

IDETYPE:

ATIB

ALDERSGRUPPE:

Fra 5 år

REKVISITTER:

Markeringskegler eller kridt samt spørgsmål. Eventuelt overtrækstrøjer.

ANTAL:

En gruppe

VARIGHED:

Ca. 20 minutter

Tre på stribe:

Eleverne markerer en "3 på stribe" bane med 9 kegler/eller lignende. Til et spil skal der bruges 2-4 elever, som inddeles i to hold à 1-2 elever på hvert hold. Eleverne starter uden for banen. Den yngste elev starter med at trække et kort med et spørgsmål. Hvis eleven kan svare rigtigt på dette spørgsmål, må personen anbringe en markeringskegle, hvorefter eleven går tilbage til udgangspunktet uden for banen. Den yngste elev fra den anden gruppe, trækker nu et spørgsmål og anbringer en markeringskegle, hvis personen svarer rigtigt. Hvis eleven ikke kan svare rigtigt på spørgsmålet, kan det aftales, at eleven må trække et nyt, eller at turen går tilbage til det andet hold. Dette fortsætter, indtil et af holdene har tre på stribe. Når begge hold har anbragt deres tre markeringskegler, uden at etablere tre på stribe, må holdene flytte rundt på en markeringskegle, hver gang de svarer rigtigt på et spørgsmål. Vinderholdet er det hold, der først får skabt en situation, hvor de har tre på stribe. Hver gang en elev har besvaret et spørgsmål, skal læreren godkende svaret.

Variation: Sværhedsgraden af opagverne.

Formål: At fremme elevens forståelse af det udvalgte emne og fag - gennem faglig fordybelse på en sjov og aktiv måde.

SÅDAN GØR DU:



Lav baner

I starter med at sætte en 'tre på stribe' bane op, bestående af 9 kegler, stående som i kryds og bolle, med tre gange tre kegler på række. (Der skal være 2 hold på hver bane, lav derfor baner alt efter hvor mange i er).



Lav hold

Underviseren deler eleverne ind i hold på omkring 2 elever.



Opgaver

Underviseren har alene, eller i samarbejde med eleverne, lavet spørgsmål til det emne i arbejder med.



Svar på spørgsmål

Første elev på holdet trækker et spørgsmål, og prøver at svare på det.



Step 5

Rigtig svar

Svarer eleven rigtigt på spørgsmålet, må eleven tage en markeringskegle, eller en overtrækstrøje, og lægge ovenpå en af de kegler som er på banen.



Step 6

Forkert svar

Svarer eleven forkert, er det næste holds tur, eller i kan aftale, at eleven får et nyt spørgsmål.



Step 7

Tre på stribе

Det gælder om først at få tre på stribе. Får eleverne ikke det med de første tre træk, må eleverne flytte med deres trøjer/markeringskegler.

