to meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i fem hold, som hver repræsenterer en teksttype:
  1. De berettende
  2. De beskrivende
  3. De diskuterende
  4. De forklarende
  5. De instruerende
- Hvert hold får udleveret et whiteboard og placerer sig bag hver deres kegle.

### Variationsmuligheder

- Er det for stor en mundfuld at arbejde med flere teksttyper på samme tid, kan aktiviteten laves med udgangspunkt i, at alle hold f.eks. skal finde kendetegn for samme teksttype på samme tid.
- Der kan arbejdes med fokus på fortællertype og tekstgenre.

# RUNDKØRSEL

## 4.-6. KLASSETRIN

### Læringsmål

Eleven kan modtage, forstå og handle hurtigt på instrukser.  
Eleven kan identificere ord og deres dertilhørende ordklasser.

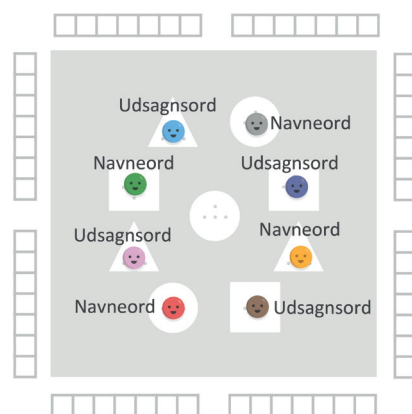
### Materialer

- Ingen

### Aktivitetens gang

1. Aktiviteten går ud på, at eleverne dels skal nå at fange elever fra andre figurer, inden de er nået en runde i *rundkørslen* (en runde om figurbanen på ydersiden af hinkeruderne), og dels skal eleverne selv sørge for ikke at blive fanget.
2. Aktiviteten sættes i gang ved, at underviseren råber enten et navneord, et udsagnsord eller et ord, som er både navneord og udsagnsord. Underviseren kunne f.eks. råbe udsagnsordet "løbe", hvorefter alle elever i figurene med udsagnsord skal løbe en runde i *rundkørslen* (med uret). Det handler om at fange elever foran en selv og selv undgå at blive fanget af dem, der løber bag ved.
3. Hvis en elev når hele vejen rundt i *rundkørslen* og får en fod ind i sin egen figur uden at blive rørt eller selv at røre nogen, fortsætter eleven som hidtil i næste runde.
4. Hvis en elev bliver rørt, trækker eleven ind mod midten og stopper sit løb. Når alle er nået rundt i *rundkørslen*, skal de, der blev fanget, gå ind i den figur, deres fanger står i.
5. Dem, der lykkes med at fange en anden elev, skal fortsætte i løb hele vejen rundt i *rundkørslen*, så eleven ikke selv bliver fanget.
6. Når alle er nået hele vejen rundt i *rundkørslen*, og dem, der blev fanget, har fundet vej ind i deres nye figurer, råber underviseren et nyt ord. Hvis det f.eks. er et udsagnsord, udspiller samme scenarie sig som før. Hvis det er et ord, som både kan være navneord og udsagnsord, f.eks. *klemme* (en klemme, at klemme), så skal alle elever løbe en runde i *rundkørslen*.
7. Ordene kan præsenteres i forskellige tider og former for at udfordre eleverne. Efter hver af disse runder, spørger underviseren ind til, hvilken bøjning og form ordet blev præsenteret i.
8. Aktiviteten afsluttes efter en på forhånd aftalt tid, f.eks. 10 minutter.
9. Vinderne, hvis de skal findes, er figuren med flest elever.

## DANSK - FIGURBANEN



### Organisering

- Eleverne fordeler sig med lige mange i hver figur undtaget cirklen i centrum.
- Hver anden figur er hhv. navneord eller udsagnsord (fire figurer der repræsenterer navneord, og fire figurer der repræsenterer udsagnsord).
- Eleverne i figurene er samme ordklasse, som den figur de står i.

