

ENGELSK



INTRODUKTION TIL ENGELSK

I engelskaktiviteterne er det primære fokus knyttet til elevernes almene viden fra hverdagen og nærmiljøet. Der lægges vægt på sprogets slægtskab med dansk, og gennem repetition og instruktioner arbejder eleverne særligt med kompetenceområderne *mundtlig og skriftlig kommunikation*.

Aktiviteterne koncentrerer sig hovedsageligt om færdigheds- og vidensmålene *lytning, samtale, præsentation og sprogligt fokus*. Eleven dygtiggør sig og udvikler sit sprog og sit ordforråd igennem nysgerrighed, samarbejde og forskellige strategier. Sammenlagt bestræber aktiviteterne sig på at favne bredt inden for faget.

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

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.

God fornøjelse.

BOGSTAVBANEN - ENGELSK

INDSKOLINGEN

Speed spelling
The witch and the wizard
Translation
A or an
The secret question

MELLEMTRINNET

Charades
Wheel of fortune
Same same but different
Advantage
Word Puzzle



SPEED SPELLING

1.-3. KLASSETRIN

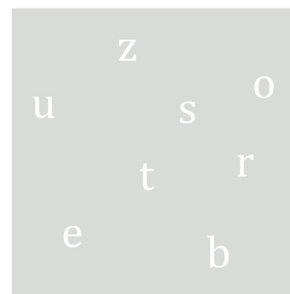
ENGELSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan stave enkelte ord og udtryk.
Eleven kan kommunikere ord i samarbejde med andre.

Materialer

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



Organisering

- Seks kegler placeres ca. to meter fra banen med ca. to meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i seks hold, som placeres ved hver deres kegle.

Aktivitetens gang

1. Alle hold skal slå med en af bogstavterningerne og huske bogstavet, de slog.
2. Så snart alle hold har slået med en terning, sættes aktiviteten i gang.
3. Hvis et hold har slået bogstavet A, skal alle eleverne på holdet løbe til A på bogstavbanen. Her skal de sammen finde på tre engelske ord, som starter med A. Når dette er gjort, løber de tilbage til deres kegle og noterer ordene på deres whiteboard.
4. Terningen kastes på ny og holdet løber til det nye bogstav, hvor tre ord dannes med det nye bogstav og så fremdeles.
5. "Mark, Play & Learn" logoet samt bogstaverne Æ, Ø og Å er jokere. Hvis et holds terning lander på en joker, kan de frit vælge et bogstav.
6. Aktiviteten slutter efter 10-15 minutter eller efter et antal forudbestemte ord.
7. Underviseren samler klassen, og holdene fremlægger alle ordene, de har noteret for hinanden.

Variationsmuligheder

- Alle hold kaster en terning, men må først løbe til deres bogstav på underviserens signal. Ude på bogstavet har holdene et minut til at notere så mange ord som muligt på holdets whiteboard. Når tiden er gået, skal de løbe tilbage til deres kegle, hvor alle hold igen slår med en terning, og aktiviteten fortsætter. Når der er dystet 5-10 omgange samler underviseren alle elever. De enkelte hold fremlægger de ord, de har noteret. Det hold, som har indsamlet flest ord, har vundet.
- Der kan arbejdes videre med de ord, som holdene har noteret. De kan f.eks. lave simple sætninger eller spørgsmål, hvori deres ord indgår, eller de kan kategorisere dem i navneord, udsagnsord og tillægsord.

THE WITCH AND THE WIZARD

1.-3. KLASSETRIN

ENGELSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

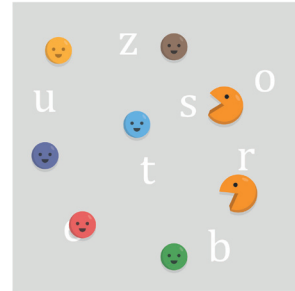
Eleven kan lytte og identificere ord.
Eleven kan formulere sig mundtligt.

