

# 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](http://www.legpaastreg.dk) sammen med resten af materialet.

God fornøjelse.

# FIGURBANEN - ENGELSK

---

## **INDSKOLINGEN**

Pinguin golf  
ABC for beginners  
Denmark v. England  
Simon says

## **MELLEMRINNET**

Find letters, make words  
Word snake  
Questions and answers  
Rock, paper, scissors  
The human wheel



# PINGVIN GOLF

## 1.-3. KLASSETRIN

## ENGELSK - FIGURBANEN

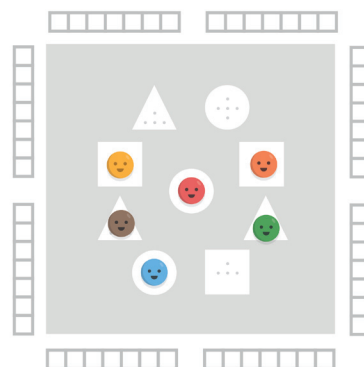
### Læringsmål

Eleven kan stave enkelte ord og udtryk og genkende ord fra dansk.

Eleven kan udtale og formulere enkelte ord.

### Materialer

- 6 x whiteboard m/pen
- 6 x ærteposer
- 6 x pingviner



### Aktivitetens gang

1. Når aktiviteten sættes i gang, skal eleverne notere tre engelske ord, som starter med et af de bogstaver, som findes i den figur, de står i.
2. Når et hold har noteret tre engelske ord på deres whiteboard, skal de kaste deres pingvin ind i en ny figur, tilsvarende den de står i (enten cirkel, trekant eller firkant). Dvs., at de to hold, der starter i cirklerne, først skal igennem alle tre cirkler, før de går videre til næste figur. Holdet i trekantede skal igennem alle trekanter og så fremdeles.
3. Rækkefølgen er fra cirkler til trekantede til firkantede (huskes på nul, tre og fire kanter).
4. Hver gang der skiftes figur, skal holdet kaste deres pingvin ind i den næste figur, de er på vej til. Hvis pingvinen lander uden for figuren, der kastes efter, skal en ny elev fra holdet gøre et forsøg. Først når en del af pingvinen er inde i figuren, kan holdet løbe til den nye figur og begynde at finde på de tre engelske ord med bogstaver fra figuren.
5. Hvis pingvinen ikke rammer inden for de tre første kast, må holdene benytte deres ærtepose.
6. Hvis pingvinen rammer en elev fra et andet hold, er det bare ærgerligt. En ny elev på holdet må gøre et forsøg. Hvis eleven, der rammes, derimod blokerer med vilje, er det en anden sag. I dette tilfælde tæller det automatisk fordi pingvinen landede i den ønskede figur. Hvis elever blokerer med vilje flere gange, kan underviseren sende elevens hold en figur tilbage.
7. Holdene er færdige, når de har været igennem alle ni figurer på figurbanen.
8. Holdene mødes på midten af banen, hvor de fremlægger deres ord i plenum.

### Organisering

- Eleverne inddelles i seks hold, som får udleveret hver deres pingvin og ærtepose.
- De seks hold fordeler sig i hhv. to cirkler, to trekantede og to firkantede på figurbanen.

### Variationsmuligheder

- Underviseren kan ud fra de fremlagte begreber og ord stille simple spørgsmål til holdene. Enkle sætninger med de ord, holdene har fundet på, kan udarbejdes.
- Eleverne finder tre danske ord med for bogstaver fra den figur, de er placeret i. Ordene skal oversættes til engelsk, før de må kaste med pingvinen igen.
- Eleverne kan løbe på mange forskellige måder for at gøre det lidt sjovere og mere udfordrende. F.eks. kan de gå krabbegang, løbe baglæns, hoppe med samlede ben, hoppe på et ben, hoppe over hinanden osv.

# ABC FOR BEGINNERS

## 1.-3. KLASSETRIN

## ENGELSK - FIGURBANEN

### Læringsmål

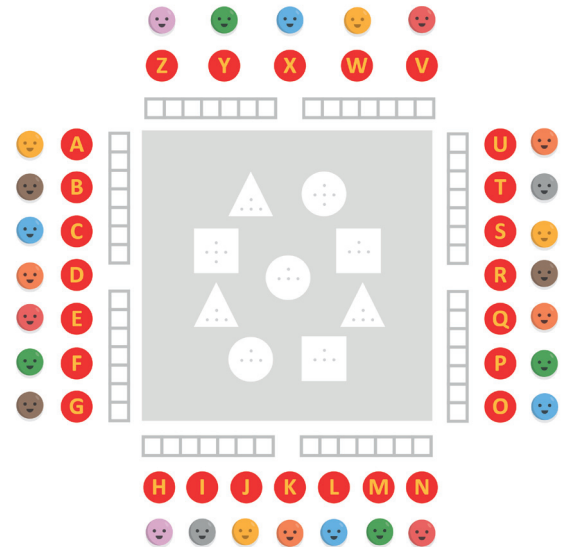
Eleven kan identificere bogstaver og stave ord.  
Eleven kan gengive ord og formulere faste fraser.