### Variationsmuligheder

- Der kan arbejdes med andre ordklasser, f.eks. tillægsord, forholdsord, stedord, biord og bindeord.
- Der kan arbejdes med forskellige grammatiske temaer i aktiviteten, som f.eks.:
  - 1) Tillægsord - gradbøjning i grundform, højere grad og højeste grad.
  - 2) Udsagnsord - bøjning i bydeform, navnemåde, nutid og datid
  - 3) Navneord - bøjning i ental/flertal og ubestemt/bestemt form.
- Der kan spilles med, at elever, som træder ud af egen figur ved en fejl, overgår til figuren ved siden af i urets retning.

# PINGVIN-VANDRING

## 4.-6. KLASSETRIN

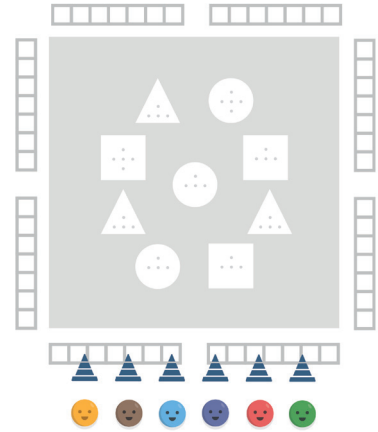
## DANSK - FIGURBANEN

### Læringsmål

Eleven kan stave og kategorisere svære ord.  
Eleven kan sætte tekster ind i en sammenhæng og et tidsperspektiv.  
Eleven kan præsentere og fremstille resultater.

### Materialer

- 6 x kegler
- 6 x whiteboard m/pen
- 6 x pingviner
- 3 x tekstanalyseterninger
- Underviseren forbereder opgaveark med ord fra en kendt tekst eleverne arbejder med (find eksempel på [www.legpaastreg.dk](http://www.legpaastreg.dk))



### Aktivitetens gang

1. *Pingvin-vandring* er en stafet, hvor pingvinen fungerer som depeche. Aktiviteten indledes med, at hvert hold kaster tekstanalyseterningen med mulighed for at lande på:
  - a) Genre
  - b) Person
  - c) Komposition/handling
  - d) Tid
  - e) Personkarakteristik
  - f) Miljø
2. Vi tager udgangspunkt i begrebet *miljø*. Hvert hold noterer et nøgleord på deres whiteboard om det *miljø*, de mener, teksten tager udgangspunkt i. Nøgleordet kunne f.eks. være ord om, hvor handlingen foregår, såsom i en *mørk og skummel* kælder, eller hvilket *socialt miljø* personerne kommer fra mv.
3. Så snart et hold har noteret et nøgleord på deres whiteboard, sker *Pingvin-vandringen*.
4. Nu skal holdet løbestave ordet *skummel* på følgende måde:
  - Den første elev fra holdet tager pingvinen, løber ind og rører ved bogstavet S med pingvinen. Dernæst løber eleven retur for at aflevere pingvinen til næste elev.
  - Den næste elev løber til bogstavet K og så fremdeles, til hele ordet er stavet på denne måde.
5. Det gælder om at blive først færdig med at hente bogstaver til deres 10 ord.
6. Når alle hold er færdige med at hente nøgleord, laver underviseren en fælles opsamling, hvor de forskellige hold fremlægger deres nøgleord. Det hurtigste hold starter. Sker det, at et eller flere nøgleord ikke er stavet korrekt eller ikke har en sammenhæng med teksten, vil nøgleordet blive diskuteret i fællesskab. Herefter har det næsthurtigste hold mulighed for at vinde med 10 acceptable nøgleord.

### Organisering

- Seks kegler placeres ca. fem meter fra figurbanen med ca. 2 meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i seks hold, som placeres bag hver deres kegle. Hvert hold får udleveret en pingvin og et whiteboard.
- To hold deles om en tekstanalyseterning.
- Underviseren definerer fra start, hvor mange ord eleverne skal løbe til. I dette tilfælde er det 10 ord. Ordene kan f.eks. tage udgangspunkt i en tekst, eleverne har arbejdet med.

### Variationsmuligheder

- *Pingvin-vandring* kan spilles uden terning. Det kræver mere styring fra underviserens side i forhold til det faglige fokus for aktiviteten.
- Der kan spilles med samme regler, men i stedet for tekstanalyseterningen kan ordklasseterningen bruges.