Materialer

- 4 x mærkeband

Aktivitetens gang

1. Fangerne starter med at løbe til hvert sit bogstav på bogstavbanen.
2. Hvis en fanger stiller sig på bogstavet M, skal fangeren råbe et dyr, som starter med M på engelsk. Det kunne f.eks. være "monkey". Den anden fanger kunne f.eks. løbe til bogstavet C, og råbe "cat". Herefter begynder fangelegen.
3. Når en elev bliver fanget, trylles eleven om til en abe eller en kat, alt efter hvilken fanger, som har fanget dem, og skal efterfølgende agere som en abe eller kat (gerne med lyd på).
4. Hvis de tilfangetagende ikke kan huske, hvilken fanger der tryller om til hhv. en abe eller en kat, kan der indføres en regel om, at de valgte dyr skal nævnes, når der fanges.
5. En fortryllet elev kan reddes ved, at to elever der ikke er fortryllet danner en bro med deres arme. Den fortryllede elev går under broen, som det dyr den er tryllet om til. Når eleven kommer ud på den anden side af broen, ophæves fortryllesen og eleven er nu fri igen.
6. Alle tre elever som indgår i en befrielse har midlertidigt helle, indtil den fortryllede elev er igennem broen.
7. Fangerne bliver ved med at fange de andre elever, indtil underviseren råber "nye fangere". To nye elever, som underviseren allerede har lavet aftale med, løber til et nyt bogstav hver. Her råber de, hvilke dyr, de kan trylle de andre elever om til, f.eks. "dog" og "goat", og aktiviteten fortsætter.
8. Når alle elever, der har et ønske om at være fangere, har prøvet at være *witch* eller *wizard*, stopper aktiviteten.
9. Afslutningsvis kan elever og underviseren i fællesskab remse alle de dyr op, som eleverne har valgt og evt. snakke om andre mulige dyr.



Organisering

- To fangere, *a witch and a wizard*, udpeges og tager hver to mærkeband på således, at de danner et kryds over bryst og ryg.
- Resten af eleverne fordeler sig på bogstavbanen.

Variationsmuligheder

- Eleverne skal råbe ordet på engelsk og så på dansk.
- Eleverne kan gå sammen i grupper, hvor de kategoriserer dyrene samt finder på nogle flere dyr inden for hver kategori. Holdene skiftes til at præsentere, hvilke kategorier og dyr de er kommet på.

TRANSLATION

1.-3. KLASSETRIN

ENGELSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan formulere sig og kommunikere kort og korrekt.

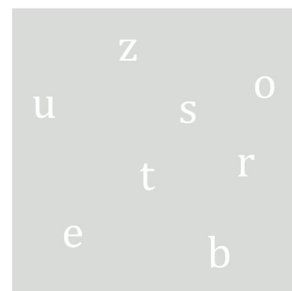
Eleven kan stave og oversætte engelske ord.

Materialer

- 9 x kegler
- 9 x whiteboard m/pen

Aktivitetens gang

1. Hvert hold starter med at notere 20 forskellige engelske ord på deres whiteboard i alfabetisk rækkefølge under hinanden og så vidt muligt med forskellige for bogstaver.
2. Når alle ni hold har skrevet deres 20 ord, lægger de deres whiteboard ved deres kegle og med teksten nedad.
3. Holdene roterer to kegler til venstre og stiller sig ved deres nye kegle og whiteboard.
4. Når aktiviteten sættes i gang, skal en elev fra hvert hold løbe ind på banen for at hente for bogstavet på det øverste ord på holdets whiteboard.
5. Hvis vi antager, at det øverste ord er *elephant*, skal første elev hente bogstavet E ved at løbe ind på banen, markere med foden på bogstavet E og dernæst løbe tilbage til sit hold.
6. Så snart eleven er tilbage på sit hold, skal ordet oversættes og noteres på whiteboardet, før næste elev må løbe efter for bogstavet på næste ord.
7. Når alle hold har hentet og oversat de 20 ord, samler underviseren op på aktiviteten.



Organisering

- Ni kegler placeres ca. to meter fra banen med ca. to meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i ni hold, som placeres ved hver deres kegle. Hvert hold får udleveret et whiteboard.

