



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Aktiv læring

ALDERSGRUPPE:

Fra 12 år

REKVISITTER:

Markeringsbrikker - dansk alfabet, ærteposer eller Catch ball, kegler og stopur.

ANTAL:

4 el. flere

VARIGHED:

Fra 15 minutter

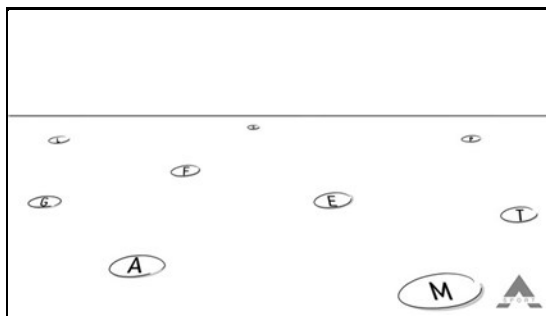
Gæt, hvad jeg er:

Eleverne inddeles i hold med fire på hvert. Hvert hold placeres ved en kegle for enden aktivitetsområdet og får udleveret en ærtepose. I denne aktivitet skal eleverne øve sig i at bruge deres gestik og mimik til at formidle et emne. Lad os tage udgangspunkt i et eksempel, hvor eleverne skal øve sig i at formidle følelser.

Aktiviteten starter med, at en elev fra det første hold kaster holdets ærtepose ind på en af markeringsbrikkerne. Eleven, der kastede ærteposen, løber hen til det bogstav, ærteposen lander tættest på. Bogstavet indikerer det forbogstav, som eleven skal finde på en følelse med. Lad os tage udgangspunkt i, at ærteposen lander tæt på bogstavet A. Det er nu elevens opgave at finde på en følelse, som begynder med A. Det kunne f.eks. være følelsen arrig. Eleven har nu 20 sekunder til at få resten af sit hold til at gætte følelsen, som han/hun mimer. Holdet må gætte al den tid, eleven mimer, og når tiden er gået, har holdet et afsluttende gæt. Hvis holdet kan gætte følelsen, får holdet tre point. Hvis ikke holdet kan gætte følelsen, får de andre hold en chance for at gætte det. Gætter et af de andre hold følelsen, får dette hold et point. Når eleven er færdig med at mime, løber eleven tilbage til sit hold. Herefter går turen videre til det næste hold. Aktiviteten fortsætter, indtil et hold har fået et bestemt antal point, fx 12 point.

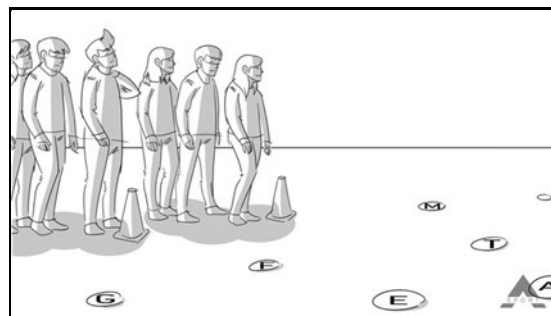
Variation: Der kan sættes tid på hvert holds tur, fx 30 sekunder inkl. kast. Således tvinges holdet til at skynde sig at løse opgaven. I stedet for følelser kan ordene være relateret til emner som genrer, ordklasser, forfattere, talemåder osv. Der kan også arbejdes med indholdet i en læst tekst eller film. I denne version er det scener eller karakterer fra teksten eller filmen, der skal mimes og gættes. Har skolen andre 'kaste-rekvisitter' til rådighed, kan det være et underholdende element at udskifte ærteposer med fx en Catch Ball, da eleverne ikke på samme måde har kontrol over, hvor 'kaste-rekvisitten' lander. Dermed kan de ikke planlægge, hvilke bogstaver de kaster efter.

SÅDAN GØR DU:



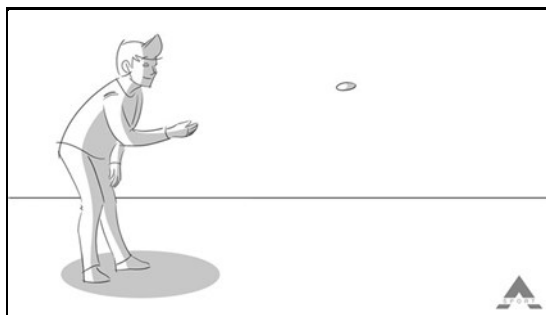
Område

På et rimeligt stort område fordeler I det antal markeringsbrikker med bogstaver, som I vil have i spil.