# 6-DAGESLØB

## 4.-6. KLASSETRIN

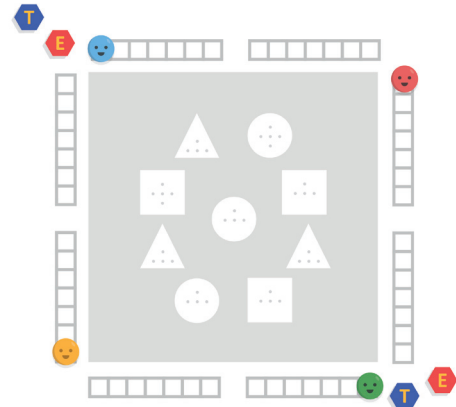
## DANSK - FIGURBANEN

### Læringsmål

Eleven kan stave, opfatte og anvende nye og svære ord.  
Eleven kan kategorisere forskellige ord i klasser.  
Eleven kan formulere og forklare sin egen forståelse af et emne.

### Materialer

- 1 x whiteboard m/pen pr. hold
- 2 sæt bogstavterninger (4 konsonanter, 2 vokaler)
- 1 x ordklasseterning
- Underviseren sørger for 1 x stopur



### Organisering

- Et sæt bogstavterninger placeres i to hjørner af figurbanen, diagonalt af hinanden.
- Eleverne inddeles i fire hold, som placerer sig i hinkeruderne. Der skal være en helt tom hinkerude af tolv felter mellem hvert hold. Eleverne på hvert hold stiller sig på række med en elev i hvert sit felt i holdets hinkerude.
- Hvert hold får udleveret et whiteboard.
- 6-dagesløb spilles i urets retning.

### Aktivitetens gang

1. Aktiviteten går nu ud på, at holdene skal dyste i ordklasser og forsøge at erobre flere elever over på deres hold ved at indhente holdet foran dem.
2. Underviseren kaster ordklasseterningen, som f.eks. lander på navneord.
3. Hvert hold låner en bogstavterning fra det nærmeste hjørne. Terningen kastes, og hvis en terning lander på bogstavet Æ, skal holdet sammen finde på et navneord, som starter med bogstavet Æ. Hvis de vælger ordet æble, skal de nu løbestave ordet. Bagerste elev i rækken løber til bogstavet Æ og rører det med foden. Eleven løber retur til det tomme felt foran den forreste elev. Dernæst løber bagerste elev til næste bogstav i æble, altså bogstavet B, og retur til det tomme felt foran den forreste elev og så fremdeles. På den måde bevæger holdet sig fremad, et felt ad gangen.
4. Holdet noterer ordet *æble* på deres whiteboard, som hele tiden holdes af den elev, som er forrest i rækken. Det er også den forreste elev, som hele tiden kaster med terninger. En ny terning vælges for hver runde. Den tidligere terning lægges tilbage, hvor den kom fra, så der hele tiden ligger tre terninger i to af figurbanens hjørner.



# 6-DAGESLØB

5. Når holdet er færdig med at løbestave *æble*, kaster de terningen på ny. Et nyt ord fra ordklassen findes nu med det bogstav, terningen lander på. Således bliver holdene ved med at bevæge sig fremad.
6. Ord må ikke genbruges, selv om terningen lander på det samme bogstav.
7. Hvis holdet ikke kan komme på et ord med det bogstav, terningen lander på inden for ordklassen, så skal den forreste i rækken løbe om bag i køen, hvorefter de må slå med terningen igen. En række uheldige terningekast, kan sætte holdet under pres, da holdet bag dem nærmer sig med hastige skridt.
8. Hvis et hold når ind og står i samme felt som den bagerste fra holdet foran, har man indhentet et andet hold. Hvis dette sker, vinder de en ekstra elev over på deres hold. Eleven de vinder, er den elev, som de ender i samme felt med.
9. Så snart et hold er indhentet, stiller alle hold sig tilbage til udgangspositionen. Holdet, der har fået en ny elev på deres hold, har en fordel ved at være tættere på det foranliggende hold.
10. En ny omgang sættes i gang, evt. efter ombytning af startpladser, så det ikke er de samme hold, der jagter hinanden.
11. Der spilles på tid (underviseren bestemmer tidshorizonten), og hvis ingen af holdene har nået hinanden, inden tiden er gået, har det hold, som er tættest på et andet hold, vundet.
12. Underviseren samler op på alle de fundne ord. Der stilles krav om stavekorrekthed, og eleverne kan få til opgave at bøje ordene.