Variationsmuligheder

- Ordene kan være skrevet på dansk, men skal oversættes til engelsk før der hentes for bogstaver.
- For at få mere bevægelse kan holdene løbestave hele ordet, altså hente alle bogstaver i ordene.
- Der kan placeres markeringsbrikker m/bogstaver oven på de opstregede bogstaver. Hver gang et for bogstav på et ord hentes, skal eleverne tage markeringsbrikken med tilbage til holdet. Før næste elev kan hente et nyt bogstav, skal markeringsbrikken lægges på plads. Hvis en elev vil hente et bogstav, mens markeringsbrikken er væk, må eleven løbe til et ny bogstav. I denne version skal de 20 ord ikke hentes i rækkefølge. Derimod kan holdene lave en strategi for, hvordan de vil indsamle for bogstaverne.
- Holdene kan kaste en ordklasseterning inden de går i gang med at skrive de 20 ord på deres whiteboard. Ordklasseterningen er med til at bestemme, hvilken ordklasse de skal finde på ord indenfor.

A OR AN

1.-3. KLASSETRIN

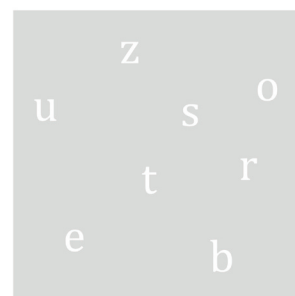
ENGELSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan stave enkle ord og udtryk.
Eleven kan placere ord og sætninger i bestemte og ubestemte artikel form.

Materialer

- 6 x kegler
- 6 x whiteboard m/pen
- 2 sæt bogstavterninger (4 konsonanter, 2 vokaler)
- Evt. ordbøger



Aktivitetens gang

1. Aktiviteten går ud på, at en elev fra hvert hold kaster en bogstavterning. Vi antager, at terningen lander på bogstavet E. Eleven løber ud og henter bogstavet E ved at berøre bogstavet med foden.
2. Når eleven er kommet retur, skal holdet finde et engelsk navneord, der begynder med E, f.eks. *eagle*. Ordet noteres på holdets whiteboard.
3. Næste elev kaster terningen, som lander på et nyt bogstav. Dette bogstav hentes på samme måde, og endnu et engelsk navneord findes.
4. "Mark, Play & Learn" logoet på terningerne samt bogstaverne Æ, Ø og Å fungerer som jokere, og giver holdet mulighed for at hente et bogstav efter eget valg.
5. Når alle hold har lavet 10-20 navneord, bytter holdene whiteboard med hinanden. Hhv. hold 1 og 2, hold 3 og 4, og hold 5 og 6 bytter whiteboard. På det whiteboard, som holdene modtager, står 10-20 engelske navneord. Holdet skal nu sætte *a* or *an* foran navneordene.
6. Når dette er gjort, skal de oversætte navneordene til dansk.
7. Ordbøger kan benyttes om nødvendigt.

Organisering

- Seks kegler placeres ca. to meter fra bogstavbanen. Keglerne placeres således, at tre af keglerne placeres med en meter mellem hver. Fire meter derfra i vandret linje placeres de tre andre kegler ligeledes med en meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i seks hold, hvoraf hold 1-3 placerer sig ved den ene gruppe kegler, og hold 4-6 ved den anden gruppe kegler.
- Et sæt bogstavterninger placeres ved hver af de to grupper kegler.
- Hvert hold får udleveret et whiteboard.

Variationsmuligheder

- De navneord, holdene har noteret på deres whiteboard, skal skrives i flertal på engelsk.

THE SECRET QUESTION

1.-6. KLASSETRIN

ENGELSK - BOGSTAVBANEN

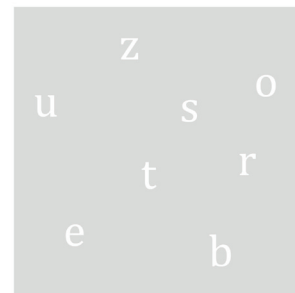
Læringsmål

Eleven kan kommunikere mundtligt i faste fraser og sætninger.

Eleven kan stave ord og anvende begreber samt formulere sig spørgende.