### Materialer

- 1 sæt markeringsbrikker m/bogstaver

### Organisering

- Markeringsbrikkerne m/bogstaver fordeles ligeligt på hver af figurbanens fire langsider således, at de tilsammen udgør det engelske alfabet i kronologisk rækkefølge.
- Eleverne stiller sig oven på hver deres markeringsbrik.
- Hvis der er flere elever, end der er bogstaver, skal der stå to elever på enkelte bogstaver.



### Aktivitetens gang

1. Indledningsvis siger underviseren alfabetet højt på engelsk, og eleverne gentager.
2. Når aktiviteten går i gang, er det elevernes opgave at afkode bogstavernes engelske lyde i forhold til de korte ord, underviseren siger højt, som f.eks. "apple".
3. Så snart eleverne hører ordet *apple*, skal de afkode forbogstavet og dernæst løbe ind i den figur, hvor de mener forbogstavet er placeret.
4. Underviseren samler op i den eller de figurer, eleverne er samlet i for at repetere lyden. Her kunne der også tales om, hvilke andre bogstaver de kan høre i ordet *apple*.
5. Eleverne løber retur til en ny markeringsbrik.
6. Alfabetet gentages af eleverne, i den rækkefølge de står. Det foregår ved, at eleven på bogstavet A starter med at sige "A", den, der står på bogstavet B, siger "B", og så fremdeles indtil de har været igennem hele alfabetet. Herefter kan de evt. synge alfabetet.
7. Underviseren siger et nyt engelsk ord højt, hvorefter eleverne igen skal afkode og finde frem til forbogstavet i ordet. Hen ad vejen kan de også løbe til figurer, hvor de mener, at andre af ordets bogstaver findes.
8. Aktiviteten afsluttes, når eleverne har været f.eks. 12-15 ord igennem.

### Variationsmuligheder

- Der kan arbejdes med oversættelse af engelske ord. Underviseren nævner et engelsk ord, hvorefter eleverne skal løbe til bogstaverne, der indgår i den danske oversættelse af ordet.
- Eleverne kan selv finde på ord og skiftes til at sige engelske ord, der skal ageres på.
- Underviseren informerer om, at eleverne skal løbe til andet eller tredje bogstav i det valgte ord.
- Underviseren kan råbe 2-3 ord. I denne version kan eleverne selv vælge, hvilket forbogstav de vil løbe til.

# DENMARK vs ENGLAND

## 1.-3. KLASSETRIN

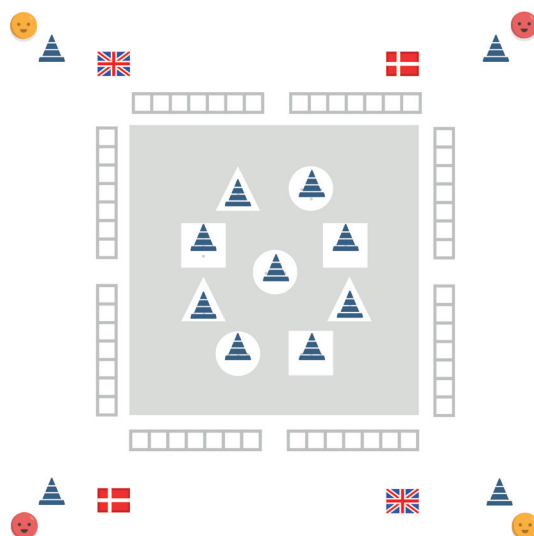
## ENGELSK - FIGURBANEN

### Læringsmål

Eleven kan stave og oversætte jævnligt brugte ord og genkende ord fra dansk.  
Eleven kan formulere og beskrive ord og fraser.