## Variationsmuligheder

- Hvis et hold indhenter et andet hold, samles holdet i et stort hold og fortsætter efter de andre hold. Når alle elever er på et hold, er aktiviteten slut.
- Hvert hold kan udstyres med en ordklasseterning, som de i stedet skal slå med fra ord til ord. Underviseren kunne f.eks. stille krav om, at alle navneord skal være i flertal, alle udsagnsord skal være i bydemåde, alle tillægsord skal gradbøjes i højeste grad og egennavne i flerleddede navne.
- Andre ordklasser kan benyttes.

# 10 HURTIGE

## 4.-6. KLASSETRIN

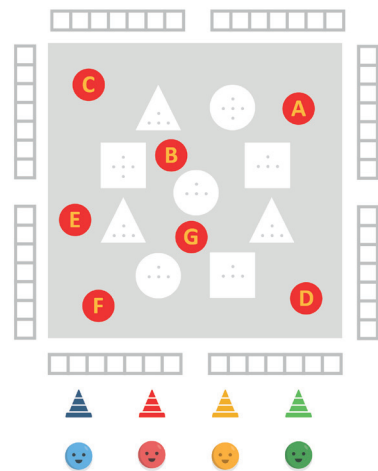
## DANSK - FIGURBANEN

### Læringsmål

Eleven kan udtale og stave svære ord samt kategorisere ord i bestemte klasser.  
Eleven kan sætte korrekt tegnsætning i nære og kendte tekster.

### Materialer

- 10 x kegler pr. hold (en farve pr. hold)
- 1 sæt markeringsbrikker m/bogstaver
- 4 x whiteboard m/pen
- 10 x ærteposer pr. hold (en farve pr. hold)
- 1 x ordklasseterning



### Organisering

- Fire bunker med 10 kegler i samme farve placeres ca. to meter fra figurbanen med ca. to meter mellem hver bunke.
- Eleverne inddeles i fire hold, som placeres ved hver deres farve kegler.
- Markeringsbrikkerne m/bogstaver placeres på figurbanen således at der er to af hvert bogstav. Identiske bogstaver skal ligge med minimum tre meters afstand til de opstregede bogstaver.
- Hvert hold får udleveret 10 ærteposer, gerne i samme farve som holdets kegle og et whiteboard.

### Aktivitetens gang

1. Underviseren kaster ordklasseterningen for at bestemme ordklassen, eleverne skal arbejde med. Senere benyttes ordene i forbindelse med sætningsdannelse og tegnsætning.
2. Eksempelvis lander ordklasseterningen på egennavn. Nu skal holdene løbe en stafet, hvor de skal finde på 10 egennavne og løbestave dem hurtigt.
3. Det foregår ved, at holdene f.eks. finder på egennavnet *Tivoli*, som noteres på holdets whiteboard.
4. Derefter skal en elev fra holdet løbe til bogstavet T for at placere holdets kegle på bogstavet. Eleven løber retur, hvorefter den næste elev løber til næste bogstav I for at lægge en ærtepose ved siden af bogstavet. Tredje elev løber til bogstavet V, ligger en ærtepose og så fremdeles.
5. Ved forbogstaverne lægges en kegle i holdets farve, mens der lægges ærteposer i holdets farve ved resten af bogstaverne i ordet.
6. Når holdet er færdig med ordet, samler den næste elev i køen alle holdets ærteposer ind, mens deres kegle på bogstavet T bliver liggende.

