



L	E	G	P	Å
S	T	R	E	G

## Leg på streg – Inspirationskatalog, 2014

Indhold udviklet for Kræftens Bekæmpelse af



MOTIVATION I/S

v/Jesper Grothe Pedersen og

Leif Dorph Rasmussen

Jagtvej 195, kld. tv.

2100 København Ø.

Kontor: 3927 4084

Mobil: 2063 0158

@: info@motivation.dk

Web: www.motivation.dk

I forbindelse hermed sendes en tak til Rikke Mie Andersen for input til udvikling af aktiviteter til Ur-banen.

Redaktion:

Caspar Sylvest og Henriette Jensen

Kræftens Bekæmpelse

Fotos:

Tobias Egmose

Layout:

Tobias Egmose, Kræftens Bekæmpelse

Hanne Bebandorf Scheller, Kræftens Bekæmpelse

Tryk:

Zeuner Grafisk a/s

Oplag:

500 eksemplarer

Udgiver:



Kræftens Bekæmpelse

Strandboulevarden 49

2100 København

NORDEA  
FONDEN

Publikationen er finansieret af Nordea-fonden

Kræftens Bekæmpelse har placeret en elektronisk og printvenlig version af denne publikation på [www.cancer.dk/legpaastreg](http://www.cancer.dk/legpaastreg)

Danske skoleelever bliver generelt mindre og mindre aktive i skolen og i fritiden. I perioden fra 2006 til 2010 ses en stigning i andelen af inaktive elever. Denne udvikling er særlig tydelig blandt de yngste elever (1).

Sundhedsstyrelsen anbefaler 60 minutters fysisk aktivitet om dagen. I Ballerup-Tårnby-projektet viser resultater, at 20,3 % af eleverne i indskolingen og 23,2 % i 3. klasse ikke lever op til Sundhedsstyrelsens anbefalinger (2).

Med Sundhedsstyrelsens nye anbefaling (3), med fokus på aktivitetsperioder af 10 min. varighed og mindst 3 gange om ugen med høj intensitet af mindst 30 minutters varighed, så vil andelen, der ikke opfylder anbefalingerne, formodentligt være væsentligt større.

I dag ved vi, at bevægelse og fysisk aktivitet har afgørende betydning for udviklingen af børns sundhed, motoriske og kognitive kompetencer, sociale evner samt personlig identitet. Da det samtidig er en almen erfaring hos mange lærere, at mange børn oplever høj motivation ved læring gennem bevægelse, er der god grund til at implementere bevægelse som en fast del af den daglige undervisning.

Nyere forskning har fundet sammenhæng mellem skolegårdens udformning og faciliteter og børnenes aktivitetsniveau (4,5). Frikvartererne bidrager med op til 40 % af et barns samlede fysiske aktivitet på en dag (6,7), og det forventes, at barnets aktivitetsniveau kan øges ved fx at forlænge frikvartererne og udforme skolegården mere attraktivt med flere legefaciliteter (8-11).

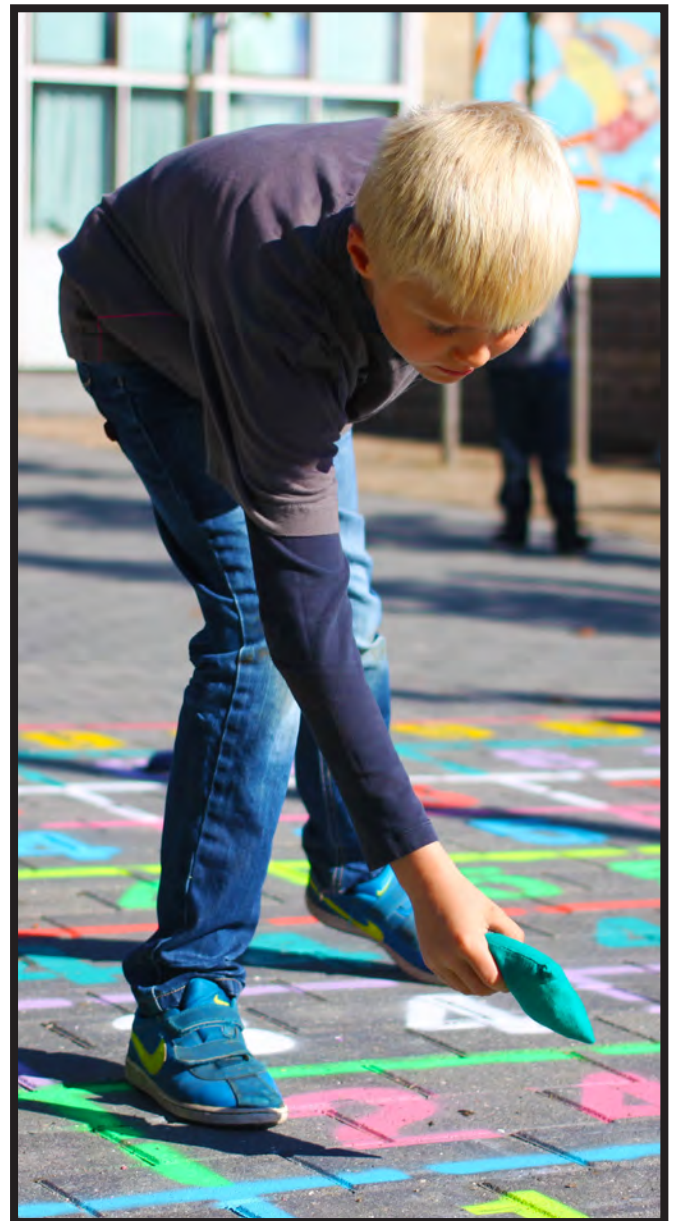
Konsortiet om Fremtidens legelandskaber satte særligt fri leg på dagsordenen i 2009 med deres guide til fremtidens legelandskaber. Guiden peger på, at leg, der bevæger, kan være en afgørende kilde til fysisk aktivitet. Leg skal kilde i maven, leg skal igangsættes, og der skal være variation og progression igennem indretningen af legepladsen (12).

Igennem opstregning i skolegårde opnår vi både igangsætning af leg og variation i legemulighederne. Endvidere inviterer opstregning i skolegårde til, at underviserne ønsker at anvende skolegården i den faglige undervisning.

Børn tilbringer det meste af deres hverdag i skolen, og det er derfor oplagt at optimere de fysiske rammer i skolegården for derved at forsøge at øge børns daglige aktivitetsniveau.

Dette katalog er tiltænkt lærere, pædagoger og andre ansatte på skoler, som søger inspiration til aktiviteter, der kan anvendes i dansk- og matematikundervisningen i indskolingen.

Skoler byder, som institutionel ramme, på en unik mulighed for at fremme fysisk aktivitet blandt særligt inaktive børn.





# Baggrund for valg af aktiviteter

Aktivitetsbeskrivelserne i dette inspirationskatalog er udviklet til undervisning og aktiviteter i indskolingens 0.-3. klasse i fagene dansk og matematik.

I forbindelse med projekt - Leg på streg, er der udviklet 4 forskellige opstregninger til skolegården: Figurbanen, Taltavlen, Urbanen og Bogstavbanen.

Dette inspirationskatalog er bygget op omkring disse 4 opstregninger således at alle aktiviteter til Figurbanen er beskrevet i afsnittet om Figurbanen og så fremdeles. Guiden til at strege disse baner op findes til slut i inspirationskataloget.

I hvert afsnit er aktiviteterne opdelt i henholdsvis dansk- og matematikaktiviteter, begyndende med de mest simple aktiviteter. Derved bliver der opbygget noget tryghed ved at arbejde med de enkelte opstregninger, og man kan hen ad vejen give sig i kast med de lidt mere komplicerede aktiviteter eller differentieringer.

Inspirationskataloget har til hensigt at supplere den øvrige undervisning i fagene samt at inspirere til at få mere bevægelse ind i undervisningen. Kræftens Bekæmpelse sigter på at få krop såvel som hoved med i undervisningen, da vi i et læringsperspektiv stimulerer et større antal børn ved at gøre det på denne måde, samtidig med at det bidrager til det enkelte barns sundhed.

Aktiviteterne er som udgangspunkt udviklet til undervisning med én klasse ad gangen, men for så godt som alle aktiviteter vedkommende vil det være muligt at arbejde mere værkstedsorienteret i mindre grupper med de samme aktiviteter.

## **Lav jeres egne opstregninger**

Ud over vores forslag til opstregninger, så er der også mulighed for selv at kombinere skabelonerne, så man kan lave de opstregninger, der passer til netop ens formål.