### Materialer

- 13 x kegler
- 4 x whiteboard m/pen
- 2 sæt bogstavterninger (a 4 konsonanter, 2 vokaler)



### Organisering

- Fire kegler placeres ca. to meter fra figurbanens fire hjørner.
- Ni andre kegler lægges oven på tallene i figurbanen.
- Eleverne inddeles i to hold, hvoraf det ene er *Denmark*, og det andet er *England*.
- De to hold deler sig i to således, at der er to *danske* og to *engelske* hold. Hvert hold får udleveret et whiteboard.
- De danske hold placeres diagonalt for hinanden på figurbanen ved hver deres kegle. Det samme gør de engelske hold.
- Både det danske og det engelske hold får hver tre bogstavterninger, som de fordeler mellem sig.

### Aktivitetens gang

1. Aktiviteten går ud på, at de to hold fra *Denmark* samarbejder, og det samme gør de to hold fra *England*.
2. En elev fra hvert hold kaster en bogstavterning for at begynde aktiviteten.
3. Det bogstav, som terningen lander på, noteres på holdets whiteboard, f.eks. bogstavet H. Eleven løber ind på banen, henter bogstavet H ved at røre det med foden og løber retur til sit hold. Dernæst fortsætter eleven med at løbe med uret rundt om figurbanen, indtil eleven kommer til det andet *danske* hold.
4. Imens skal det hold, eleven lige er løbet fra, hurtigst muligt finde et dansk ord, som begynder med bogstavet H, f.eks. *hest*. Ordet oversættes til engelsk *horse* og noteres både på dansk og engelsk på holdets whiteboard.
5. Eleven, der kommer løbende fra det første *danske* hold, informerer om, at de landede på bogstavet H, hvorefter de også skal notere bogstavet og finde et dansk ord med bogstavet H og oversætte det til engelsk. Eleven, som netop er ankommet til sit makkerhold, bliver på holdet, indtil det igen bliver elevens tur til at hente bogstaver og løbe. Således vil der hele tiden være en fast rotation mellem eleverne på hhv. de to *danske* hold og de to *engelske* hold.

# DENMARK vs ENGLAND

6. Det er først tilladt for næste elev på holdet at slå med terningen og løbe ind på bogstavbanen, når:
  - Holdet er kommet på et dansk ord med den engelske oversættelse, eller hvis de har opgivet at finde på noget med bogstavet.
7. *England* har samme opgave som *Denmark*, blot omvendt. Først finder de på engelske ord og så oversætter dem til dansk.
8. Der må kun noteres et ord pr. bogstav for hvert af de fire hold, medmindre holdet har slået samme bogstav flere gange.
9. "Mark, Play & Learn" logoet på terningerne fungerer som joker. Det samme gør bogstaverne Æ, Ø og Å, for de engelske hold. Holdene kan frit vælge et bogstav, når terningen lander på en joker.
10. Efter 5-10 minutter skifter holdene nationalitet og dysten forsætter.
11. Aktiviteten afsluttes, når en på forhånd aftalt tid er gået. Skal der findes en vinder, kunne det være holdet med flest mulige engelske ord.
12. Når dysten er færdig, samles holdene, og hvert hold præsenterer de ord de har fundet på.
13. Hvis et dansk eller engelsk ord er forkert oversat af et hold, tæller det ikke i den samlede stilling.

## Variationsmuligheder

- Der kan være regler for, hvilken kategori der skal findes på ord inden for, f.eks. things at home, sport, the body mv.
- Hvis det bliver nødvendigt med en kontrolfunktion af, hvorvidt eleverne er inde på banen for at hente bogstavet eller ej, kan hvert hold få tildelt 10 ærteposer i en bestemt farve. For hver gang et hold skal hente et bogstav, skal eleven lægge en ærtepose ved siden af det bogstav, der hentes. I denne udgave kan der spilles, til et af holdene har brugt alle deres ærteposer.
- Eleverne skal løbe en hel omgang, hvis presset på holdene bliver for stort i forhold til at finde på ord og oversætte dem. Konsekvensen er, at de to *danske* og *engelske* hold ikke kommer til at arbejde sammen om at danne ord.
- Intensiteten kan sættes op, ved at flere elever skal løbe ad gangen.
- Terningerne kan rotere efter f.eks. fem omgange, så et hold ikke har samme bogstavterning(er) hele aktiviteten igennem.

# SIMON SAYS

## 1.-3. KLASSETRIN

### Læringsmål

Eleven kan finde ord og dertilhørende bogstaver.  
Eleven kan forstå og handle på enkle korte instruktioner.

