

**IDETYPE:**

ATIB

**ALDERSGRUPPE:**

Fra 5 år

**REKVISITTER:**

Opgaveark, kegler, blyanter og viskelæder.

**ANTAL:**

En gruppe

**VARIGHED:**

Ca. 15-30 minutter

**Troldebuk:**

I starter med at kigge på kortet til Troldebuk (findes under materialer) mens aktiviteten bliver gennemgået. Hver elev, undtagen de 3-4 elever der skal starte med at være trolde/fanger, skal have et opgaveark - et ark med masser af opgaver til det valgte emne/fag og en blyant. Eleverne med opgavearket stiller sig ud til "helle stedet/opgaveløsningsstedet" (der hvor der står opgaveløsning), og trolde/fangerne stiller sig i fangeområdet. Underviseren råber skift, og eleverne skal nu igennem fangeområdet, for at komme over til et af de andre "helle områder/opgaveløsningsområder". Kommer man over uden at blive taget, laves der videre på opgavearket indtil læreren igen råber skift. Bliver man taget, bytter man rolle med fangeren/trolde, og eleven som bliver fanget giver også sit opgaveark til den elev som fangede en. Sådan fortsættes legen indtil underviseren stopper den, eller indtil en elev er færdig med opgavearket.

Herefter gennemgår underviseren udvalgte opgaver fra arket på klassen, for at sikre sig forståelsen af de løste opgaver.

**Formål:** Faglig fordybelse eller repetering af et valgt fag og emne.

**SÅDAN GØR DU:****Opgaveark**

Underviseren forbereder opgaveark ud fra et valgt emne.

**Marker området**

Marker det område, hvor aktiviteten skal foregå indenfor med kegler. Der skal være et stort fangeområde med et "helle"/opgaveløsningsområde i hver ende (se vedlagt kort).

**Fangere**

I udvælger 3-4 elever som skal være fangere, disse elever skal placere sig i fangeområdet.

**Papir og blyant**

De elever som ikke er fangere, får et opgaveark udleveret og skal tage en blyant med. Disse elever starter i opgaveløsningsområdet.



### Step 5

#### Løs og løb

Når underviseren sætter aktiviteten i gang, begynder eleverne at løse opgaverne, lige indtil underviseren råber "skift".



### Step 6

#### Skift helle

Nu skal eleverne som løser opgaver, skifte helle, det vil sige de skal løbe igennem fangeområdet og ned til det andet helleområde i modsatte ende af banen.



### Step 7

#### Fanget

Bliver en elev fanget af en anden elev, på vej ned til det andet helleområde, skal vedkommende aflevere sit opgaveark, og er nu den nye fanger.



### Step 8

#### Færdig med opgavearket

Sådan fortsætter aktiviteten, til en elev er færdig med sit ark. God aktivitet.

# KORT TIL TROLDEBUK

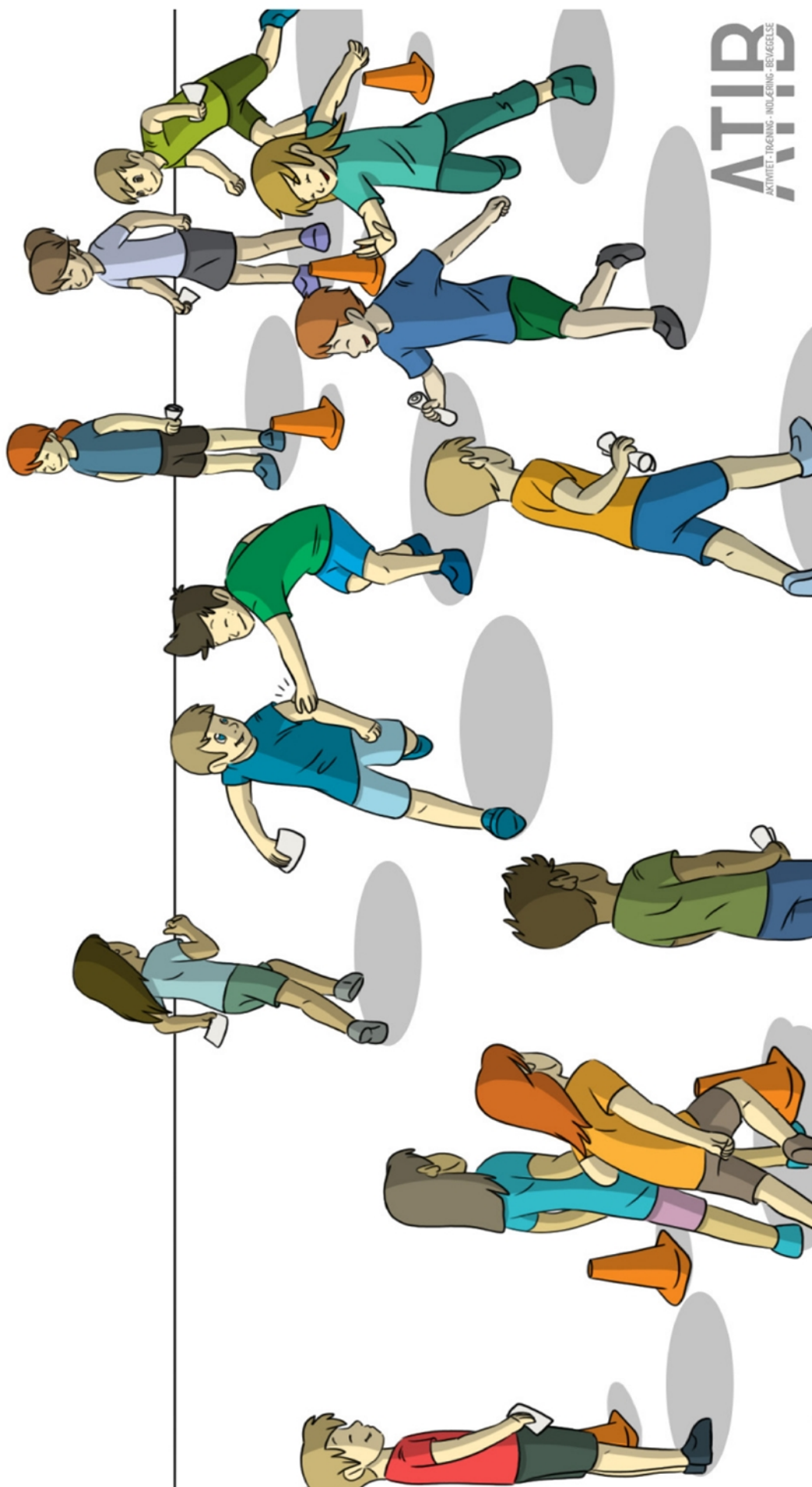
Opgaveløsning - opgaveløsning - opgaveløsning - opgaveløsning

Kort til Troldebuk

Fange området  
Trolde/fangere

O  
P  
G  
A  
V  
E  
L  
Ø  
S  
N  
I  
N  
G

Opgaveløsning - opgaveløsning - opgaveløsning - opgaveløsning



ATIB  
AKTIVITET · TRÆNING · INDLÆRING · BEVEGELSE