Der er blandt andet mulighed for at lave hinkeruder med hænder og fødder, ost/foursquare bane, tastatur, regnemaskine med regnearterne eller koordinatsystem. Man kan både lave opstregninger som primært kan bruges i frikvarterne eller som kan bruges i andre fag.

Inspirationsmaterialet er lavet til dansk og matematik, men kan også bruges i idræt eller i sprogfag og talklasser ud over indskoling.

Eleverne kan også selv finde på aktiviteterne. Vi har lavet et inspirationskatalog, så du let kan komme i gang med aktiviteter til dine elever. Du kan også selv lade dine elever udvikle aktiviteter og selv lade dem forklare aktiviteten for deres klassekammerater og dermed skabe en form for cooperative learning.

Her kan I for eksempel lave værksteder, hvor eleverne i mindre grupper roterer rundt på de forskellige aktiviteter. Det kræver ingen forberedelse fra din side.

Når I står for at lave aktiviteter, så kræver det kun forberedelse første gang. I kan med fordel gentage de samme aktiviteter, da eleverne godt kan lide at gentage aktiviteter.

## **Kan bruges til en "luffer"**

Opstregningerne kan også bruges i forbindelse med en "luffer", hvor eleverne sendes ud på opstregninger og laver aktiviteter, de kender i forvejen eller selv skal finde på. Derefter skal de indrapportere til læreren, hvilken aktivitet de har lavet.

Vi har forsøgt at begrænse mængden af udstyr til gennemførelse af de enkelte aktiviteter, men vi har ikke kunnet komme uden om en vis mængde af udstyr til at supplere opstregningerne med.

## **Mulighed for jeres egen Leg på streg-pakke**

Hvis I som skole, kommune eller institution finder ud, at I selv vil have jeres egen Leg på streg pakke, så kan I købe den hos vores producent.

I kan både købe en pakke i hård plast, som holder i lang tid eller en billigere pakke i pap, som kun holder 8-10 gange. Spraydåserne har vi købt på hjemmesiden [runforcover.dk](http://runforcover.dk)

Til en Leg på streg pakke hører der et sæt udstyr.  
Denne liste kan I se her:

- 4 stk. 12 sider terning 14 x 14 cm med tallene 0-9
- 1 rød bogstavterning med alle vokaler<sup>1</sup>
- 1 blå bogstavterning med konsonanterne: B, L, M, D, C, H, J, K, F og G
- 1 blå bogstavterning med konsonanterne: R, X, Z, S, Q, V, W, P, N og T
- 80 stk. ærteposer i 4 forskellige farver
- 40 mærkebånd i 2 forskellige farver
- 4 kasser á 50 stk. asfaltkridt

Materialet kan købes hos Ji Sport, hvor der er forhandlet en favorabel pris.

Kontakt projektlederen i Kræftens Bekæmpelse for mere information om disse muligheder  
- se kontakinfo på [www.legpaastreg.dk](http://www.legpaastreg.dk).

Alternativt, kan I selv producere lignende materiale:

- Ærteposer er lette at sy selv. Sy blot en lille pude, med gule ærter, grødris eller lignende i en lille plasticpose indeni.
- Mærkebånd laves også nemt. Alternativt kan overtrækstrøjer eller lignende anvendes.
- I stedet for asfaltkridt, kan almindelig tavlekridt også anvendes.
- Terninger med bogstaver og tal kan erstattes af en lille papskive med tal eller bogstaver på, som der drejes på, som et lykkehjul, hvorved tal eller bogstav vælges.

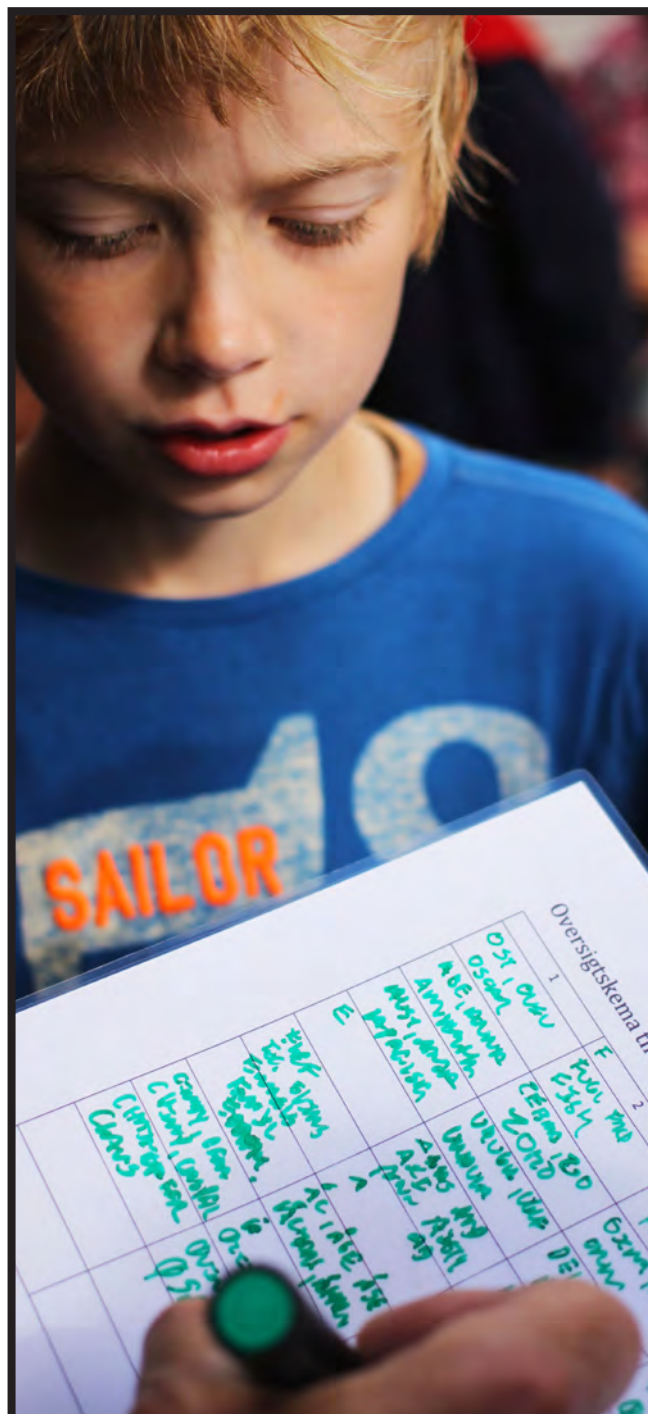
<sup>1</sup>: Dog er Æ, Ø og Å ikke på terningen. Der er 2 A'er på terningerne, så det ene A kan få en bolle over A'et, så har vi et Å. Der ud over kan Ø eller Æ skrives på det helt tomme felt, som findes på terningen, og det sidste bogstav kan skrives på en af siderne med "Youth Quick Play" logo på. Der benyttes sprittusch.



# Opbygning af de enkelte aktiviteter

Ud over ovenstående overvejelser er de enkelte aktiviteter bygget op omkring følgende skabelon:

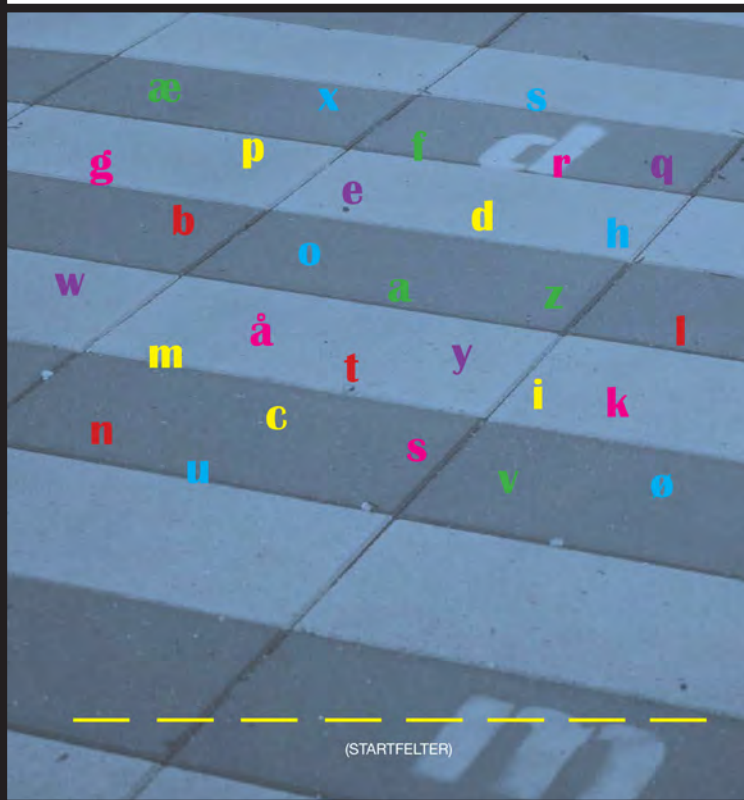
- **Aktivitetens navn**
- **Materialer**  
Oplysning om hvilke materialer der skal bruges ved gennemførelse af den beskrevne aktivitet. Disse materialer er opdelt i Leg på streg materialer og materialer, læreren selv skal anskaffe. Sidstnævnte er materialer, som findes på enhver skole.
- **Organisering**  
Orientering om hvordan udstyret stilles op og hvordan deltagerne som udgangspunkt placerer sig.
- **Aktivitetens gang**  
En detaljeret aktivitetsbeskrivelse for alle forhold i selve aktiviteten gennemgås. Aktivitetens gang er bygget op således at udgangspunktet for aktiviteten er for de yngste elever.
- **Aktivitetens afslutning**  
Information om de forskellige måder hvorpå aktiviteten kan afsluttes.
- **Differentiering**  
Nogle aktiviteter kan med få differentieringer korrigerer eventuelle uligheder mellem konkurrerende hold eller elever således at alle har en fair chance for at opnå succes og glæde ved aktiviteten.  
Andre differentieringer kan tilføje den enkelte aktivitet nye og spændende dimensioner og ikke mindst præsentere alternativer, som stimulerer og udfordrer de ældre elever i indskolingen.
- **Fold-ud-sider**  
Hver opstregning har sin egen fold-ud-side, så du hele tiden både kan se de enkelte opstregninger og samtidig læse de forskellige aktivitetsbeskrivelser.





