



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Aktiv læring

ALDERSGRUPPE:

Fra 8 år

REKVISITTER:

Markeringsbrikker med bogstaver, kegler (min. 6 stk.), stopur, 6 blokke og 6 blyanter.

ANTAL:

4 el. flere

VARIGHED:

Fra 15 minutter

Gæt og grimasser:

Seks kegler placeres ca. to meter fra det område, hvor markeringsbrikker med bogstaver er spredt ud. Eleverne er inddelt i hold, som placeres ved hver deres kegle. Hvert hold får udleveret en blok og en blyant.

Aktiviteten går ud på, at hvert hold skal hente 20 bogstaver på tid. Eleverne informeres om, at bogstaverne er forbogstaver til navneord, som de efterfølgende skal kunne lave i gæt og grimasser. Hvis første elev på et hold løber til bogstavet D, skal eleven løbe retur til holdet og notere bogstavet D på holdets blok. Den næste elev henter på samme måde fx bogstavet S og så fremdeles, til de 20 bogstaver er hentet.

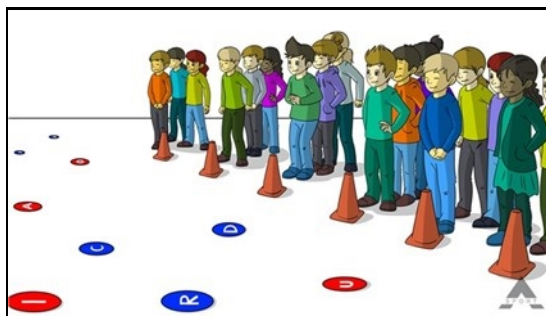
Når holdet har indsamlet 20 bogstaver, sætter de sig sammen og noterer 20 forskellige navneord på deres blok, fx hus, båd, kop, spejl etc. Først når alle hold har noteret 20 navneord, kan aktiviteten fortsætte med gæt og grimasser. Hold 1 dyster mod hold 2, hold 3 mod hold 4, hold 5 mod hold 6. Hvert hold udnævner en dommer, der leverer de navneord holdet har fundet på til modstander-holdet. Dette foregår ved, at dommeren hvisker et af holdets navneord til en elev fra det andet hold. Denne elev skal forsøge at få sine holdkammerater til at gætte navneordet ved at mime.

Underviseren fastsætter en tidsgrænse, fx 10 minutter. I dysten mellem hold 1 og hold 2, er det hold 1, som starter med at gætte så mange af modstanderens navneord som muligt. Når ordet er gættet udbygger de ved fx at danne en kort sætning med et grundled, et udsagnsled og netop ordet, der skal være genstandsled. Hvis fx ordet, der skal gættes, er hus, så er det ikke nok at sige 'hus'. Det skal formuleres i en sætning fx 'jeg sælger huse', før gættet kan godkendes.

Når et navneord er gættet, sørger dommeren for at strege ordet ud på blokken. En ny elev fra samme hold skynder sig op for at få hvisket et nyt navneord af dommeren. Det er tilladt at melde pas på et navneord, man får udleveret. Når det sker, skifter holdet til en ny mimer, som får hvisket et nyt ord. Dommeren sørger for at uddele navneordene i en bestemt rækkefølge. Når alle 20 navneord har været igennem, kan dommeren begynde forfra med at hviske de ord, som der tidligere blev meldt pas på. Når holdet har gættet alle 20 navneord, eller tiden er gået, så skifter holdene roller. Hold 2 skal nu mime og gætte (hold 3 og 4 samt hold 5 og 6 kører et parallelforløb samtidig). Det hold, som lykkes med at gætte flest navneord inden for tiden, har vundet. Hvis alle navneord gættes, er det holdet, som gjorde det hurtigst, der stikker af med sejren.