# 10 HURTIGE

7. Når en kegle ligger på et bogstav på figurbanen, kan bogstavet ikke længere bruges som forbogstav til et nyt ord. Vær opmærksom på, at der er to af hvert bogstav, så der kan f.eks. vælges to egen-navne med bogstavet T.
8. Det vil forekomme, at holdene af og til finder på et ord, hvis forbogstav allerede er brugt to gange, hvilket dels giver en ekstra løbetur og betyder at holdet skal finde på et nyt ord.
9. Selv om et bogstav er dækket med en kegle eller ærtepose, kan en ærtepose stadig lægges ved siden af, når et hold er ved at løbestave et af deres ord.
10. Derefter finder holdet på et nyt egennavn, som noteres på holdets whiteboard, og dysten fortsætter. Det er en fordel at finde på egennavne med forbogstav i samme figur, som holdet allerede har kegler i, da det giver flere point.
11. Når alle fire hold har løbet de *10 hurtige*, tildes holdene point for deres placering 1-4 (fire point til holdet der kom først, tre til andenpladsen osv.)
  - Der gives yderligere to point pr. kegle.
  - Hvis et hold har to kegler i samme figur, gives fire point pr. kegle i figuren.
  - Hvis et hold har tre kegler i samme figur, gives seks point pr. kegle i figuren.
  - Hvis et hold har fire kegler i samme figur, gives otte point pr. kegle i figuren.
12. Underviseren kontrollerer, hvor mange point de forskellige hold har ved at krydstjekke med whiteboard og holdets farvede kegler.
13. Ved egennavne skal eleverne afslutningsvis søge information og skriftligt berette om to udvalgte egennavne, f.eks. *Tivoli og Bornholm*.
14. Ved udsagnsord, tillægsord eller navneord skal eleverne skrive en kort sammenhængende tekst, som indeholder hhv. de 10 udsagnsord, tillægsord eller navneord, de har løbestavet. Eleverne vælger selv genre, og underviseren kan beslutte, om der arbejdes i hold eller individuelt med opgaven.
15. Uanset ordklasse og teksttype skal eleverne lave en tekst på minimum 10 linjer, hvor der i alle tilfælde vil være fokus på tegnsætningen i teksterne.
16. Når alle har lavet deres tekster, skal de sætte sig sammen i par, læse hinandens tekster og afslutningsvis diskutere og begrunde tegnsætningen.

## Variationsmuligheder

- Hvis det viser sig, at de enkelte hold har for meget fokus på hver deres figur, så kan man spille med, at de første fem ord, et hold finder på, skal findes ved brug af bogstavterninger, som definerer forbogstav på ordene.
- Aktiviteten kan også bruges med ord inden for en bestemt genre, historisk tid, osv.
- Afhængig af hvilken ordklasse der arbejdes med, kan underviseren stille holdene andre opgaver. F.eks. gradbøjning af tillægsord, formulere sætninger ud fra ordene eller finde synonyme eller antonymer til de ord de har fundet.

# STJÆL ORD

## 4.-6. KLASSETRIN

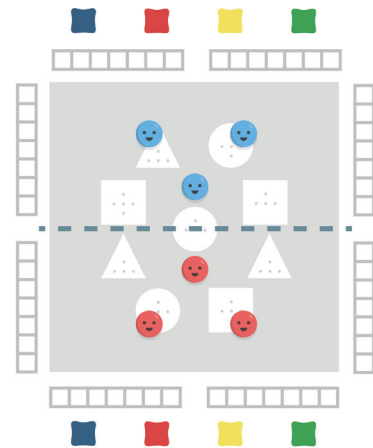
## DANSK - FIGURBANEN

### Læringsmål

Eleven kan udforske sproget i skrift, tale og betoning.  
Eleven kan stave ord og anvende korrekt grammatik.  
Eleven kan genkende forskellige ordklasser.

### Materialer

- 1 sæt mærkeband pr. hold (en farve pr. hold)
- 10 x ærteposer pr. ordklasse (en farve pr. ordklasse)
- Asfaltkridt



### Organisering

- Der tegnes en midterlinje med asfaltkridt, så figurbanen deles i to halvdele.
- De forskellige farver på ærteposerne indikerer forskellige ordklasser:
  - Blå: *Stedord/pronomener*
  - Rød: *Biord/adverbier*
  - Gul: *Bindeord/konjunktioner*
  - Grøn: *Forholdsord/præpositioner*
- 20 ærteposer placeres bag hvert holds baglinje med lige mange af hver farve.
- Eleverne inddeles i to hold, som placerer sig på hver deres banehalvdel og tager hver deres farve mærkeband på.
- Underviseren kan evt. udlevere en oversigt med kendetegn for ordene fra de fire ordklasser til hvert hold.