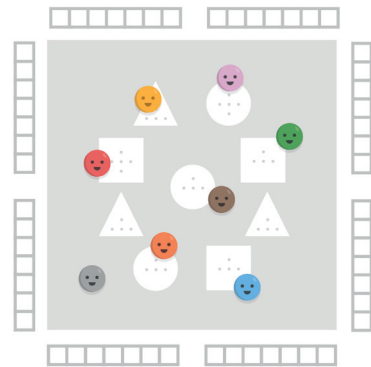
### Materialer

- Ingen

### Aktivitetens gang

1. Aktiviteten går ud på, at eleverne skal handle efter de anvisninger, underviseren giver dem. Nedenfor ses en række eksempler herpå:
  - a) *"Simon says: Touch your nose"*, hvorefter alle skal røre deres næse hurtigst muligt.
  - b) *"Simon says: Shake your foot"*, hvorefter eleverne hurtigst muligt skal ryste en fod.
  - c) *"Simon says: Run to abc"*, hvorefter alle elever skal løbe til et af bogstaverne A, B eller C.
  - d) *"Simon says: Touch a blue colour"*, hvorefter alle elever skal løbe til de elever, som har noget blå på sig.
  - e) *"Simon says: Jump to lion"*, hvorefter alle elever skal hoppe over til et af bogstaverne L, I, O eller N (underviseren staver evt. *lion* højt, så eleverne ikke er i tvivl).
  - f) *"Simon says: Clap your hands"*, hvorefter alle elever skal klappe i hænderne.
  - g) *"Simon says: Run to one, two or three"*, hvorefter alle elever skal løbe til tallene 1, 2 eller 3.
  - h) *"Simon says: Touch a girl"*, hvorefter eleverne skal løbe til en pige og røre hende.
  - i) *"Simon says: Touch your eyes two times"*, hvorefter eleverne skal røre deres øjne to gange.
  - j) *"Simon says: Touch a person with the letter D in the name"*, hvorefter eleverne skal løbe til en, som har bogstavet D i sit navn.
  - k) *"Simon says: Run to mouse and jump four times"*, hvorefter eleverne skal løbe til bogstaverne M, O, U, S eller E og hoppe fire gange.
  - l) *"Simon says: Touch your left shoe"*, hvorefter eleverne hurtigst muligt skal røre deres venstre sko.
  - m) *"Simon says: Run to dog, in danish"*, hvorefter eleverne hurtigst muligt skal oversætte ordet *"dog"* til dansk og løbe til et af de bogstaver, som er i oversættelsen, altså bogstaverne H, U, N eller D.
2. Aktiviteten afsluttes, når motivationen er dalende.

## ENGELSK - FIGURBANEN



### Organisering

- Eleverne placeres tilfældigt på figurbanen.

### Variationsmuligheder

- Underviseren kan notere keywords, som bruges i de forskellige anvisninger, så eleverne har en skriftlig backup.
- Underviseren kan udfordre eleverne i mindre grupper med *Simon says*. Eleverne vælger selv de ord eller sætninger, de skal beskrive eller fortælle om. På holdene defineres, hvor mange gange den enkelte elev skal give anvisninger.
- Det kan bestemmes, at ikke alle elever skal løbe, men kun de pågældende elever som nævnes f.eks. *"Simon says: All the girls, run to a boy with the letter A in his name"*.
- Drengene og pigerne kan dyste mod hinanden, f.eks. *"Simon says: Touch a person who is nine years old"*. Hvis en pige kommer sidst, får drengene point og omvendt.



# FIND LETTERS, MAKE WORDS

## 4.-6. KLASSETRIN

## ENGELSK - FIGURBANEN

### Læringsmål

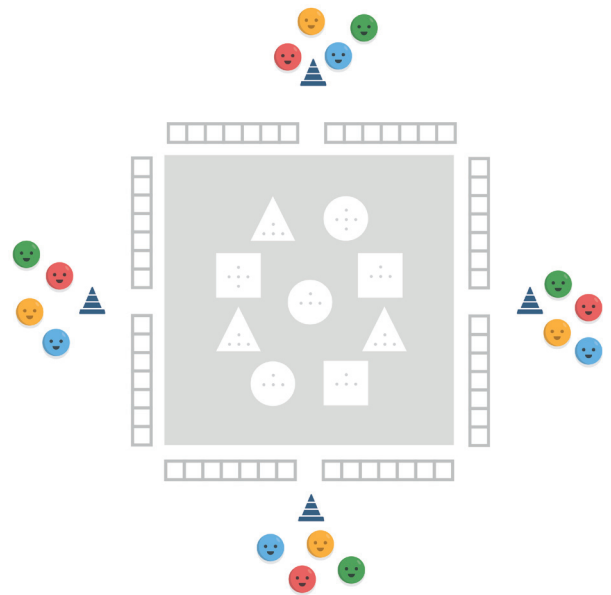
Eleven kan formulere sig med ord, udtryk og enkle sætninger.  
Eleven kan anvende korrekt grammatisk ordstilling.