# Bogstavbanen

- Opstregningen består af 29 bogstaver med brug af skabelonerne 1-29.
- Bogstavernes placering er vilkårlig med en afstand på ca. 1 meter imellem og spredes vilkårligt ud over et areal på ca. 15x30 meter. Bogstaverne skal vende samme vej.
- 8 startfelter streges op 3 meter den side, hvor bogstaverne kan læses fra.
- Man kan med fordel have bogstaverne 2-3 gange - dette vil øge bevægelsesniveauet og sprede eleverne mere ud på banen.
- Vokalerne kan med fordel være røde.



Hoppedyr.....	7
Speedstavning.....	8
Vilde konsonanter.....	9
Bogstavjægeren.....	10
Det hemmelige ord.....	11
Scrabble.....	12
Sesam, sesam luk dig op.....	13



# Hoppedyr

## Matematik/Dansk

### Organisering

- Eleverne deles i 4-8 hold, som hver vælger et dyr, de vil være, fx Abe, Ko, Ged, etc.
- Holdene placerer sig ved hvert sit startfelt.
- Hvert hold slår med en talterning og en bogstavterning.

### Leg på streg materialer

- 1 bogstavterning med alle vokaler
- 1 bogstavterning med bogstaverne: B, L, M, D, C, H, J, K, F og G
- 1 bogstavterning med bogstaverne: R, X, Z, S, Q, V, W, P, N og T
- 2 talterninger med tallene 0-9

### Aktivitetens gang

- Vi tager udgangspunkt i et hold, som har valgt at være Aber, har slået bogstavet U med en af bogstav-terningerne og har slået tallet 4 med talterningen.
- Når spillet startes, løber hele holdet ind på bogstavbanen for at finde bogstavet U. Når alle fra holdet er på U skal de hoppe 4 gange (tallet de landede på med talterningen) på bogstavet, mens de agerer Aber.
- Derefter løber holdet hurtigt tilbage til terningerne, hvor de slår med en ny bogstavterning og talterningen. Hvis de denne gang slår tallet 2, lægges det første tal de slog, 4, til det nye tal, 2, hvilket giver regnestykket  $4 + 2 = 6$ , hvorefter holdet løber til det nye bogstav de slog, hopper 6 gange på bogstavet i samlet flok mens de leger Aber, og løber tilbage til terningerne.
- Historien gentager sig, indtil et af holdene er nået til 30 eller derover.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når holdene har nået en på forhånd aftalt sum, fx 30, 40 eller 50 eller til en på forhånd aftalt tid er gået, fx 10 minutter.

### Differentiering

- Sværhedsgraden kan øges, ved at holdene skal finde på et nyt dyr, hver gang de slår med en bogstavterning, før de må løbe ud og hoppe på bogstavet som det nye dyr.  
Hvis et hold fx slår bogstavet S med en af bogstavterningerne, skal de finde på et dyr, som starter med S, før de må løbe ud og hoppe på bogstavet. Holdet finder så på, at de er Slinger, hvorefter de løber ud til bogstavet S, hopper i flok det tal de er nået til og vender så retur til terningerne for at slå på ny med både talterning og en af bogstavterningerne.
- Der kan ligeledes arbejdes med ordlyde, ved at det bogstav et hold slår, ikke længere skal være forbogstavet på et dyr men derimod være en del af et ord.  
Hvis et hold fx slår et A, kan holdet vælge Giraf, hvorefter de løber ud til bogstavet A, for at hoppe det tal de er nået til.



# Speedstavning

Dansk

## Organisering

- Eleverne deles i 4-6 hold, som placerer sig ved et af startfelterne.
- Alle hold skal have slået med en af bogstavterningerne og huske bogstavet, de slog.

## Leg på streg materialer

- 1 bogstavterning med alle vokaler
- 1 bogstavterning med bogstaverne: B, L, M, D, C, H, J, K, F og G
- 1 bogstavterning med bogstaverne: R, X, Z, S, Q, V, W, P, N og T
- Papir og blyant

## Aktivitetens gang

- Så snart alle hold har slået med en terning sættes aktiviteten i gang.
- Hvis et hold har slået bogstavet A, skal alle eleverne på holdet løbe til A på bogstavbanen. Her skal de sammen finde på 3 ord, som starter med A. Når dette er gjort løber de tilbage til læreren og fremlægger resultatet.
- Terningen rulles på ny, et nyt bogstav fremkommer, og der løbes til det nye bogstav, og 3 ord dannes.
- Læreren noterer alle ord, efterhånden som de fremkommer.
- Læreren kan håndtere ét hold ad gangen, så hvis der allerede står et hold sammen med læreren, må andre hold stille sig i kø. Ventetiden vil være kort, da det ikke tager mange øjeblikke at notere 3 ord.

## Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når en på forhånd aftalt tid er gået, fx 10 minutter.
- Læreren samler klassen og formidler alle ord, som holdene har fundet på.

## Differentiering

- Alle hold slår med en terning, men må først løbe til "deres" bogstav på lærerens signal. På bogstavet har holdene 1 minut til at notere så mange ord som muligt. Når tiden er gået, skal de løbe tilbage til startfeltet, hvor alle hold slår med en terning igen, og aktiviteten fortsætter. Når der er dystet 5-10 omgange, samler læreren alle elever, og de enkelte hold fremsiger alle de ord, de har kunnet komme på. Det hold, som har indsamlet flest ord, har vundet.



# Vilde konsonanter

Dansk

## Organisering

- Eleverne inddeles i hold a 3-5 elever.
- Holdene stiller sig ved hvert sit startfelt.

## Leg på streg materialer

- Asfaltkridt

## Aktivitetens gang

- Aktiviteten starter med at læreren råber et ord, fx Kat.
- Første elev fra hvert hold løbestaver ordet ved først at løbe til K, dernæst A og til sidst T. Holdet må gerne hjælpe løberen i forhold til at stave og udpege bogstaverne. Holdet kan evt. også enes om, hvordan ordet staves, inden løberen løber.
- Ved hvert bogstav råber løberen bogstavet højt til sit hold, fx råber løberen K ved første bogstav i Kat, hvorefter holdet svarer med en aftalt bevægelse.
- Bevægelserne, holdet på startpladsen skal lave, er defineret af læreren, og kan fx være:

Ved konsonanter skal holdet hoppe 5 fuldstændig "gakkalak" vanvittige hop.

Ved vokaler skal holdet hoppe 5 gange med samlede ben.

- Løberen afventer holdets svar, og så snart holdet har udført den aftalte bevægelse, fortsætter løberen med at løbestave det valgte ord.
- Når løberen er kommet tilbage til startpladsen, skrives ordet med kridt under startfeltet, hvorefter en ny løber skal stave et nyt ord på samme måde.

## Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når der er stavet til et tilpas antal ord.

## Differentiering

- Hvis ordene, der skal staves til, fx er dyr, kan bevægelserne for konsonanter og vokaler repræsentere forskellige dyrs bevægelser.
- Der kan spilles med, at holdets måde at svare løberen på bliver ved at forme fx bogstavet K med deres kroppe, før løberen fortsætter sit løb.
- Ordene, der vælges, kan være ord, som senere skal bruges i en diktat, og der kan arbejdes med forskellige ordklasser: egennavne, navneord, udsagnsord, tillægsord med videre.