### Aktivitetens gang

1. Holdene skal forsøge at stjæle ærteposer fra hinanden og samtidig forsvare deres egne.
2. Hvert hold har *helle* på egen banehalvdel og bag modstandernes baglinje.
3. Hvis en elev bliver taget på modstandernes banehalvdel, skal eleven løbe tilbage til eget område for at kunne deltage igen. Eleven kan ikke blive fanget på tilbageturen.
4. Hvis en elev bliver fanget på modstandernes banehalvdel med en ærtepose i hånden, skal eleven lægge ærteposen tilbage bag modstandernes baglinje. Dernæst løber eleven tilbage til egen banehalvdel for at kunne deltage igen.
5. Der må kun stjæles en ærtepose ad gangen, og den skal bæres synligt.
6. Der spilles på tid, og det hold med færrest ærteposer skal nu starte med at kaste en ærtepose ind i en af figurerne på figurbanen. Derefter skiftes holdene til at kaste.

# STJÆL ORD

7. Hvis eleven kaster en grøn ærtepose (forholdsord) ind i midtercirklen, må eleven vælge et af bogstaverne i cirklen (Å, R og S). Det valgte bogstav skal indgå i det forholdsord, eleven vælger. Hvis det lykkes, får holdet tildelt et point.
8. Turen skifter, og det andet hold forsøger på samme måde at score et point.
9. Hvis en elev rammer forbi en af figurerne, kan der ikke scores point til holdet med denne ærtepose.
10. *Zonen*, hvor der kastes fra, skal laves ud fra elevernes forudsætninger. Det må hverken være for nemt eller for svært at ramme ind i en figur med en ærtepose, men udgangspunktet er fra hinkeruderne. Holdene skal hele tiden kaste efter en ny figur, og for hvert kast skifter holdene kasteren således at det først er muligt at kaste sin anden ærtepose, når alle andre elever fra holdet har kastet en ærtepose.
11. Eleverne kan samarbejde med sine holdkammerater om at finde på ord. Ligesom der kan spilles med, at den elev, som rammer ind i den korrekte figur, selv skal finde på et ord.
12. Aktiviteten slutter, når alle ærteposer er kastet og underviseren samler op i plenum.

## Variationsmuligheder

- En eller flere af de fire ordklasser kan udskiftes med nogle andre ordklasser.
- Aktiviteten kan afslutningsvis suppleres med, at eleverne laver en kort tekst på fem linjer til hinanden, hvorefter de bytter med en af deres klassekammerater. Efterfølgende skal de opdele alle ordene i ordklasser, herunder en evt. *ved ikke* ordklasse, som afklares ved en fælles opsamling i klassen.
- Der kan spilles med, at når et bogstav er brugt, lægges ærteposen oven på bogstavet. Dette indikerer, at bogstavet ikke må benyttes igen inden for den respektive ordklasse. Således stiger sværhedsgraden, samtidig med at der kan spilles taktisk i forhold til at score point på de svære bogstaver.
- Når eleverne har kastet en ærtepose ind i en figur, kan underviseren stille uddybende spørgsmål til bøjning af ord.