### Materialer

- 4 x kegler
- 4 x whiteboard m/pen

### Aktivitetens gang

1. Når aktiviteten sættes i gang, råber underviseren "letters" og alle eleverne, undtagen *holdkaptajnerne*, skal løbe ind på figurbanen for at erobre et bogstav ved at stille sig på det. Et bogstav er erobret, når en elev har en fod placeret på bogstavet.
2. Når alle elever har erobret et bogstav, skal *holdkaptajnen* løbe rundt blandt holdkammeraterne for at notere de bogstaver, de har erobret. Bogstaverne noteres øverst på holdets whiteboard, hvorefter eleverne går til en ny kegle på siden af figurbanen.
3. Når alle er på plads, råber underviseren igen "letters", og eleverne skal nu finde et nyt bogstav.
4. Når alle elever har et nyt bogstav, indsamler *holdkaptajnen* endnu en gang holdets erobrede bogstaver og noterer dem.
5. Denne fremgangsmåde fortsætter i ca. fem runder. Dernæst samles hvert hold ved hver deres kegle, hvor de får tre minutter til at notere så mange engelske ord som muligt med alle de forbogstaver, de har erobret.
6. Hvis I arbejder med konkurrenceelementet afgøres aktiviteten ud fra, hvem der har dannet flest engelske ord med de indsamlede bogstaver.
7. Afslutningsvis skal hvert hold danne korte sætninger med hvert af de ord, de har fundet på. Der arbejdes med strukturen i sætningerne ved simpel opbygning af sætninger med subject, object og verb, f.eks. "**he walks in the park**".



### Organisering

- En kegle placeres ca. på midten af hver af banens fire sider med ca. 2 meter til figurbanen.
- Eleverne inddeles i fire hold, hvor hvert hold udnævner en holdkaptajn.
- Eleverne fra hvert hold fordeler sig således, at de har holdkammerater stående ved alle fire kegler.
- Hver holdkaptajn får udleveret et whiteboard.

### Variationsmuligheder

- Eleverne kan arbejde med forskellige ordgrupper, såsom farver, natur, krop, mad, dyr, højtider, kultur og andet genkendeligt fra elevernes hverdag.
- Hvis der arbejdes med forskellige ordgrupper, kan de ord, der findes, kombineres med korte præsentationer af de farver, der er valgt, kroppsdelenes funktioner, madens oprindelse, dyrets levemåde mv.
- Eleverne kan arbejde med grundlæggende bøjningsformer af de ord, de har fundet på.

# WORD SNAKE

4.-6. KLASSETRIN

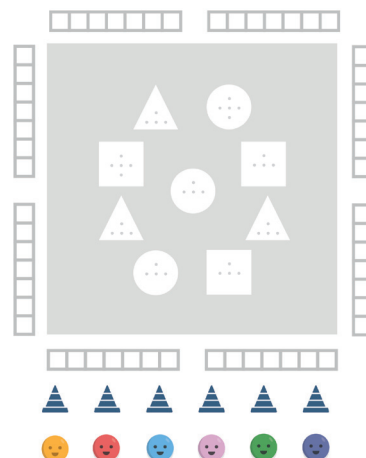
ENGELSK - FIGURBANEN

## Læringsmål

Eleven kan formulere sig skriftligt og anvende korrekt stavning og sammensætning af ord.  
Eleven kan identificere bestemte ord og deres ordklasser samt anvende korrekt grammatik.

## Materialer

- 6 x kegler
- 6 x whiteboard m/pen
- 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.
- Hvert hold får udleveret et whiteboard og en bogstavterning.  
Terningen roterer således, at holdene ikke slår med den samme terning hver gang.
- Underviseren definerer på forhånd, hvor mange ord, der skal indsamles.

## Aktivitetens gang

1. En elev fra hvert hold kaster med en bogstavterning. Hvis den lander på f.eks. bogstavet C, skal eleven løbe ind på figurbanen og hente C ved at røre bogstavet med foden.
2. Eleven løber retur til holdet, hvor de sammen finder på et engelsk ord, der starter med bogstavet C, f.eks. *circus*, som noteres på holdets whiteboard.
3. Herefter slår næste deltager på holdet med en ny bogstavterning, som f.eks. lander på bogstavet W. Herefter henter denne elev bogstavet W, løber retur til holdet, hvor holdet sammen finder på et ord, som starter med bogstavet W. Det kunne f.eks. være ordet *walk*, som ligeledes noteres på holdets whiteboard. Nu har holdet noteret ordene *circus* og *walk* på deres whiteboard.
4. En ny bogstavterning kastes, og således fortsættes indtil et på forhånd aftalt antal ord er hentet.
5. "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.