Materialer

- 6 x kegler
- 6 x whiteboard m/pen
- 2 sæt bogstavterninger (4 konsonanter, 2 vokaler)
- Underviseren forbereder minimum 6 x opgaveark m/korte sætninger med spørgsmål, som refererer til et igangværende emne. Vi tager udgangspunkt i et eksempel, hvor emnet er "Min familie" (find eksempel på www.legpaastreg.dk)



Organisering

- Seks kegler placeres ca. to meter fra banen med ca. to meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i seks hold, som placeres ved hver deres kegle. Hvert hold får udleveret et whiteboard.
- To sæt bogstavterninger placeres således, at tre hold deles om et sæt bogstavterninger.
- Hvert hold udnævner en dommer, som skifter plads med naboholdets dommer.
- Dommerne får udleveret et hemmeligt spørgsmål, som underviseren har forberedt. I dette eksempel er *the secret question*: "How many siblings do you have?" (spørgsmålene er forskellige fra hold til hold).
- På bagsiden af opgavearket har underviseren sat en række vandrette streger med numre under. Hver streg udgør et bogstav i det hemmelige spørgsmål, eleverne skal finde frem til.
- De vandrette streger noteres på holdets whiteboard på præcis samme måde, som de ses på opgavearket.

THE SECRET QUESTION

Aktivitetens gang

1. Aktiviteten starter ved, at hvert hold slår med en af terningerne. Der skiftes mellem terningerne for hvert kast.
2. Hvis et holds terning f.eks. lander på bogstavet O, skal hele holdet løbe ud på bogstavet O. Herfra råber de til deres dommer "Er bogstavet O en del af ordet?". Hvis vi tager udgangspunkt i, at the secret question er "How many siblings do you have?", ville dommeren kigge på det udleverede opgaveark, og råbe "Ja, bogstavet O er det andet, syttende og nittende bogstav". Holdet løber tilbage til deres kegle. De noterer bogstavet O på de korrekte streger.
3. Hvis bogstavet holdet slår, ikke er en del af *the secret question*, skal de blot notere bogstavet på deres whiteboard, så de husker, at de har brugt dette bogstav. Derefter skal de løbe retur til deres kegle for at kaste en ny terning.
4. "Mark, Play & Learn" logoet samt bogstaverne Æ, Ø og Å er jokere. Hvis holdenes terning lander på en af dem, kan de frit vælge et bogstav. Det samme gælder, hvis de lander på et bogstav, de har haft.
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 for dernæst at spørge, om det er en del af *the secret question*.
6. Der er ingen regler for, hvor mange gange man må forsøge at gætte *the secret question*.
7. Herefter skal holdet samlet løbestave *the secret question*. Det foregår ved, at de sammen løber ud til det første bogstav, rører det med foden, løber retur til deres whiteboard og videre til næste bogstav. Således fortsættes indtil alle bogstaver i *the secret question* er hentet.
8. Når holdet har løbestavet *the secret question*, skal de efterfølgende arbejde fagligt:
 - a) Holdene skal forsøge at oversætte deres sætning.
 - b) Hver elev på holdet skal forsøge at svare i faste fraser. F.eks. kan en elev svare "I have two siblings. Their names are Asta and Selma. Asta is nine years old. Selma is eight years old".
 - c) Holdene skal præsentere deres spørgsmål, svar og oversættelse for klassen.

Variationsmuligheder

- Eleverne udformer og forbereder korte sammenhængende spørgsmål eller tekster for hinanden, som bruges i aktiviteten. Underviseren kan stille krav om, at der skal arbejdes i forskellige tider, f.eks. at de skal skrive i datid.
- Inden eleverne går i gang med at udforme spørgsmål til hinanden under et specifikt emne f.eks. "Christmas", skal de finde og notere nøgleord. Nøgleordene inddrages i en dialog eleverne imellem som forberedelse til aktiviteten. Nøgleordene skal indgå i spørgsmålene, som udformes.
- Hvis der arbejdes med korte sætninger/spørgsmål, kan holdene få udleveret flere hemmelige spørgsmål, som skal løses.

CHARADES

4.-6. KLASSETRIN

ENGELSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan stave ord og udtryk samt skelne mellem korrekt og forkert grammatik.
Eleven kan præsentere og formulere sig mundtligt.

