



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Aktiv læring

ALDERSGRUPPE:

Fra 5 år

REKVISITTER:

Indlæringsmåtte (1 stk.), stopur (1 stk.).

ANTAL:

4 el. flere

VARIGHED:

Fra 15 minutter

Kims leg:

Den ene gruppe finder et aftalt antal ting, der dækkes til med et klæde. Den anden gruppe får adgang til at kigge i et bestemt tidsrum, hvor tingene kan beskues inden de igen dækkes til med klædet. Derefter, i den aftalte tidsrum, hopper og staver gruppen de aktuelle og huskede ting/ord, der befandt sig under klædet. De hoppede/stavede ord skrives på en tavle, papir eller lignende. Efter det aftalte tidsrum optælles eller opgøres optjente point. Det er muligt at sammenligne de skrevne ord med tingene under klædet. Efter første runde bytter grupperne funktion.

Variation: For at højne aktivitetsniveauet og den faglige sværhedsgrad kan der kræves, at de huskede ting/ord skal fremstilles i en lille sætning, der altså hoppes og medskrives efterfølgende. På denne måde får eleverne brug for shift-feltet, mellemrums tasten og andre tilsvarende funktionsfelter på måtten. F.eks. ud fra tingen, en Kam, konstrueres sætningen: Kammen er på hylden. Eleverne må huske at begynde sætningen med stort begyndelsesbogstav, huske mellemrum mellem ordene og slutte med et punktum. Husk at afstemme det tidsrum eleverne får til opgaven med den sværhedsgrad som Kims legen har.

SÅDAN GØR DU:



Find ting

1. gruppe - I finder et aftalt antal ting i rodekassen.



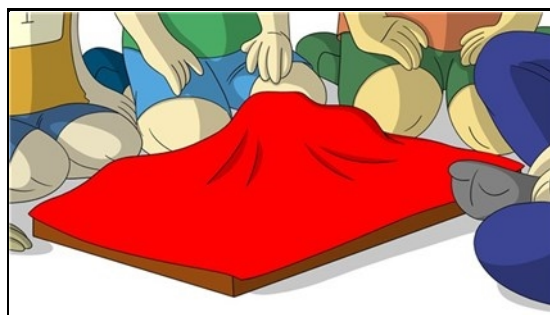
Dæk til

1. gruppe - I dækker tingene til med et klæde



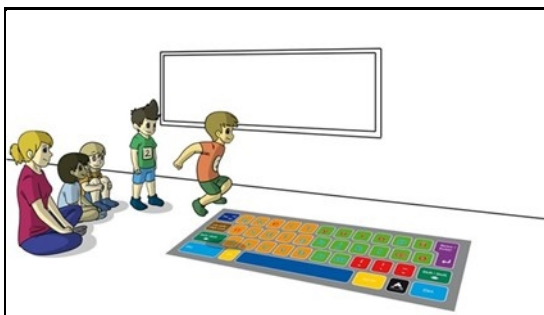
Kig

2. gruppe - I tager klædet væk og kigger på tingene i et bestemt tidsrum.



Dæk til igen

1. gruppe - I dækker tingene til med klædet igen.



Hop og stav

2. gruppe - I hopper/staver de ting, som I kan huske, der befandt sig under klædet.



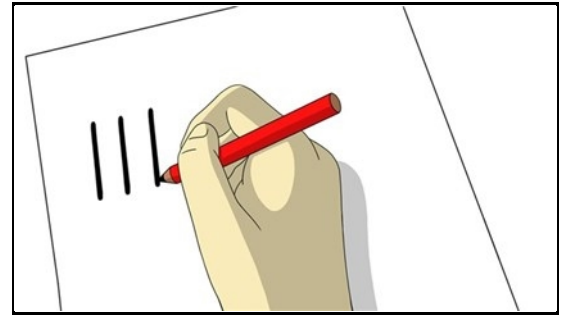
Skriv ned

2. gruppe - I skriver de hoppede/stavede ord på en tavle eller ned på papir.



Sammenlign

I (grupperne) sammenligner de skrevne ord med tingene under klædet.



Optæl point

I (grupperne) optæller eller opgør de optjente point. Herefter bytter I (grupperne) funktion.

