

**IDETYPE:**

ATIB

**ALDERSGRUPPE:**

Fra 5 år

**REKVISITTER:**

Ingen.

**ANTAL:**

En gruppe

**VARIGHED:**

Ca. 10-15 minutter

**The beep game:**

En leg for ca. 10 elever ad gangen (kan leges af hele klassen, når eleverne kan tælle langt nok på engelsk eller tysk). I kan vælge, at lave legen gange to, så aktiviteten er i gange to steder. Aktiviteten: Eleverne placeres på en lang række. Den første elev siger 1, den næste siger 2 osv. Men hvert fjerde tal erstattes af ordet "beep" samt en bevægelse (hop, spring frem, spark m.m. mens der siges "beep"). Efter et "beep" fortsætter den næste elev med det næste tal, og ikke det tal, der blev erstattet med "beep". Eks: 1,2,3, "beep", 5,6,7, "beep", 9 osv.

Hvis en elev tøver for længe, eller siger forkert, skal eleven lave en bevægelse (løbe en runde om busken/træet/multibanen m.m. - find selv på andre). Når eleven har udført bevægelsen, stiller personen sig ind i rækken igen. Nu skal eleven virkelig lytte efter for at komme med i legen igen. Gør dette op til det tal eleverne har lært, herefter startes der forfra. Lav evt. "beep" tallet om i løbet af legen, så det i stedet er ved hver tredje eller lignende. Du kan også vælge flere "beep" tal ud, f.eks. ved hver tredje og hver femte tal.

**Variation:** Kan også bruges til at øve tabeller i matematik.

**Formål:** At styrke elevernes sproglige kompetencer i forhold til tal.

**SÅDAN GØR DU:****Lav en række**

Eleverne står på en lang række.

**Tabel**

I vælger en tabel, som skal være "beep". Det vil sige, at når en elev når til tallet, skal tallet ikke siges, men erstattes med et "beep" og en bevægelse (et spark, et hop osv.).

**Eksempel**

Første elev siger 1, næste siger 2, tredje siger 3, fjerde siger "beep" og hopper, femte siger 5 og så videre.

**Forkert tal**

Tøver eleven eller siger eleven et forkert tal, 4 eller glemmer et "beep", skal eleven løbe en lille distance I bestemmer. F.eks. rundt om rækken.

**På plads igen**

Eleven stiller sig nu på sin egen plads igen og legen fortsætter. God aktivitet.