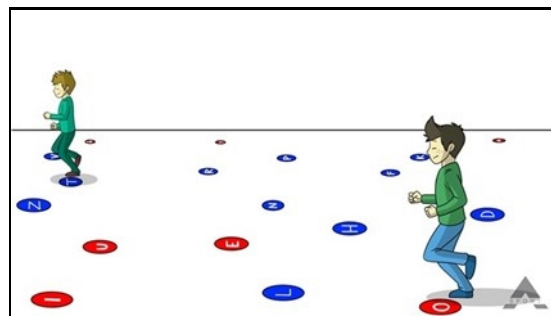
Variation: Aktiviteten kan spilles med, at holdene blot gætter ordet og ikke indsætter ordet i en sætning. Der kan også spilles med, at holdene tildeles point, hvis de kan koble et forholdsord til navneordet. Et forholdsord kan kun bruges en gang. Har et hold fx sagt 'under stolen', er forholdsordet under brugt. Der kan spilles en udgave som en fælles quiz, hvor alle hold kan være med til at gætte hinandens ord. De ord, som holdene laver, kan være indenfor et tema, klassen arbejder med eller skal til at arbejde med.

SÅDAN GØR DU:



Organisering

Seks kegler placeres ca. to meter fra det område, hvor markeringsbrikker med bogstaver er spredt ud. Der er minimum to meter mellem hver kegle. Eleverne inddes i seks hold, som placeres ved hver deres kegle. Hvert hold får udleveret en blok og en blyant.



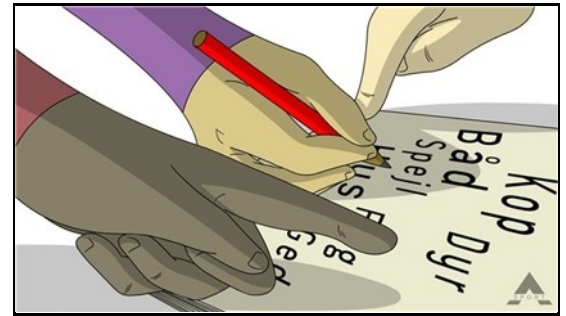
Aktiviteten

Aktiviteten går ud på, at hvert hold skal hente 20 bogstaver på tid (underviseren bestemmer tidshorisont). I dette eksempel informeres eleverne om, at bogstaverne er forbogstaver til navneord, som skal kunne laves i gæt og grimasser.



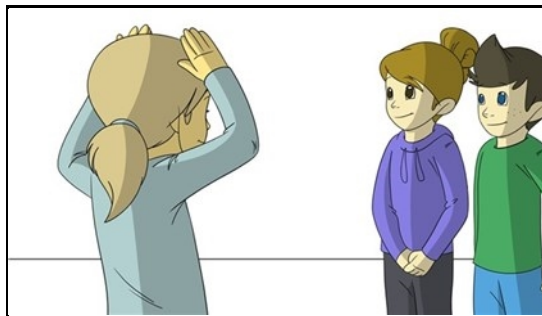
Henter bogstaver

Hvis første elev på et hold løber til bogstavet D, skal eleven løbe retur til holdet og notere bogstavet D på holdets blok. Den næste elev henter på samme måde fx bogstavet S og så fremdeles, til de 20 bogstaver er hentet.



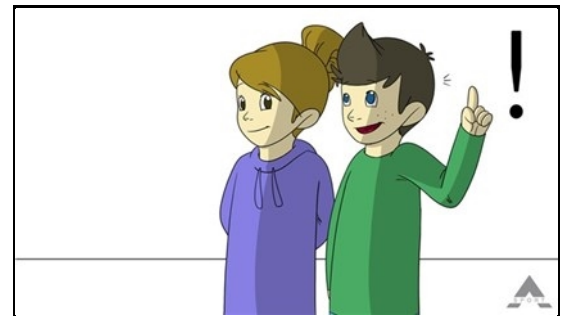
Gruppearbejde

Når alle hold har indsamlet 20 bogstaver, sætter holdene sig sammen og noterer 20 forskellige navneord på deres blok, fx hus, båd, kop, spejl etc. Først når alle hold har noteret 20 navneord, kan aktiviteten fortsætte. Hold 1 dystet mod hold 2, hold 3 mod hold 4 osv.



Dommer

Hvert hold udnævner en dommer. Dommeren leverer de navneord, dommerens hold har fundet på til det andet hold. Dette foregår ved, at dommeren hvisker et af holdets navneord til en elev fra det andet hold. Denne elev skal forsøge at få sine holdkammerater til at gætte navneordet ved at mime. underviseren fastsætter en tidsgrænse, fx 10 minutter.