Materialer

- 6 x kegler
- 6 x whiteboard m/pen



Organisering

- Seks kegler placeres ca. to meter fra banen med ca. to meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i seks hold, som placeres ved hver deres kegle. Hvert hold får udleveret et whiteboard.

Aktivitetens gang

1. Aktiviteten går ud på, at hvert hold skal hente 20 bogstaver på tid. I dette eksempel informeres eleverne om, at bogstaverne er for bogstaver til engelske navneord, som skal kunne laves i aktivitetens "gæt og grimasse" del.
2. Hvis første elev på et af holdene løber til bogstavet C, skal eleven løbe retur til holdet og notere bogstavet C på holdets whiteboard. Næste elev løber ud efter et nyt bogstav (det samme må gerne bruges).
3. Når et hold har indsamlet 20 bogstaver, sætter holdet sig sammen og noterer 20 engelske navneord på deres whiteboard.
4. Når alle hold har noteret 20 navneord på deres whiteboard, skal hvert hold udnævne en dommer fra deres hold. Dommerne skal tage deres holds whiteboard med over til et andet hold. Dommeren på hold 1 går til hold 2, og dommeren på hold 2 går til hold 1. Samme procedure benyttes imellem hold 3 og 4 og hold 5 og 6.

CHARADES

5. Reglerne for CHARADES er følgende. Lad os tage udgangspunkt i hold 1, som dyster mod hold 2:
 - Det gælder om at mime og gætte så mange af de 20 navneord så hurtigt som muligt og på tid (ca. 10 minutter pr. hold til at gætte i).
 - Dommeren fra hold 1 hvisker et ord ad gangen til en elev fra hold 2.
 - Eleven fra hold 2 skal forsøge at få sine hold kammerater til at gætte navneordet ved at mime dem.
 - Eleverne skifter hver gang, et ord er mimet.
 - Hvis en elev siger "fold", springer dommeren videre til næste navneord på whiteboardet. Hvis holdene har mere tid til sidst, kan de springe tilbage til de ord, som ikke blev gættet tidligere.
 - Derefter skal hold 1 mime og gætte hold 2's 20 navneord.
 - Det hold, som gætter flest navneord inden for tiden, har vundet.
6. Afslutningsvis kan underviseren samle op i plenum, hvor holdene skal præsentere deres 20 ord.

Variationsmuligheder

- De 20 ord kan indgå i endnu en omgang, hvor eleverne i stedet for at mime skal bruge engelske synonymmer, for at holdkammeraterne kan gætte ordet. Her gælder det også om at gætte så mange som muligt på tid.
- Holdene skal lave sætninger, hvor de 20 ord indgår. Sætningerne fremlægges for klassen.
- Underviseren kan stille krav om, at navneordene gættes i flertals form, eller at der f.eks. skal tilføres tillægsord til det navneord, der gættes på, f.eks. "a big car", før navneordet godkendes. Hvis denne udgave bruges, skal der påregnes mere tid til aktiviteten. Hvis der gættes på udsagnsord, kan underviseren stille krav om, at der skal indgå et biord, før ordet er godkendt.

THE WHEEL OF FORTUNE

4.-6. KLASSETRIN

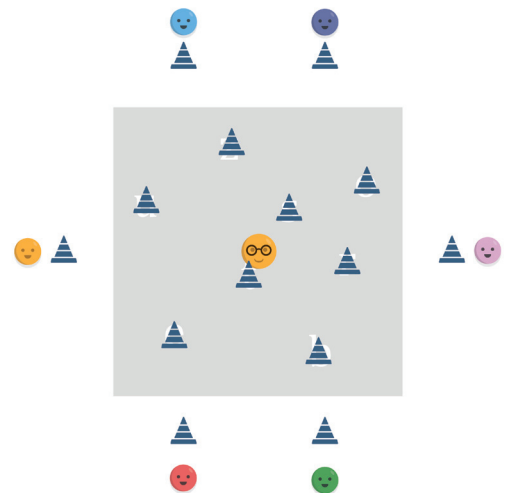
ENGELSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan formulere sig tydeligt i kommunikation med andre.
Eleven kan anvende korrekt stavning og udtale.