6. Når alle hold har hentet det aftalte antal ord, skal de inddeles i ordklasserne:

- *Navneord*
- *Udsagnsord*
- *Tillægsord*

7. Ordene fremlægges for klassen med en oversættelse samt den tilhørende ordklasse for det enkelte ord.

8. Underviseren spørger ind til, hvad der kendetegner de tre forskellige ordklasser. Alternativt kan denne opgave deles ud således, at to hold skal fremlægge navneord, to hold skal fremlægge udsagnsord, og to hold skal fremlægge tillægsord.

### Variationsmuligheder

- Der kan hentes ord på tid.
- Der kan hentes ord fra en bestemt ordklasse, som skal bøjes.
- Øvelsen kan bestå i at kombinere ordklasser, som f.eks. udsagnsord med tillægsord, *walk fast* etc.
- Når forbogstavet i første ord er hentet, startes en ordkæde. Sidste bogstav i ordet er første bogstav i næste ord f.eks. *Elephant Town Nose Ear* osv. Der skal løbes til første og sidste bogstav i alle ord.
- Der kan arbejdes med sammensatte ord. Hvis *circus* er første ord, kan næste ord være *clown*. Hver gang første ord skal findes, skal holdene slå med terningen. Her gælder det om, at holdene skal danne så lange ordkæder som muligt og fremlægge disse for klassen.

# QUESTIONS AND ANSWERS

4.-6. KLASSETRIN

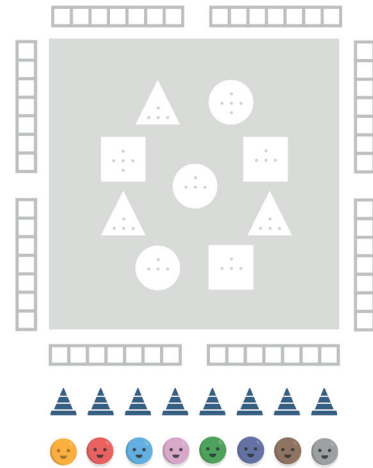
ENGELSK - FIGURBANEN

## Læringsmål

Eleven kan stille og svare på spørgsmål både skriftligt og mundtligt.  
Eleven kan genfortælle tekster og anvende forskellige former for hjælpeverb.

## Materialer

- 8 x kegler
- 8 x whiteboard m/pen
- Underviseren forbereder en liste med 10-20 engelske *keywords*, som eleverne skal stave og danne spørgsmål og svar til (Find eksempel på [www.legpaastreg.dk](http://www.legpaastreg.dk))



## Organisering

- Otte kegler placeres ca. to meter fra figurbanen med ca. en meter mellem hver.
- Eleverne inddeles i otte hold, som placeres ved hver deres kegle. Hvert hold får udleveret et whiteboard.
- Hold 1 og 2 arbejder sammen, hold 3 og 4 arbejder sammen og så fremdeles.
- Underviseren informerer holdene om, at de skal opdele deres whiteboard i tre kolonner. Den midterste kolonne skal være smallere end de andre. Overskriften er hhv. 1) Question, 2) Keyword og 3) Answer.

## Aktivitetens gang

1. En elev fra hvert af de ulige hold (hold 1, 3, 5 og 7) løber på samme tid til underviseren og får tre keywords. Disse keywords kan f.eks. stamme fra en tekst, eleverne har læst i klassen. Så snart eleverne er tilbage på deres hold, formidler de deres keywords videre til resten af holdet. Holdet taler i fællesskab om, hvordan ordet staves og noterer ordet ind i den rette kolonne på deres whiteboard.
2. I det øjeblik eleverne fra de ulige hold løber væk fra underviseren, løber en elev fra hvert af de lige hold op til underviseren for at få tre andre keywords.
3. Når alle eleverne er tilbage på deres hold, skal de først og fremmest løbestave deres nøgleord i den rækkefølge, de har noteret dem på deres whiteboard.
4. Hvis et af holdenes nøgleord er *car*, skal første elev fra holdet løbe til bogstavet C, markere med foden på bogstavet og løbe retur. Næste elev fra holdet løber til bogstavet A og så fremdeles. Alle tre nøgleord løbestaves i træk.