### Organisering

- Eleverne går sammen i par.
- Hvert par får udleveret et opgaveark med 5-10 ord, fx Bil, Kat, Is, Hus osv. (de samme ord går igen på alle opgaveark, men de skal stå i forskellig rækkefølge fra ark til ark).
- 2 fangerpar udvælges til at være bogstavjægere og udstyres med 1 skumterning pr. par.

### Leg på streg materialer

- 1 stk. asfaltkridt pr. par.
- 2 skumterninger.

### Egne materialer

- 1 stk. asfaltkridt pr. par.
- Opgaveark med 5-10 ord (forberedes af læreren)

### Aktivitetens gang

- Når aktiviteten startes gælder det for parrene om at løbe ud og stave til de ord, som står på sedlen. De skal løbe ud til bogstaverne i den rækkefølge, de står i.
- Vi tager udgangspunkt i et makkerpar, som har et opgaveark med kontrolbogstavet F i højre hjørne.
- Når parret skal stave til fx Bil, løber de først til B, hvor de noterer kontrolbogstavet F ved siden af bogstavet B. Derefter løber de til bogstavet I og noterer kontrolbogstavet F og så fremdeles.
- Parrene har helle, når de er ved at notere deres kontrolbogstav (kan differentieres, da det nogle gange misbruges).
- Bogstavjægerne skal fange et af de par, som er ved at finde bogstaver. Et par fanges ved at blive "rørt" af bogstavjægerne.
- Når et par fanges, byttes der roller. Parret, der fanges, bliver til bogstavjægerne. De tidligere bogstavjægere får opgavearket af dem, de blev fanget af og skal nu overtage deres søgen efter bogstaver. I overleveringen af opgavearket er det vigtigt, at det par, som overtager opgavearket, får at vide nøjagtigt hvor parret, de får opgavearket af, er nået til.
- Et par, som lige er fanget, må ikke fanges igen af det par, de lige blev fanget af.
- Eleverne kan beskytte sig for at blive fanget, ved at 2 par går sammen i en "fælles krammer".
- Det er kun tilladt at stå sammen, indtil der er talt til 5.
- Et fangerpar må ikke stå grisevagt ved 2 par, som står i "beskyttelse".
- For parrene gælder det om at stave til alle ord så hurtigt som muligt og at få noteret opgavearkets kontrolbogstav ved samtlige bogstaver på opgavearket.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes efter en på forhånd aftalt tid eller når et eller flere hold er færdige med at finde bogstaver.
- Læreren kan evt. lave en stikprøvekontrol på et par hold ved at gå rundt og se, om de har sat deres kontrolbogstaver korrekt. Hvis et hold fx har fået en seddel med kontrolbogstavet F, og ordene på sedlen er: Bil, Kat, Is og Hus, så skal kontrolbogstavet F være skrevet én gang ved bogstaverne: B, L, K, A, T, H og U, mens kontrolbogstavet F skal være skrevet 2 gange ved bogstaverne: I og S.

### Differentiering

- Der kan staves til længere ord eller sætninger.
- Eleverne kan selv være med til at fremstille opgavearkene med en ramme, som fx hedder, at sætningen eller ordene, de skriver, skal indeholde minimum 20 bogstaver og maks. 25 bogstaver. Ordene, de vælger, skal være fra en af læreren bestemt ordklasse, ord der senere skal bruges i en diktat eller ord/sætninger/nøgleord med et andet fagligt fokus.

# Det hemmelige ord

Dansk

## Organisering

- Eleverne deles i 4-6 hold, som placerer sig ved hver sit startfelt.
- Læreren vælger et hemmeligt ord på op til 12 bogstaver. Hvis det hemmelige ord fx er "Danmark", skal læreren sætte én vandret kridtstreg pr. bogstav, altså 7 vandrette kridtstreger efter hinanden. Kridtstregerne laves foran startfelterne. På den måde ved holdene, at ordet, de skal gætte, er på 7 bogstaver.

## Leg på streg materialer

- 1 bogstavterning med alle vokaler.
- 1 bogstavterning med bogstaverne: B, L, M, D, C, H, J, K, F og G.
- 1 bogstavterning med bogstaverne: R, X, Z, S, Q, V, W, P, N og T.
- Asfaltkridt.

## Aktivitetens gang

- Holdene slår efter tur med en af terningerne.
- Hvis det første hold fx slår bogstavet R, skal hele holdet løbe til bogstavet R. Når alle er kommet tilbage, noterer læreren bogstavet R, hvis det findes i det hemmelige ord. I dette tilfælde findes det som bogstav nr. 6 i ordet, hvilket noteres af læreren over den 6. vandrette kridtstreg.
- Hvis bogstavet, holdet slår, ikke er en del af det hemmelige ord, skal holdet løbe en ekstra tur ud til bogstavet.
- Når det første hold har løbet de ture, det skal løbe, og eventuelle bogstaver er noteret i det hemmelige ord, så skal næste hold slå med en af terningerne, hvilket foregår på samme måde.
- For hver gang et hold har deres tur har de ét forsøg til at gætte det hemmelige ord.

## Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når et af holdene på et tidspunkt gætter det hemmelige ord.



## Differentiering

- For de yngre elever er det opgaven, at de skal læse ordet, når de til sidst har fået alle bogstaver i det hemmelige ord, som ofte vil være af mellem 2-5 bogstaver.
- Der kan arbejdes med temaer, såsom: lande, dyr, Disneyfigurer, egennavne, navneord, osv.
- Der kan spilles en udgave, som den klassiske "galgeleg", hvor hvert hold, i stedet for at slå med bogstavterninger, selv vælger, hvilket bogstav de skal løbe til alt efter, hvad de tror, bogstaverne i det hemmelige ord kan være.

I denne udgave kæmper holdene side om side om at gætte det hemmelige ord, inden de bliver "hængt". For hvert bogstav de vælger, som ikke er i ordet, sættes en legemsdel på en figur, der hænger i en galge. Der er tale om følgende legemsdele i kronologisk rækkefølge: 1) Hoved, 2) Krop, 3) Venstre ben, 4) Højre ben, 5) Venstre arm, 6) Højre arm, 7) Venstre hånd, 8) Højre hånd, 9) Venstre fod, 10) Højre fod, 11) Øjne, 12) Ører, 13) Næse, og 14) En sur mund, da det så ikke er lykkedes eleverne at gætte det hemmelige ord.

Denne udgave kan spilles, sådan at en elev vælger det hemmelige ord, og det er dermed denne elevs kamp mod resten af klassen. Klassen vinder, hvis de gætter det hemmelige ord, inden de bliver "hængt" og den ene elev vinder over overmagten, hvis resten af klassen ikke lykkes med at gætte det hemmelige ord.

### Organisering

- Eleverne deles i 6-8 hold, som placerer sig ved hvert deres startfelt.
- Alle hold får udleveret 1 stk. asfaltkridt.

### Leg på streg materialer

- 1 asfaltkridt pr. hold.

### Egne materialer

- Papir og blyant til hvert hold.

### Aktivitetens gang

- Når aktiviteten sættes i gang skal holdene løbe én elev ad gangen ud på bogstavbanen for at hente et bogstav hjem.
- Hvis den første elev på et af holdene løber til bogstavet D, skal eleven løbe retur til holdet og notere bogstavet D på deres papir, hvorefter næste elev løber af sted til et nyt eller samme bogstav.
- Når alle holdene har indsamlet 20 bogstaver, kan de begynde at løse de opgaver, læreren eller måske de selv definerer, såsom: 1) I skal forsøge at danne det længst mulige ord af jeres bogstaver, 2) I skal danne så mange ord af jeres bogstaver, og det er ikke tilladt at genbruge bogstaver med mindre I har indsamlet fx 2 D'er, da I så naturligvis må benytte 2 D'er, 3) I skal danne en sammenhængende kæde af ord bestående af de bogstaver, I har til rådighed (kæden er tænkt på samme måde som spillet "Scrabble") osv.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når en på forhånd aftalt tid er gået til løsning af opgaven efter at det aftalte antal bogstaver er indsamlet.
- Hvis konkurrencemomentet skal dyrkes, kan aktiviteten fra start af aftales at vare fx 10 minutter, hvorefter hvert hold har 10 minutter til at indsamle et aftalt antal bogstaver og fx nå at skrive så mange ord som muligt af bogstaverne indenfor den aftalte tid. Holdet med flest antal ord vinder.