Hvem begynder...

I dysten mellem hold 1 og hold 2, er det hold 1, som starter med at gætte så mange af modstanderens navneord som muligt.



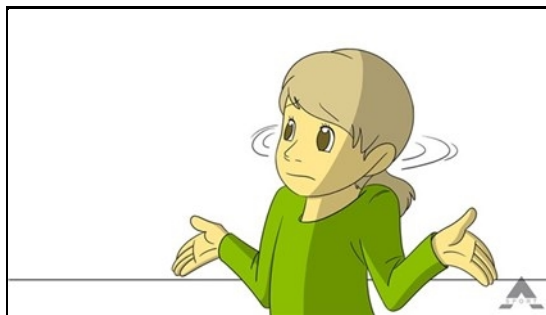
Kort sætning

Når holdkammeraterne gætter, skal de formulere gættet ved at danne en kort sætning med et udsagnsled, et grundled og ordet, der skal gættes som genstandsled. Hvis fx ordet, der skal gættes, er hus, så er det ikke nok at sige 'hus'. Det skal formuleres i en sætning fx 'jeg sælger huse', før gættet kan godkendes.



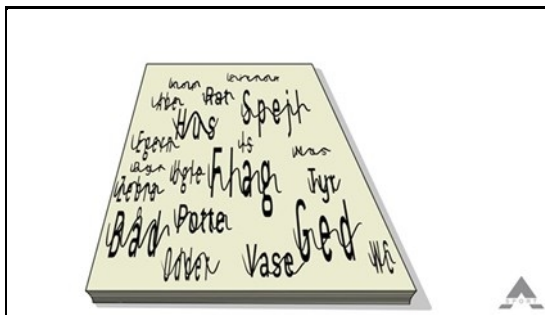
Et navneord gættet

Når et navneord er gættet, sørger dommeren for, at det streges ud på blokken, og en ny elev fra samme hold skynder sig op for at få hvisket et nyt navneord af dommeren.



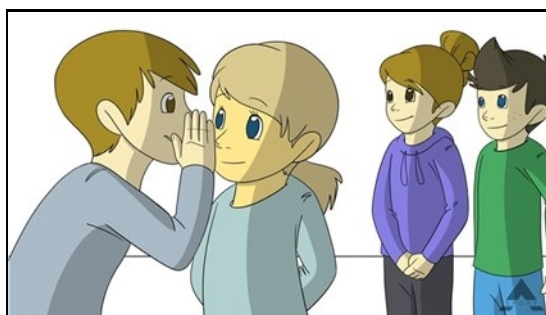
Melde pas

Det er tilladt at melde pas på et navneord, man får udleveret. Når det sker, skifter holdet til en ny mimer, som får hvisket et nyt ord.



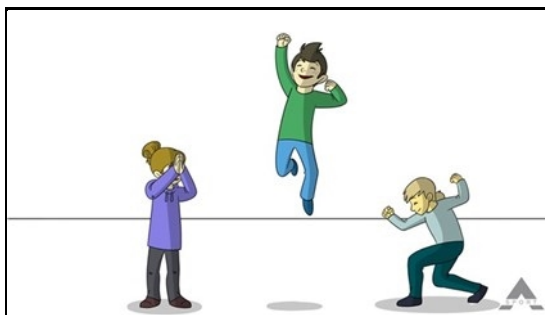
Dommerens opgave

Dommeren sørger for at uddele navneordene i en bestemt rækkefølge. Når alle 20 navneord har været igennem, kan dommeren begynde forfra med at hviske de ord, som der tidligere blev meldt pas på.



Holdene skifter roller

Når holdet har gættet alle 20 navneord, eller tiden er gået, så skifter holdene roller. Hold 2 skal nu mime og gætte (hold 3 og 4 samt 5 og 6 kører et parallelforløb samtidig).



Vinderhold

Det hold, som lykkes med at gætte flest navneord indenfor tiden, har vundet. Hvis alle navneord gættes, er det holdet, som gjorde det hurtigst, der stikker af med sejren.