# QUESTIONS AND ANSWERS

---

5. Når de ulige hold har løbestavet deres tre nøgleord, skal de formulere tre spørgsmål på engelsk med ordene, f.eks. "*What was the colour of the **car**?*" Spørgsmålene føres ind i den rette kolonne på deres whiteboard. Den samme procedure gælder for de lige hold.
6. Når alle hold har formuleret tre spørgsmål, skal de lige hold bytte whiteboard med de ulige hold og svare på hinandens spørgsmål. Besvarelserne af spørgsmålene uddybes med supplerende viden om bilen f.eks. bilens rolle i historien mv.
7. Næste runde foregår på samme måde, hvor det i stedet gælder om at formulere tre svar på engelsk, som det andet hold skal formulere et spørgsmål til. Hvis spørgsmålet f.eks. lyder "*What was the colour of the **car**?*", kunne et svar lyde således "*The colour of the **car** was green*".
8. Aktiviteten fortsætter til alle underviserens keywords er opbrugte, og spørgsmål og svar er formuleret til alle keywords.

## Variationsmuligheder

- Hvis der er tendens til snyd i klassen, skal der hentes et tal fra samme figur, hvor der hentes bogstaver. Tallet fungerer som kontrol og skal noteres ved bogstavet på whiteboardet.
- Holdene kan selv finde på keywords til aktiviteten ud fra rammer, som underviseren definerer. Det kan f.eks. være navneord eller tillægsord.
- Der kan stilles krav til, at spørgsmål og svar skal være i nutid, datid, førnutid og førdatid.

# ROCK, PAPER, SCISSORS

## 4.-6. KLASSETRIN

## ENGELSK - FIGURBANEN

### Læringsmål

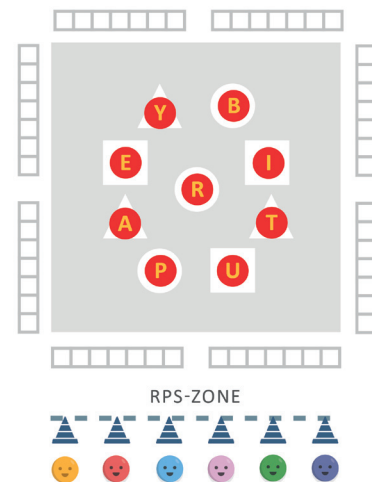
Eleven kan identificere forskellige ordklasser.  
Eleven kan formulere sig skriftligt med fokus på begreber og grundlæggende bøjningsformer.

### Materialer

- 6 x kegler
- 8 x whiteboard m/pen
- 1 sæt markeringsbrikker m/bogstaver
- Asfaltkridt

### Aktivitetens gang

1. Det gælder for holdene om at hente så mange bogstaver som muligt og danne så mange ord inden for hver af nedenstående tre kategorier:
  - a) Navneord, som bøjes i ental og flertal
  - b) Udsagnsord, som bøjes i nutid og datid og bydemåde
  - c) Tillægsord, som gradbøjes i grundform, højere grad og højeste grad
2. Aktiviteten starter ved, at to elever fra hvert hold løber ind i *RPS-zonen* og begynder at dyste i *rock, paper, scissors*.
3. Eleverne skal sige "*rock, paper, scissors*" hver gang de dyster mod hinanden. To elever fra samme hold må ikke dyste mod hinanden.
4. Når en elev vinder i RPS, løber eleven ind på figurbanen og henter en markeringsbrik med et bogstav, som tages med tilbage til holdet.
5. Når en elev taber i RPS, kæmper eleven videre mod en ny elev, indtil denne eleven vinder og kan løbe ind på figurbanen.
6. Holdet noterer bogstavet på deres whiteboard. De elever, som står ved holdets kegle, begynder at danne ord med bogstavet, ud fra de anvisninger underviseren giver.
7. Så snart et bogstav er noteret på holdets whiteboard skal den næste elev løbe ind på figurbanen og lægge bogstavet på plads. Eleven forsætter videre ind i *RPS-zonen*, hvor eleven begynder at udfordre andre elever.
8. Der kan gennemføres tre runder, hvor holdene arbejder 5-7 minutter pr. kategori.
9. Aktiviteten afsluttes, når de tre runder er gennemført. Efterfølgende præsenterer holdene deres ord i plenum.