### Differentiering

- Opgaven, holdene stilles, kan tematiseres i "de 120 ord", egennavne, navneord, udsagnsord, sostavelsesord, korte sætninger med frit genbrug af de indsamlede bogstaver.
- Opgaven kan fra start af defineres således at de bogstaver, holdene indsamler, skal være forbogstaver til nøgleord. Ud fra disse nøgleord skal holdet genfortælle en læsebog, der arbejdes med i klassen. Hvert hold kunne evt. læse en mindre bog, hvorefter de skal genfortælle bogen via nøgleord. I den udgave har hvert hold en bog, som de skal genfortælle. Når alle holds elever har læst bogen sættes aktiviteten i gang, og holdene har fx 5-10 minutter til at tale om, hvilke nøgleord de kan bruge til genfortællingen. Efterhånden som de finder nøgleord, begynder de at løbe ind på bogstavbanen for at indsamle forbogstaver til nøgleordene. Det er kun tilladt at løbe én ad gangen fra hvert hold. Når hvert hold fremlægger deres nøgleord, kan de afslutningsvis læse deres bog op. Flest korrekte nøgleord vinder, hvis konkurrencemomentet dyrkes



# Sesam, sesam luk dig op

Dansk

## Organisering

- Eleverne inddeles i 4 hold.
- Hvert hold placerer sig ved hver deres startfelt med hver deres sæt farvede ærteposer.
- Hvert hold udvælger en "Sesam", som er holdets kontrollant.
- Holdenes "Sesam" får udleveret 5 papirer med ét kodeord på hvert papir. Læreren har brugt forberedelsestid på at lave papirerne med kodeord, herunder bestemt sværhedsgraden af ordene.

## Leg på streg materialer

- 20 ærteposer til hvert hold

## Egne materialer

- Papirer med kodeord på (forberedes af læreren)

## Aktivitetens gang

- Når aktiviteten går i gang, tager hvert holds "Sesam" øverste papir med kodeord i bunken og læser ordet højt for sit hold, fx får hold 1: "Pirat", hold 2: "Prins", hold 3: "Konge" og hold 4: "Tudse".
- Da ordene er på 5 bogstaver, skal 5 personer fra hvert hold hurtigst muligt placere sig med én person på hvert bogstav i fx: "Pirat". Så snart de er på plads, skal de i korrekt rækkefølge stave sig frem til ordet, som de fik af holdets "Sesam" – personen der står på P råber P, personen der står på I råber I og så fremdeles.
- Hvis ordet er stavet forkert, oplyser holdets "Sesam", hvilket bogstav der er forkert, og dette skal så erstattes af det korrekte bogstav og staves højt for holdets "Sesam" på ny. Når holdet har stavet ordet korrekt, løber de alle retur til deres startfelt, og holdets "Sesam" læser det næste ord i bunken højt, fx "Palads", og så skal 6 personer fra holdet løbe ind og placere sig og så fremdeles, indtil alle papirer med kodeord er gennemgået.
- Hvis et ord indeholder flere bogstaver, end der er elever på et hold, skal eleverne placere holdets ærteposer på de felter, der ikke står personer på, og så skal de aftale, hvem fra holdet der råber de bogstaver op, når de skal stave ordet for holdets "Sesam".

## Aktivitetens afslutning

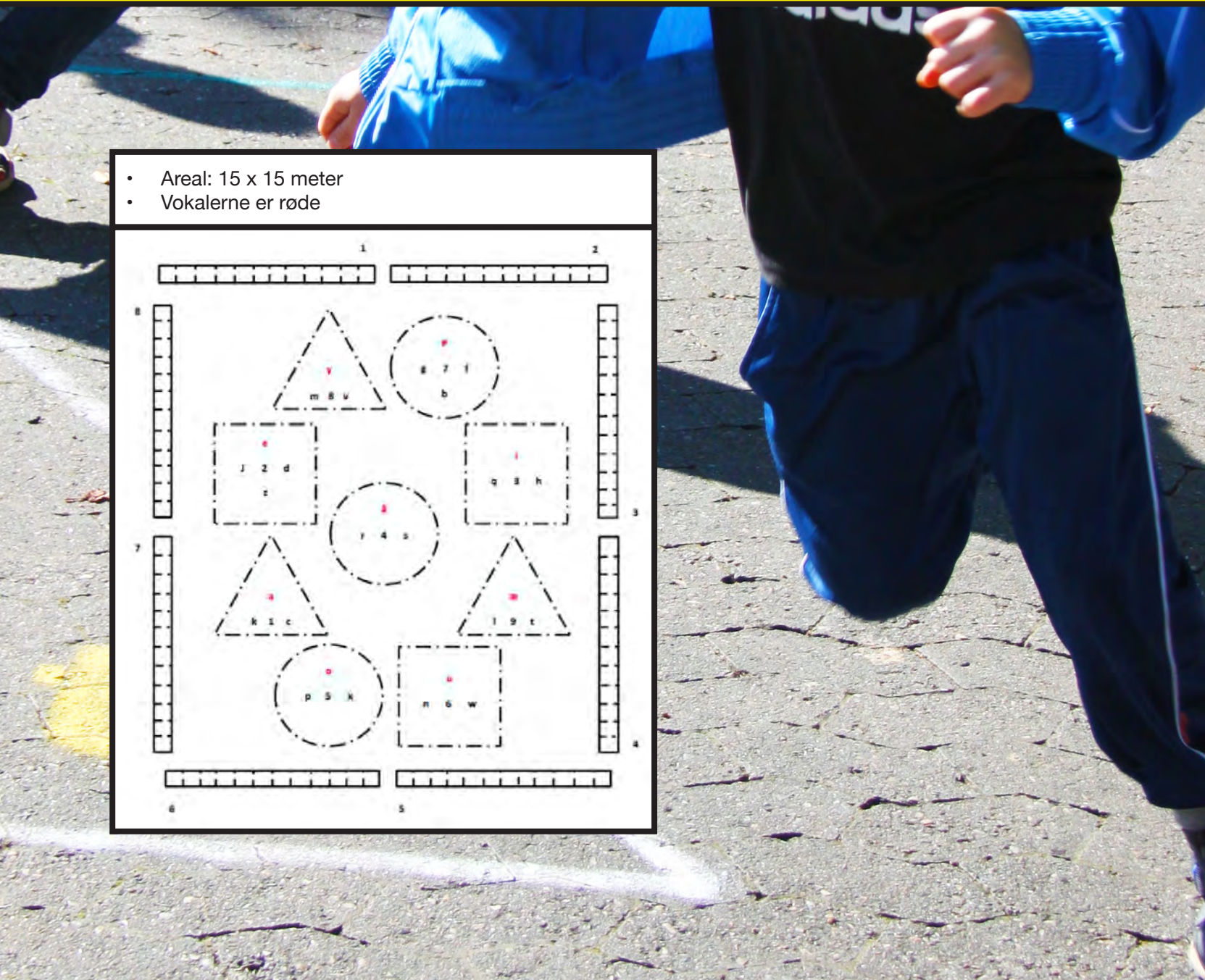
- Aktiviteten stoppes, når holdene er nået igennem alle papirer med kodeord. Men alternativt kan konkurrencemomentet benyttes og i så fald, er holdet, som kommer først igennem alle kodeord, vinder af aktiviteten.