Materialer

- 32 x kegler
- 6 x whiteboard m/pen



Organisering

- Seks kegler fordeles på bogstavbanens fire sider med ca. to meter til nærmeste bogstav.
- Resten af keglerne placeres oven på bogstaverne, så alle bogstaver dækkes af en kegle. Hvis I har opstreget mere end et af hver bogstav på banen, kan disse dækkes på anden vis. Alternativt kan I selv bestemme, hvilke bogstaver I vælger at dække.
- Eleverne inddeles i seks hold, som placeres ved hver deres kegle på siderne af banen. Hvert hold får udleveret et whiteboard.
- Underviseren placeres i midtercirklen.
- Underviseren forbereder 10 engelske opgaver/spørgsmål (Find eksempel på www.legpaastreg.dk)

Aktivitetens gang

1. Aktiviteten går ud på, at eleverne skal hente tilfældige bogstaver. Dette foregår ved, at en elev fra hvert hold løber ind på bogstavbanen for at vælge en tilfældig kegle.
2. Keglen løftes og bogstavet derunder huskes af eleven. Keglen lægges på plads, og eleven løber retur til holdet, hvor bogstavet noteres helt ude i højre side på holdets whiteboard.
3. Aktiviteten fortsætter, indtil holdet har hentet 20 tilfældige bogstaver og noteret dem på deres whiteboard.
4. Når holdene har hentet deres 20 bogstaver og er samlet ved holdets kegle, skal *the wheel of fortune* snurre. Dette foregår ved, at:
 - En elev fra holdet henvender sig til underviseren og siger "*First spin of the wheel*"
 - Dernæst løber eleven en runde om bogstavbanen
 - Når eleven er retur ved sit hold, skal eleven have den første ud af 10 engelske opgaver af underviseren.
5. Bogstaverne som holdene har noteret på deres whiteboard, skal nu bruges som forbogstaver på de opgaver, underviseren stiller. Opgaven kunne være "*Write the name of two countries*".
6. For hver opgave der stilles, skal holdet bruge to forskellige bogstaver. Holdene har de bogstaver til rådighed, som de har hentet fra den indledende runde.

THE WHEEL OF FORTUNE

7. Holdene har tid til at overveje deres svar, og hvilke to bogstaver de vil bruge.
8. Når et bogstav er brugt, skal det streges over og kan ikke bruges igen, medmindre at holdet har hentet flere af samme bogstav. Det betyder, at holdene skal overveje, hvornår de bruger hvilke bogstaver.
9. Samme procedure gentages. En ny elev fra holdet løber hen til underviseren og siger "*Second spin of the wheel*", løber en runde om banen og får en ny opgave. Således forsætter aktiviteten, til alle hold har fået og løst de 10 opgaver, underviseren har forberedt.
10. Andre opgaver kunne f.eks. være:
 - Write the name of two super heros, animals, verbs or adjectives osv.
 - Write two nouns in pluralis, the longest word you know, the name of two pieces of clothes osv.
11. Vinderne findes først og fremmest blandt de hold med flest korrekte svar. Har to eller flere hold lige mange korrekte svar, er det holdet med den hurtigste tid, der vinder.

Variationsmuligheder

- Der kan indsættes nitter ved at lægge kegler i ingenmandsland.
- Intensiteten kan øges ved, at hele holdet løber, når der drejes på *the wheel of fortune*.

SAME SAME BUT DIFFERENT

4.-6. KLASSETRIN

ENGELSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan præsentere sig mundtligt og anvende korrekt grammatik.
Eleven kan forstå og anvende korte instruktioner.