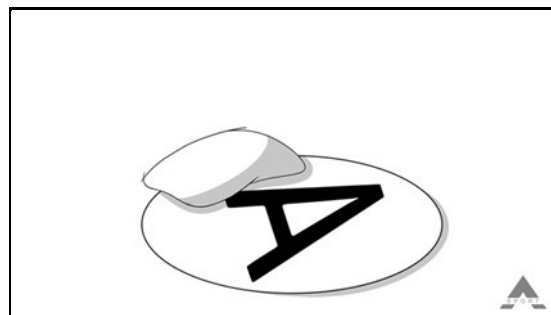
Hold + rekvisit

Eleverne inddeler sig i hold med fire på hvert. Hvert hold placeres ved en kegle for enden aktivitetsområdet og får udleveret en ærtepose.



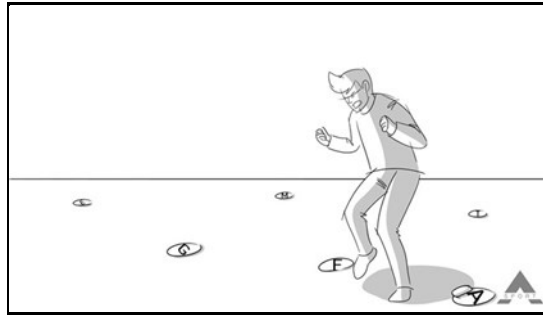
Kaster og løber

En elev fra det første hold kaster holdets ærtepose ind på en af markeringsbrikkerne med bogstaver. Derefter løber vedkommende hen til det bogstav, som er tættest på, hvor ærteposen landede.



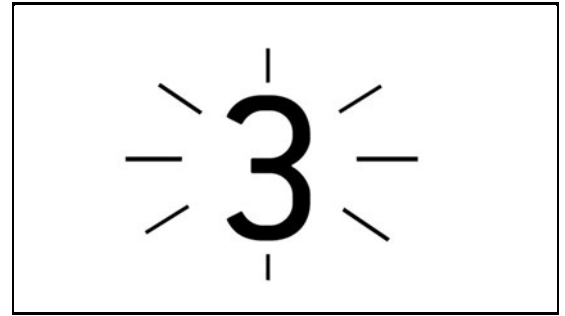
Bogstavet bestemmer

Bogstavet indikerer det forbogstav, som eleven skal finde på en følelse med. Det kunne f.eks. være følelsen arrig.



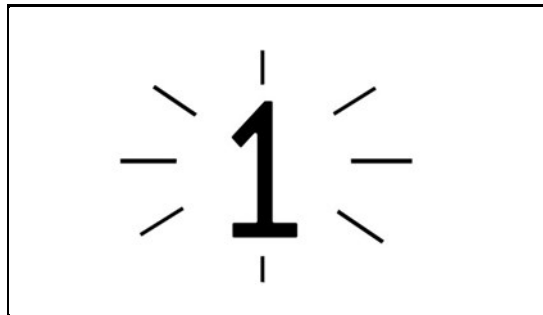
Mimer

Eleven har nu 20 sekunder til at få resten af sit hold til at gætte følelsen, som han/hun mimer.



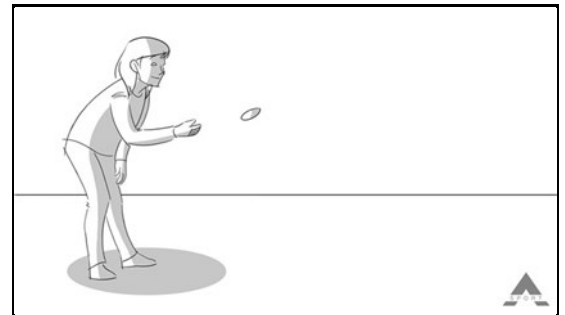
Point

Hvis holdet kan gætte følelsen, får holdet tre point.



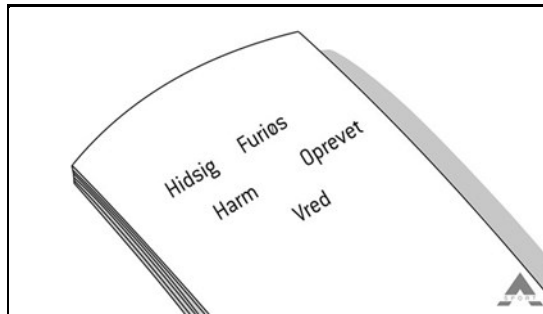
De andre får en chance

Hvis ikke holdet kan gætte følelsen, får de andre hold en chance for at gætte det. Gætter et af de andre hold følelsen, får dette hold et point.



Næste hold

Herefter går turen videre til det næste hold. Der kaster og mimer.



Slut

Aktiviteten fortsætter, indtil et hold har fået et bestemt antal point, fx 12 point. Som afrunding på aktiviteten kan holdene finde synonyme/antonymer til de ord, de har mimet ude på banen. Se flere ideer under beskrivelsen eller under variationer.