## Differentiering

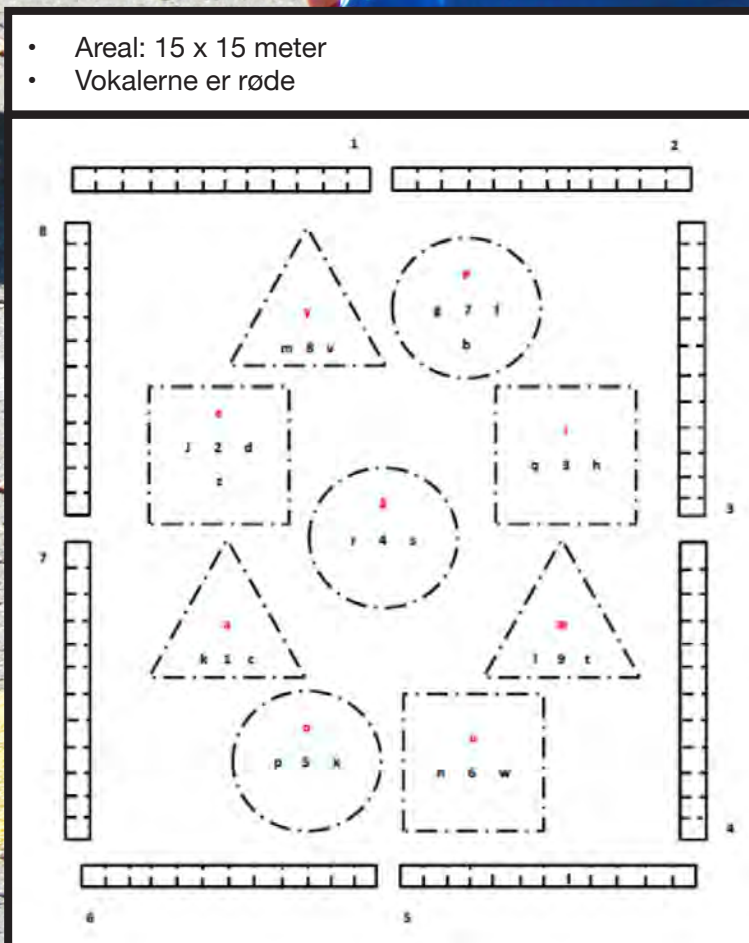
- De yngste elever kan arbejde med kortere ord og/eller med åbne papirer med kodeord, så de kan se, hvordan ordene staves og derfra stave sig igennem.
- Der kan arbejdes med eller uden krav om formel korrekthed i stavningen, hvor det for de yngste måske mere er et spørgsmål om at eksperimentere med ord samt arbejde med bogstavernes navn, form og lyd, og på den måde udvikle sprogforståelsen i det talte såvel som det skrevne sprog.
- Der kan arbejdes med forskelligt fagligt fokus: "de 120 ord", navneord, egennavne, udsagnsord, ord der senere skal bruges i en diktat, osv.



# Figurbanen - dansk



- Areal: 15 x 15 meter
- Vokalerne er røde



<b>Bogstavkatastrofen.....</b>	<b>17</b>
<b>Pas på fangerne.....</b>	<b>18</b>
<b>Tornado.....</b>	<b>19</b>
<b>Bogstavjagt.....</b>	<b>20</b>
<b>Tumult.....</b>	<b>21</b>
<b>Alfabetslugeren.....</b>	<b>22</b>
<b>Beskyttelsesrum.....</b>	<b>23</b>
<b>Bogstavdedektiverne.....</b>	<b>24</b>
<b>Didaktor.....</b>	<b>25</b>
<b>Skibet er lastet med.....</b>	<b>26</b>
<b>Hold-stave-stafet.....</b>	<b>27</b>
<b>Land, by, dyr.....</b>	<b>28</b>
<b>Punktum.....</b>	<b>29</b>
<b>Stjæl ukendte bogstaver.....</b>	<b>30</b>



# Bogstavkatastrofen

Dansk

## Organisering

- Eleverne inddeles i 2 hold, som placerer sig tilfældigt på figurbanen.
- De 2 holds elever tager henholdsvis blå og røde mærkebånd på.

## Leg på streg materialer

- Mærkebånd i 2 farver (blå og rød).

## Aktivitetens gang

- Læreren råber anvisninger til eleverne. Til at starte med skal de bare løbe tilfældigt rundt på figurbanen
- Når læreren fx råber Å, N og E gælder det om, for alle eleverne, så hurtigt som muligt at løbe til en af figurerne med disse bogstaver i.
- Læreren skal holde øje med den elev, som kommer sidst ind i en figur. Hvis en elev fra blå hold kommer sidst ind i en korrekt figur, tildeles det røde hold 1 point.
- Aktiviteten forsættes med nye bogstavkombinationer, og det er helt op til læreren at bestemme, hvor mange bogstaver, som sættes i spil.
- I hver runde holdes øje med, om alle løber til de korrekte figurer. Hvis flere elever er løbet ind i forkerte figurer, annoncerer læreren, hvilke figurer der ved en fejl er placeret elever i, og eleverne i disse figurer forsøger hurtigst muligt at komme ind i de korrekte figurer, hvorefter point tildeles som tidligere beskrevet.

## Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes på en på forhånd bestemt tid eller ved et forudbestemt antal point, fx 10 point.

## Differentiering

- Konkurrencemomentet kan snildt pilles ud for de mindste, som finder rigelig motivation i at finde ind i de korrekte figurer.
- Der kan spilles med ord, som består af 3 eller flere bogstaver.
- Der kan fx arbejdes med "de 120 ord", hvor eleverne kan løbe ind i alle bogstaverne i et givent ord, fx "hen", "fin", "mere", "nej", etc. Pointgivningen foregår på samme måde.



# Pas på fangerne

Dansk

## Organisering

- Alle eleverne placerer sig tilfældigt inde på figurbanen.

## Leg på streg materialer

- Ingen

## Aktivitetens gang

- Når læreren råber Bogstav, løber alle eleverne hurtigst muligt ind i en tilfældig figur og stiller sig på et bogstav.
- Når alle elever har stillet sig på et bogstav, skal der udpeges nogle fangere. Dette sker ved, at læreren råber fx B, K, O.
- De elever, som står på bogstaverne B, K, og O, er nu fangere og skal forsøge at fange de andre elever.
- De elever, som ikke står på et af de nævnte bogstaver, skal nu undgå at blive fanget.
- Hvis en elev bliver fanget, går eleven ud på sidelinjen og venter indtil næste runde.
- Hvis en elev kommer til at løbe ud på den anden side af ruderne, er eleven automatisk fanget.
- Når fangerne har forsøgt at fange sine klassekammerater et stykke tid, råber læreren Bogstav, hvorefter alle elever, inkl. "de døde", løber ind på banen og stiller sig på et bogstav igen.
- Når alle har stillet sig på et bogstav, råbes nogle nye bogstaver, som indikerer, hvem der er fangere i næste runde, og legen fortsætter som tidligere beskrevet.
- Runderne skal holdes rimelig korte, da aktiviteten gerne må bestå af overraskelser og hyppige skift.

## Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når motivationen hos eleverne er dalende.

## Differentiering

- Læreren skal være opmærksom på, at der, for de yngste elever, ikke skal råbes for mange bogstaver, da aktiviteten kan være vanskelig at overskue med for mange fangere, både for læreren og eleverne.
- For større elever kan der arbejdes med "de 120 ord", ordklasser og andre grammatiske øvelser, så længe antallet af fangere er til at overskue. I denne udgave findes fangerne fx ved aflæsning af de nævnte ords for bogstaver og ved de helt korte ord blandt fx "de 120 ord" kan I forsøge jer med at fangerne findes ved at stave til hele ord, såsom "at", "da", "dig", "dog", "nu", "vil", "år", etc., hvor fangerne i fx "år" er de elever, som står på bogstaverne "å" og "r".



### Organisering

- 1-2 fangere (tornadoer) udnævnes og placerer sig i en selvvalgt rude.
- De resterende elever placerer sig tilfældigt ud på øerne (figurerne med bogstaver og tal), hvor de er i sikkerhed.
- På anvisning af læreren, som råber "Alle ud og løb", begynder eleverne at løbe tilfældigt rundt på banen.

### Aktivitetens gang

- Det gælder om for eleverne at undgå at blive opslugt (fanget) af en tornado (fanger).
- Når læreren råber V, går tornadoen i gang med at forsøge at fange eleverne, som har til opgave at komme i sikkerhed på øen med bogstavet V.
- Så snart en elev har fået så meget som en fod ind på øen med bogstavet V er denne person i sikkerhed og bliver der indtil næste ordre fra læreren.
- Hvis en tornado når at fange en elev, inden denne er nået ind på øen med bogstavet V, bytter de roller, og den fangede bliver ny tornado.
- Efter hver runde søger tornadoerne (fangerne) ud til en selvvalgt rude.
- Når læreren råber Tornado, bliver livet ekstra farligt for eleverne. I stedet for at søge i sikkerhed på øerne, skal de søge i midlertidig i sikkerhed på et drivtømmer, som er de 8 aflange ruder i udkanten af banen.  
Når alle er nået i sikkerhed på et drivtømmer, er det at faren stiger, da tornadoerne nu har frit løb mellem øerne til næste ordre gives, så de kan stille sig tæt op ad en rude, hvilket gør det meget svært for eleverne at slippe væk og i sikkerhed på en af øerne.
- Hvis en elev løber ud på den anden side af en af ruderne, er denne person ude for banen og er dermed automatisk fanget af den tornado (fanger), som eleven blev jagtet af.



### Leg på streg materialer

- Ingen

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når motivationen er dalende eller, alle, der ønsker at prøve at være Tornado, har været tornado. Tornado kan spilles således at læreren vælger nye tornadoer efter hver runde, hvilket betyder, at læreren kommer udenom eventuelle udfordringer, med at nogle af eleverne lader sig fange, fordi de gerne vil være tornado.