Materialer

- 1 x kegle pr. elev (på nær en)

Aktivitetens gang

1. *Styrmanden* skal i fællesskab med underviseren definere et spørgsmål ud fra en fast frase, f.eks. *"I like all my classmates, but I do not like blue eyes"*.
2. De elever, som har det *styrmanden* ikke kan lide, skal finde en ny kegle. I eksemplet med *"blue eyes"* skal alle med blå øjne finde en ny kegle. Den elev, som ikke når at finde en ny kegle, er *styrmand* i næste runde.
3. For hver runde spørger underviseren, om der er elever, der kan nævne et engelsk ord, som starter med det bogstav, de står ved. Eleverne rækker fingeren op, hvis de kan. Underviseren hører et passende antal elever, og aktiviteten fortsætter.
4. Den nye *styrmand* finder derefter på noget nyt sammen med underviseren, som *styrmanden* siger højt *"I like all my classmates, but I do not like..."*.
5. Forslag kunne være beklædningsdele, husdyr, farver på tøj, antal søskende, ord inden for særlige temaer, ordklasser mv.
6. Med fokus på udsagnsord kan underviseren notere alle de udsagnsord, som bliver nævnt i løbet af aktiviteten. Efterfølgende skal eleverne i små grupper arbejde med udsagnsordene. F.eks. kan de opdele udsagnsordene i regelmæssige og uregelmæssige, danne små sætninger hvori de indgår, bøje dem i første, anden og tredje person, i nutid, datid, førnutid osv.



Organisering

- Alle elever, på nær en, får udleveret en kegle, hvorefter de stiller sig ved et bogstav på banen. Keglen stilles oven på bogstavet således, at det ikke længere er direkte synligt.
- Eleven uden en kegle er *styrmand*.

Variationsmuligheder

- Aktiviteten kan laves omvendt, hvor *styrmanden* i stedet finder på ord *styrmanden* bedst kan lide ved sine klassekammerater
- Der skal dannes korte sætninger med det ord, eleverne kan finde på, ved det bogstav de står ved.
- Der kan opstå situationer, hvor nogle elever altid går efter at blive *styrmand*. Dette kan kommes til livs ved at indføre en regel om, at det altid skal være en elev, som ikke har prøvet at være *styrmand* før.

ADVANTAGE

4.-6. KLASSETRIN

ENGELSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan formulere sig skriftligt og mundtligt.

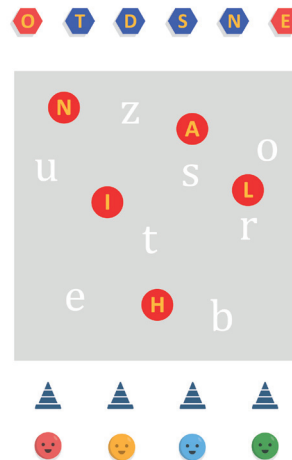
Eleven kan præsentere resultater i fællesskab.

Materialer

- 4 x kegler
- 1 sæt markeringsbrikker m/bogstaver (undlad bogstaverne Æ, Ø og Å)
- 2 sæt bogstavterninger (4 konsonanter, 2 vokaler)

Aktivitetens gang

1. Elevernes opgave er at sikre sig så mange terninger og markeringsbrikker som muligt til deres hold.
2. Flest markeringsbrikker udløser en fordel, når de skal indsamle bogstaver til engelske ord.
3. Når stafetten sættes i gang, løber den første elev fra hvert hold ind på bogstavbanen for at tage en markeringsbrik eller en terning. Dernæst løber eleven retur til sit hold, hvorefter næste elev løber af sted. Næste elev må først løbe, når holdkammeraten er nået helt tilbage til holdets kegle.
4. Det er kun tilladt at hente en terning eller markeringsbrik ad gangen.
5. Når alle terninger og markeringsbrikker er indsamlet, vil nogle hold have en fordel, hvis de har fået indsamlet flere markeringsbrikker eller terninger end de andre hold. Det mest optimale er, hvis holdene har sørget for at få en god og passende blanding af vokaler og konsonanter.
6. Fordelen ligger i, at holdene får fem minutter til at danne flest mulige ord med de bogstaver, de har. Det er tilladt at benytte alle bogstaver på en terning, men kun et bogstav på terningen pr. ord.
7. Hvert enkelt ord skal kunne dannes ved at lægge markeringsbrikker og terninger op således, at de danner de ønskede ord. Det er derfor ikke muligt at bruge samme bogstav flere gange, hvis de kun har bogstavet en gang.
8. Holdene nævner deres engelske ord og slutter af med at fortælle antallet.
9. Hele præsentationen foregår på engelsk. Holdet med flest dannede ord efter de fem minutter er vinder.



