



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Aktiv læring

ALDERSGRUPPE:

Fra 12 år

REKVISITTER:

Kegler med tal 0-20 og markeringsbrikker.

ANTAL:

4 el. flere

VARIGHED:

Ca. 20 minutter

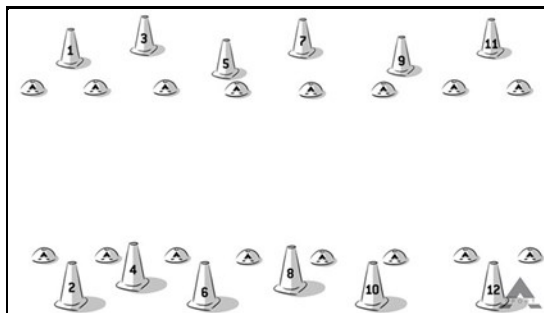
Over Broen - Udskoling:

En aktivitet der udformer sig i en fangeleg med opgaveløsning. En aktivitet der får pulsen op. Fuld fart på fagligheden og bevægelsen. 10 kegler i hver ende af en bane, med en tydelig midte, som er broen der skal krydses. Skriv (synliggør) nummer på keglerne, så eleverne kan skrive, hvilke kegler de har været ved. Under hver kegle er der en opgave der skal løses. Eleverne skal være sammen i makkerpar to og to (hvert par skal have papir og blyant til løsning af opgaverne). Hver gang man har løst en opgave i den ene ende, skal man krydse broen for at komme til næste opgave i den anden ende af den opstillede bane. (man skal altid krydse broen for at komme til næste opgave, man må ikke lave flere efter hinanden på samme side. På broen (i midten) er der et par som er fangere. Tager dette makkerpar et andet makkerpar, skifter de plads. Det gamle fangepar får nu det andet makkerpars løste opgaver, som de så skal arbejde videre på. Det fangede makkerpar skal nu fungere som fangere, indtil de fanger et nyt par, og sådan fortsætter det indtil en gruppe har løst alle opgaverne.

Variation: Der kan indsættes færre eller flere kegler, alt efter hvor mange opgaver man ønsker der skal være i aktiviteten. For ekstra samarbejde kan man sige, at eleverne skal krydse "broen" med hinanden i hænderne. Når 'fanger-parret' fanger et par får de deres papir (opgave-ark) og arbejder videre derfra... det nye par er nu fanger uden papir o.s.v. Denne leg kan bruges til alt grammatik, ordsprogsbetydning, fakta, skrivning m.m. Det er kun fantasien der sætter grænser. Kan bruges i alle fag.

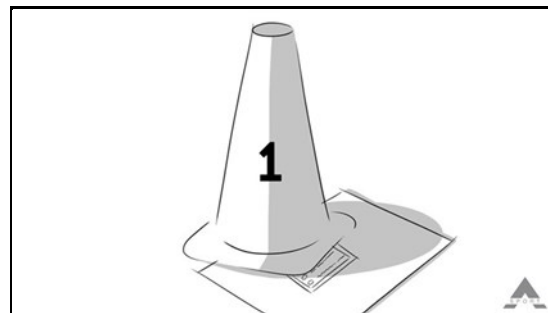
Formål: Kan fx være cases og spørgsmål til aktuelle emner.

SÅDAN GØR DU:



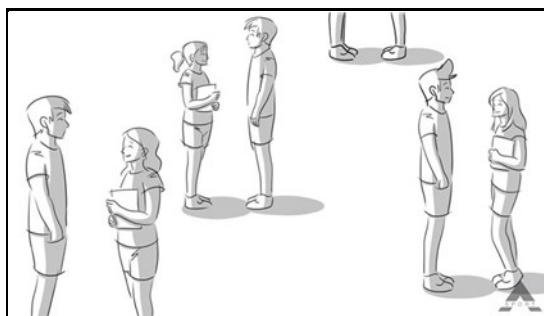
Banen

I placerer 6 kegler i hver ende af banen. Herefter markerer I linjen, fx med kegler eller sjippetove der er bundet sammen til en lang linje, som viser helle-området/opgaveløsningsområdet.



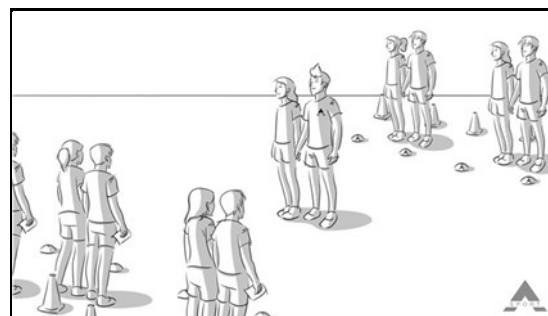
Opgaverne

Placer nu de 12 udvalgte opgaver - en under hver af opgavekeglerne.



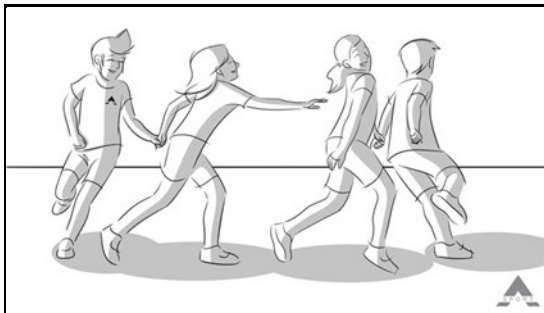
Grupper

Inddel eleverne i par af to og to. Giv hver gruppe et stykke papir og en blyant til løsning af opgaverne. Vigtigt at eleverne krydser opgavenumret af, så de ved hvilke opgaver de har løst.



Udvælg fanger

I vælger et par som skal agere fangere på "broen". Fanger-parret får intet scorekort. Del grupperne ud på de to opgaveområder, så der er ca. lige mange i hver ende.



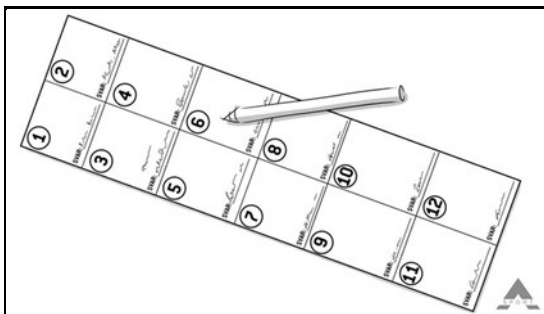
Kryds broen

Eleverne skal nu krydse "broen" for at løse en opgave i den anden ende. De skal her undgå at blive fanget. Bliver man ikke fanget, løser man en opgave og skal derefter krydse "broen" igen, for at få lov til at løse næste opgave. Broen skal krydses før man kan løse en opgave.



Fanget

Bliver et par fanget, byttes der roller. De nuværende fangere skal være opgaveløsere, og de nuværende opgaveløsere skal nu være fangere. Scorekortet gives videre til de nye opgaveløsere.



Alle opgaver

Sådan fortsætter aktiviteten indtil alle opgaver er løst.



Vigtigt!

Det kan være, at du som lærer, skal give et signal til at alle skal løbe, hvis eleverne bliver tøvende i at krydse "broen". Tæl fx ned fra 3.



Opsamling

Gennemgå de løste opgaver på klassen.

SVARARK

1

SVAR: _____

2

SVAR: _____

3

SVAR: _____

4

SVAR: _____

5

SVAR: _____

6

SVAR: _____

7

SVAR: _____

8

SVAR: _____

9

SVAR: _____

10

SVAR: _____

11

SVAR: _____

12

SVAR: _____

OPGAVEARK