### Differentiering

- For at give flere muligheder for at eleverne kan komme i sikkerhed, kan flere bogstaver råbes højt.
- Udfordringen kan øges ved at eleverne kan søge i sikkerhed på øer, der indeholder bogstaver i det ord læreren vælger, fx "Bold", som, når ordet råbes, betyder, at eleverne kan søge i sikkerhed for tornadoerne ved at løbe ind i en figur, som indeholder enten B, O, L eller D.
- Tornadoerne kan evt. synliggøres ved at bære en skumterning, som de skal røre en elev med for at denne er fanget.
- Eleverne kan styre aktiviteten ved at give ordrer på samme måde som læreren eller alternativt benytte bogstavterninger, som findes i Leg på streg materialerne. Bogstavterningen kastes, hvorefter det, bogstavterningen lander på, råbes højt.



# Bogstavjagt

Dansk

## Organisering

- Eleverne inddelles i 8 hold (maks. 4 pr. hold, helst færre) og placerer sig ved hver sin rude.
- Læreren bestemmer, hvilket ord der vælges (ord på maks. 9 bogstaver).

## Aktivitetens gang

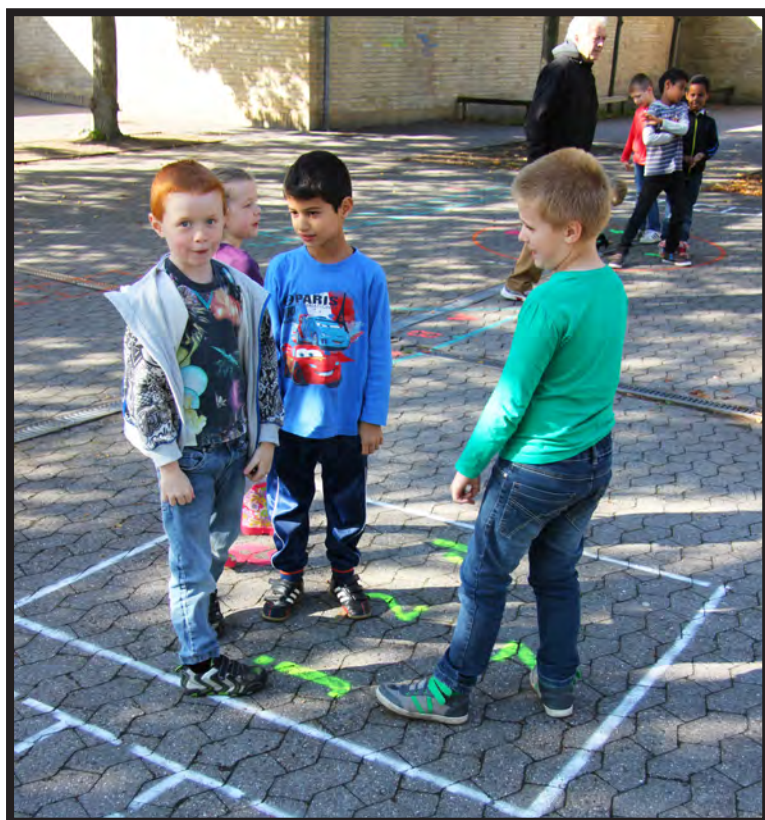
- "Bogstavjagt" er en stafet, hvor det gælder om hurtigst muligt at have stavet til det valgte ord.
- Hvis læreren beslutter sig for at vælge ordet Pølsevogn, så råbes ordet Pølsevogn.
- Dernæst er det holdenes opgave at løbe én ad gangen ud for at finde forbogstavet P. Når det er fundet, huskes tallet der står i samme figur.
- Når første løber i stafetten er kommet tilbage, skriver løberen tallet i første rubrik i holdets rude, hvorefter løber nr. 2 løber af sted for at finde næste bogstav i ordet, hvilket er Ø. Tallet fra samme figur som Ø skrives i den næste rubrik, og sådan fortsættes, indtil der er indsamlet tal for samtlige bogstaver i ordet: Pølsevogn.
- Et nyt ord vælges og legen fortsætter. De nye ord skrives i vandret linje under Pølsevogn.

## Leg på streg materialer

- Asfaltkridt

## Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når alle hold har fået udfyldt deres rude. Det hold, der kom først, nævner ét tal ad gangen, og hvis nogen andre hold har noget andet, foretages en stavekontrol. Hvis førerholdet har stavet forkert, kan et lavere rangeret hold vinde. Det hold, som har stavet ordet korrekt og har været hurtigst, vinder.



## Differentiering

- Sværhedsgraden af Bogstavjagt kan øges ved, at hvert hold modtager et eller flere ord eller en sætning, som de skal læse højt for hinanden eller får læst højt af læreren. Så snart dette er gjort, sætter læreren stafetten i gang. Denne variant kan bl.a. benyttes i forhold til læring omkring hørfrekvente ikke lydrette ord ved at benytte ordbilleder i form af sætninger eller enkelte ord.
- Hvis der benyttes sætninger i legen, kan antallet af bogstaver meget vel overstige antallet af rubrikker i den 12 rubrikker store rude. I så fald fortsættes nedskrivningen af tal for hver enkelt bogstav umiddelbart under ruden, hvor bogstav 13 til 24 nedskrives i anden række, bogstav 25 til 36 i 3. række og så fremdeles.

### Organisering

- Eleverne placerer sig tilfældigt på figurbanen.

### Aktivitetens gang

- Eleverne skal på lærerens anvisning begynde at løbe rundt inde på figurbanen.
- Læreren råber anvisninger til én elev ad gangen, som skal agere ud fra anvisningerne.
- Det kan eksempelvis være navnelegstumult, læreren råber navnet på en elev fx Asta, løb til forbogstavet i dit fornavn, Asta, og alle de andre elever løber til figuren, hvor bogstavet A står.
- I figuren får Asta opgaven at stave sit navn højt for resten af klassen.
- Aktiviteten fortsættes og nye elever sættes i spil.

### Differentiering

- Bogstavtumult kan udelukkende bruges som bogstavkending, hvor eleven, der trækkes frem, skal nævne forbogstavet i sit fornavn eller forbogstavet fra andre ord.
- Rimtumult bruges ved, at læreren starter med at sige et ord, der kan rimes på fx Gå og alle løber til G. Læreren staver evt. til gå. Derefter siger læreren navnet på en elev, som skal sige det næste rim fx Få, når F er fundet og ordet er sagt og evt. stavet, fortsættes aktiviteten. Læreren kommer med nye input til ord, der rimer, når eleverne er ved at løbe tør.
- Ordspilstumult laves på samme måde som rimetumult. Hvis læreren lægger ud med at sige Vand, skal eleverne på ordre sige et ord, der rimer, såsom Mand, Sand og så videre, men her er der mere tale om at eksperimentere med ord, da der ikke går op i ordenes formelle korrekthed. Derfor er det også tilladt at sige: Pand, Fand og lignende.
- Læsebogstumult kan bruges i forhold til at referere centrale ord eller tekster fra den aktuelle bog eleverne læser i.
- Genfortællingstumult kan bruges i forhold til stile eller tekster, som eleverne aktuelt beskæftiger sig med.
- Det er op til læreren, hvilken faglig tilgang der anvendes i denne aktivitet, hvor eleverne også kan opdeles i grupper, som skal referere navneord, bruge talemåder, osv.

### Leg på streg materialer

- Ingen.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når alle elever er blevet nævnt.





### Organisering

- Eleverne deles i 4 hold, som placerer sig i hver deres 4 figurer, gerne efter eget bogstavønske. Eleverne er nu bogstaver, som skal fanges (sluges).
- Alfabetslugerne (fangerne) tager et mærkeband på hver og placerer sig i cirklen i midten.

### Aktivitetens gang

- Aktiviteten starter med, at eleverne i de 4 forskellige figurer finder ud af, hvilket bogstav de vil være. De skal alle være samme bogstav, og bogstavet skal findes i deres valgte figur.
- Alfabetslugeren starter med at sige "Alle bogstaver ud at løbe", hvorefter alle elever forlader deres figurer og løber "med uret" rundt om Alfabetslugerne. Imens "stikker" Alfabetslugerne hovederne sammen og tæller i fællesskab til 10 eller 20, uden bogstaverne kan høre det.
- Der SKAL løbes i et jævnt tempo rundt om Alfabetslugerne, mens de tæller.
- Når Alfabetslugerne har talt til 10/20 råbes der højt "Alfabetslugeren kommer", hvorefter de forsøger at fange så mange bogstaver som muligt, inden bogstaverne når hjem til deres egen figur (den samme som før). Bogstaverne må i denne fase løbe direkte til deres egen figur.
- Hvis en elev løber uden for den markerede bane er denne selvtaget.
- De elever, som når hjem til deres egen figur, overlever runden, og de, som fanges, bliver til Alfabetslugere og tager et mærkeband på, så de er til at genkende fra de øvrige elever.