### Organisering

- Fem meter fra figurbanen tegnes en kridtstreg parallelt med figurbanen. Området mellem kridtstregen og figurbanen kaldes *rock, paper, scissors zone (RPS-zone)*.
- Seks kegler placeres ca. to meter fra *RPS-zonen* med ca. to meter mellem hver.
- Markeringsbrikkerne placeres således, at bogstavet A lægges oven på figurbanens A, B oven på figurbanens B og så fremdeles.
- Eleverne inddeles i seks hold, som placeres ved hver deres kegle. Hvert hold får udleveret et whiteboard.

### Variationsmuligheder

- Underviseren kan definere forskellige rammer, f.eks. at navneord skal være inden for bestemte kategorier, såsom dyr, steder, personer, frugt, ting etc.
- Når ordene er hentet, kan holdene danne sætninger med ordene evt. inden for et bestemt tema eller emne.

# THE HUMAN WHEEL

## 4.-6. KLASSETRIN

## ENGELSK - FIGURBANEN

### Læringsmål

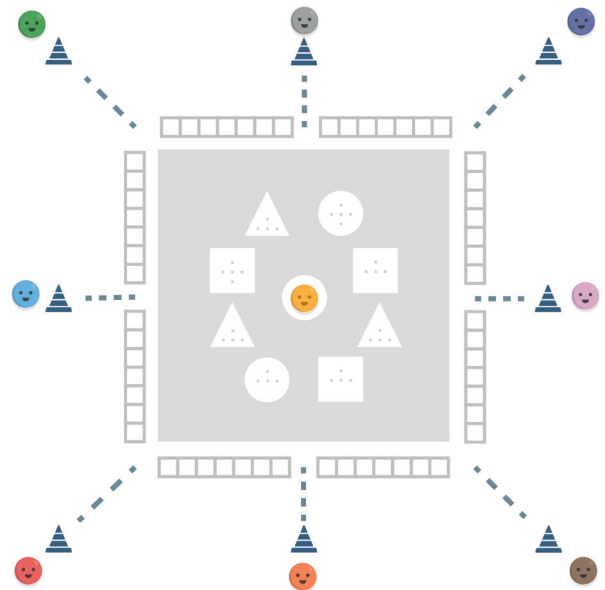
Eleven kan finde og nævne kendte ord.  
Eleven kan anvende korrekt grammatik og vælge synonyme og antonymer.

### Materialer

- 8 x kegler
- 8 x whiteboard m/pen
- Asfaltkridt

### Aktivitetens gang

1. Eleven, som er *timeglas*, tæller til 20 (nogle gange hurtigt, andre gange langsomt).
2. Når *timeglasset* går i gang, skal holdene begynde at løbe rundt i urets retning i et jævnt tempo, hvor alle kan følge med. Det er ikke tilladt at overhale andre hold, men der skal holdes et godt tempo. Holdene løber mellem kridtstregerne uden for figurbanen.
3. Når *timeglasset* har talt til 20, skal eleven råbe "STOP", hvorefter alle hold stopper op.
4. Hvert hold står nu imellem to kridtstreger, som fører ind til et område på figurbanen, hvori der er 2-4 bogstaver.
5. Eleverne skal ud fra de bogstaver, der er i figuren, notere tre engelske verber i datid på deres whiteboard. Hvis et hold f.eks. står ud for figuren med bogstaverne M, Y og V, kan de f.eks. notere ordene *made*, *yelled* og *voted* på deres whiteboard.
6. Det er tilladt at benytte samme forbogstav flere gange.
7. Dette kan gentages fem runder, hvorefter holdene har noteret 15 ord på deres whiteboard. *Timeglasset* kan skiftes ud i hver runde.
8. Når underviseren stopper aktiviteten, skal holdene samles og forsøge at finde synonyme og antonymer for de ord, de har samlet.
9. Hvis det gavner motivationen, kan holdene få et point for hvert synonym og antonym, de kan finde til deres ord.
10. Resultaterne fremlægges for hinanden, og hold 1+2, 3+4, 5+6 og 7+8 skal notere det andet holds synonyme og antonymer.



### Organisering

- En to meter lang kridtstreg tegnes diagonalt fra hvert hjørne og væk fra figurbanen. En to meter kridtstreg tegnes ligeledes fra midten af hver langside og væk fra figurbanen.
- En kegle placeres for enden af hver kridtstreg.
- Eleverne inddeles i otte hold, som placeres ud for hver kegle ved hver deres kridtstreg. Hvert hold får udleveret et whiteboard.
- En elev udnævnes til *timeglas* og placeres i midtercirklen.

### Variationsmuligheder

- Der kan arbejdes med nøgleord inden for en tekst, som klassen har arbejdet med eller skal i gang med.
- Der kan arbejdes med sætningsdannelse, fokus på forholdsord og/eller adverbier etc.