# KAST EN ORDKLASSE

## 4.-6. KLASSETRIN

## DANSK - FIGURBANEN

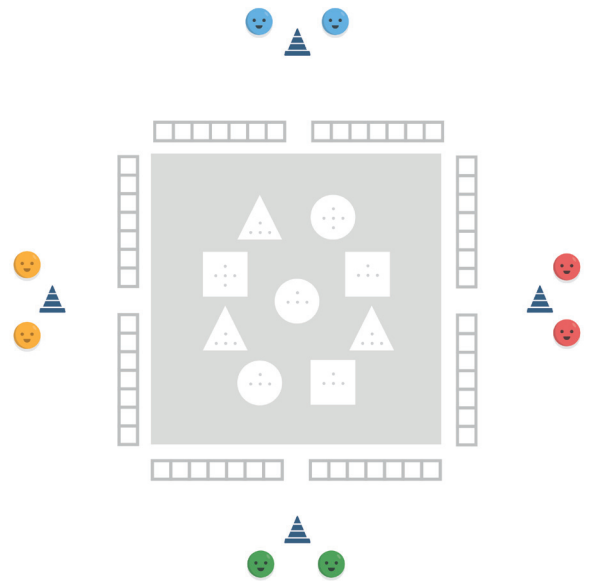
### Læringsmål

Eleven kan danne sætninger og sortere ord i ordklasser.

Eleven kan finde og nævne synonymer og antonymer til udvalgte ord.

### Materialer

- 4 x kegler
- 8 x whiteboard m/pen
- 2 x ærteposer pr. hold (en farve pr. hold)
- 4 x ordklasseterninger



### Organisering

- På hver af de fire langsider af figurbanen placeres en kegle ca. to meter fra midten.
- Eleverne inddeles i fire hold, som placeres ved hver deres kegle. Ved keglerne deler holdene sig i to rækker, som placerer sig på hver side af keglen med fronten mod figurbanen.
- Hvert hold får tildelt to whiteboards, en ordklasseterning og to ærteposer. Hvert hold har sin egen farve ærteposer.

### Aktivitetens gang

1. Aktiviteten starter med, at en af de forreste elever på hvert hold slår med ordklasseterningen for at definere, hvilken ordklasse de starter med.
2. Næste elev i hver række kaster en ærtepose ind på figurbanen med henblik på at ramme ind i en ønsket figur.
3. Hvis det lykkes for en elev at ramme ind i en af de ni figurer med ærteposen, så kan eleven løbe ind i figuren, tage ærteposen med sig og frit vælge et bogstav fra figuren.
4. Lad os antage at ordklasseterningen er landet på tillægsord, og eleven har valgt bogstavet L.
5. Når eleven kommer tilbage til sit hold, gælder det om at notere tre tillægsord med L på et af holdets whiteboards. Hvis eleven fra samme hold, men i den anden række, er landet i en anden figur, hvor bogstavet S vælges, så skal holdet ligeledes finde tre tillægsord bare med bogstavet S. Disse tre noteres således også på et af holdets whiteboards.
6. Så snart ærteposen er retur, og de tre tillægsord er noteret, kan næste elev i rækken kaste ærteposen efter en bestemt figur. Imens kaster en holdkammerat ordklasseterningen. Således fortsættes indtil en på forhånd aftalt tid er gået, eller til alle bogstaver i alfabetet er hentet.



7. Hvis en elev ikke får sin ærtepose ind i en figur, skal ærteposen hentes og bringes tilbage til holdet. Holdet gør et nyt forsøg med næste elev i rækken. Eleven, der ikke ramte ind i en figur med ærteposen, løber rundt om banen i urets retning og om bag i køen.
8. Hvis et bogstav allerede er brugt af holdet, kan det ikke genbruges.
9. Hvis terningen lander på logoet "Mark, Play & Learn", vælges en ordklasse efter eget valg.
10. Når der er gået f.eks. 10 minutter, stoppes aktiviteten og underviseren samler holdene. Underviseren definerer nogle opgaver, som holdene skal arbejde med, f.eks.:
  - a) Kategorisere og sortere ordene i ordklasser og notere dem på whiteboardet.
  - b) Danne sætninger ud fra de indsamlede ord inden for et valgfrit tema.
  - c) Bøje ordene korrekt i forhold til hvilken ordklasse ordet hører under og notere det på white boardet.
  - d) Danne sammensatte ord af navneordene.
  - e) Finde synonymmer og antonymer til ordene og notere dem på whiteboardet.

#### Variationsmuligheder

- Holdene skal bøje ordene, de henter.
- Underviseren kan stille krav om, at ord f.eks. skal indeholde stumme bogstaver.