Organisering

- Fire kegler placeres ca. to meter fra bogstavbanen med ca. to meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i fire hold, som placeres ved hver deres kegle.
- Markeringsbrikker spredes over hele banen. De skal primært placeres på den halvdel af banen, som er længst væk fra keglerne/eleverne.
- I modsat ende af de fire kegler placeres seks bogstavterninger med ca. to meter mellem hver bogstavterning.

Variationsmuligheder

- Eleverne kan arbejde med at danne ord ved at benytte de bogstaver, som er indsamlet som forbogstaver for et ord.
- Aktiviteten kan også foregå som en duel, hvor holdene kæmper mod hinanden ved skiftevis at nævne et engelsk ord, som starter med et af de bogstaver, de har indsamlet. Hvert hold har 30 sekunder til at nævne et nyt ord. Vinderen er det hold, som kan blive ved med at nævne et nyt engelsk ord med de givne bogstaver inden for tiden.
- Ordene kan indgå i små sætninger, hvor eleverne skal have fokus på tegnsætning.

WORD PUZZLE

4.-6. KLASSETRIN

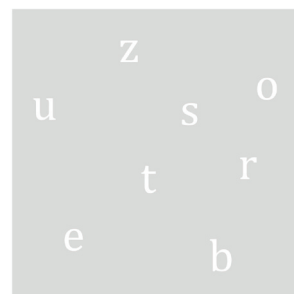
ENGELSK - BOGSTAVBANEN

Læringsmål

Eleven kan stave, udtale ord og udtryk korrekt samt kategorisere ordklasser.
Eleven kan forstå ord fra hverdagen og anvende dem mundtligt.

Materialer

- 6 x kegler
- 6 x whiteboard m/pen



Aktivitetens gang

1. Aktiviteten går ud på, at eleverne skal hente 20 bogstaver, som på et senere tidspunkt skal benyttes til at danne ord. Det er tilladt at hente det samme bogstav flere gange.
2. Når aktiviteten sættes i gang, skal en elev fra hvert hold løbe ind på bogstavbanen for at hente et bogstav med hjem. Dette foregår som en stafet, hvor eleven løber ind og rører bogstavet med foden.
3. Hvis den første elev på et af holdene løber til bogstavet D, skal eleven løbe retur til holdet og notere bogstavet D på holdets whiteboard. Herefter løber næste elev af sted til et nyt bogstav.
4. Det gælder om at hente de 20 bogstaver så hurtigt som muligt.
5. Når alle holdene har indsamlet 20 bogstaver, kan de begynde at løse de opgaver, underviseren vælger at fokusere på. Opgaverne kunne f.eks. lyde:
 - a) I skal notere 20 ord på engelsk. De bogstaver, I har indsamlet, skal være forbogstaver på de engelske ord I danner.
 - b) I skal inddеле jeres ord i ordklasser.
 - c) I skal oversætte alle jeres ord til dansk.
 - d) I skal på tre minutter danne så mange ord af jeres bogstaver på engelsk som muligt. En regel kunne være, at det ikke er tilladt at genbruge bogstaver i samme ord, medmindre at de har indsamlet flere af samme slags. Således er det tilladt at bruge bogstavet det antal gange, det er hentet.
6. Aktiviteten afsluttes, når opgaverne er løst. Eleverne fremlægger deres løsninger for klassen.

Organisering

- 6 kegler placeres ca. to meter fra banen med ca. to meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i seks hold, som placeres ved hver deres kegle. Hvert hold får udleveret et whiteboard.

Variationsmuligheder

- Hvis det bliver for svært for eleverne at finde forskellige ord med forskellige bogstaver, kan det tillades at bruge de samme bogstaver og øge sværhedsgraden med tiden.
- Der kan arbejdes med forskellige temaer, som klassen i forvejen arbejder med.
- Navneordene skal noteres i en- og flertal, udsagnsord bøjes i tider, gradbøjning af tillægsord etc.
- Der kan arbejdes med sætningsdannelse. Her kan holdene udforme spørgsmål, hvori deres 20 ord skal indgå med et ord pr. sætning.