### Leg på streg materialer

- 1 mærkeband pr. elev på nær én

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når der kun er ét bogstav tilbage, eller når det er tid til at vælge nye og friske Alfabetslugere.



### Differentiering

- For 2. og 3. klasser kan aktiviteten krydres med befriere. I denne udgave beslattes det, inden legen går i gang, om eleverne arbejder med fx "de 120 ord", egennavne, navneord, udsagnsord, tillægsord, ental, flertal eller andet. Hvis vi antager, at vi arbejder med egennavne, skal alle de elever, der er blevet fanget efter en runde, nævne fx et egennavn med et forbogstav fra den figur, de hører til. Kommer en elev fx fra figuren med bogstaverne I, Q eller H, skal eleven fx nævne et egennavn med forbogstavet I, fx "Indien". Dette skal gøres, lige så snart en af Alfabetslugerne spørger en fanget elev. Kan eleven løse opgaven, gives en befrier, hvorefter turen går til næste fangede elev. Kan den fangede ikke nævne et egennavn, forbliver eleven fanget og fortsætter i legen som Alfabetsluger efterfølgende.



### Organisering

- Eleverne placerer sig uvilkårligt på figurbanen.
- Læreren eller eleverne bestemmer efter tur, hvilket ord der vælges (ord på maks. 5 bogstaver).

### Leg på streg materialer

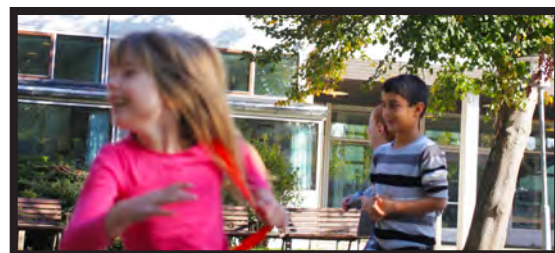
- Ingen.

### Aktivitetens gang

- Beskyttelsesrum er en reaktionsleg, hvor eleverne som det første sættes i gang med at løbe tilfældigt rundt på figurbanen, mens de venter på at modtage en opgave.
- Hvis læreren beslutter sig for at vælge ordet kanin, så råbes Kanin.
- Dernæst er det elevernes opgave at løbe i sikkerhed i en figur (beskyttelsesrum), som indeholder et af de bogstaver, som findes i det valgte ord.
- Hvis én eller flere elever har placeret sig i en figur, hvor ingen af bogstaverne er en del af det valgte ord, annoncerer læreren dette, og de skal herefter hurtigst muligt skynde sig i sikkerhed i en af de korrekte figurer.
- Et nyt ord vælges og legen fortsætter.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når der er spillet et på forhånd aftalt antal omgange. Herefter kan en ny aktivitet eller omgang sættes i gang.



### Differentiering

- For de helt små kan ordene byttes ud med bogstaver, så der fx råbes K og O, hvorefter eleverne skal forsøge at genkende bogstaverne og søge ind i de korrekte figurer.
- For de små kan læreren også forberede A4-ark med ord på, som rækkes op i luften, så alle kan se dem, hvorefter de skal stave ordet og søge ind i en figur med et af bogstaverne. Læreren kan i dette tilfælde fx benytte lejligheden til at eleverne øver sig i at aflæse store og små bogstaver ved at skrive ordene på A4-arket med henholdsvis store eller små bogstaver.
- Der kan arbejdes med stavelser, fx ved at eleverne skal finde på og søge sikkerhed efter forbogstavet på samtlige stavelser i det valgte ord. Som eksempel skal eleverne søge sikkerhed i figurerne med bogstaverne F, B og H, hvis det valgte ord er "Fod-Bold-Hold". Læreren kan også indlede med at spørge eleverne, hvor mange stavelser der er i fodboldhold, hvorefter de svarer, og læreren dernæst giver ordren "I skal søge i sikkerhed i figuren med forbogstavet på 3. stavelse i fodboldhold, altså H".
- Der kan også arbejdes mere med samarbejde, samtale og kommunikation ved, at eleverne skal være fordelt således at alle bogstaver i det pågældende ord er repræsenteret i form af de figurer, eleverne er søgt i sikkerhed i. Hvis ordet er Bil, er det altså ikke nok, at alle elever står i figuren med bogstavet B, da opgaven først er løst, når der også står minimum en elev i figurerne med I og L.
- Hvis I har overtræksveste eller anden markering til halvdelen af klassen, kan I indføre et konkurrencemoment ved at inddеле klassen i 2 hold. I denne variant tildes point til det holds elever, som kommer først i sikkerhed. Hvis et rødt og grønt hold konkurrerer mod hinanden, og en elev fra det røde hold kommer sidst i sikkerhed, betyder det, at grønt hold får tildelt 1 point. Der kan fx spilles først til 10 point, og det er naturligvis afgørende ikke at fokusere på, hvem der kommer sidst men blot konstatere hvilket hold, der kom først i sikkerhed og scorede point.

# Bogstavdedektiverne

Dansk

## Organisering

- Eleverne går sammen i par.
- Hvert par stiller sig i en af enderne på en af de 12 ruder i udkanten af figurbanen således at der står ét par i den ene ende af en rude og ét par i den anden ende af ruden.
- Parrene får udleveret et ark papir med bogstaver (forberedes af læreren).
- Begge elever på hvert hold stiller sig klar ved holdets udgangspunkt. Den ene elev er løber, og den anden er tegner. Tilsammen er de bogstavdedektiver, som skal finde bogstaver fra det udleverede ark.

## Leg på streg materialer

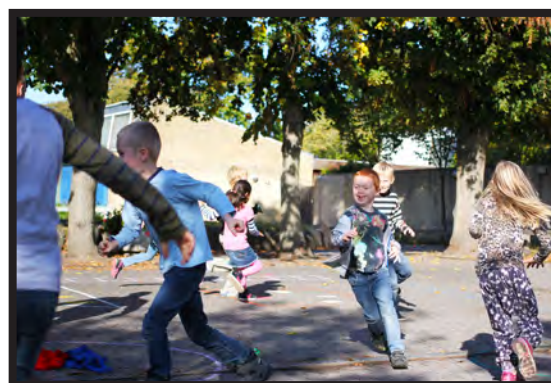
- Papir med 5-10 bogstaver pr. par (forberedes af læreren)

## Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når alle hold har skrevet bogstaverne ved deres udgangspunkt, eller når de skrevet et på forhånd aftalt antal bogstaver, fx kan hvert hold få 10 bogstaver, som skal øves i legen.

## Aktivitetens gang

- Holdet skal nu finde alle bogstaverne på arket ved, at den ene løber ind i figurbanen, finder og genkender bogstavet. Når løberen er kommet retur skrives, bogstavet med kridt af tegneren i den første rubrik i deres rude. Der må gerne kigges på arket, når bogstavet skal tegnes/skrives.
- Der skiftes nu plads, tegner bliver løber, og løber bliver tegner.
- Således fortsætter de med at finde alle de udleverede bogstaver ved skiftevis at være tegner og løber.



## Differentiering

- Bogstavdedektiverne kan varieres i sværhedsgrad ved, at læreren i stedet for bogstaver forbereder papirlapper med "de 120 ord", navneord, egennavne, udsagnsord, tillægsord eller lignende. I denne udgave skal holdene for hvert ord løbe til forbogstavet fx på navneordet Hund, hvor holdet kan aflæse, at figuren med bogstavet H indeholder tallet 8, som noteres på et stykke papir ved holdets udgangspunkt. I denne variant får hvert hold en papirlap med fx 5-10 navneord, og hvert holds papirlap indeholder navneord, der er forskellige fra de andre holds. Alternativt kan holdene selv lave papirlapperne, fx ved at eleverne laver en papirlap med 10 navneord til det nærmeste hold til venstre. Disse ord gennemgås (evt. i fællesskab) og godkendes, før legen går i gang. Legens navn kan tilpasses det, der arbejdes med, fx "navneord detektiverne", "egennavn detektiverne", etc.
- En anden variant kan også være at hvert enkelt hold (evt. i klasseværelset) finder på sine egne 10 navneord, som skal godkendes af læreren, og så snart de er godkendt, kan de løbe ud i gården på figurbanen, hvor de skal finde tallene, som hører til forbogstaverne til de 10 navneord, de selv har fundet. Hele processen kan fungere som en form for stafet eller blot som en øvelse uden et annonceret konkurrencemoment, som det jo bliver i det øjeblik, aktiviteten præsenteres som en stafet.
- Endnu en variant kan være at hvert hold øver stavning af ord ved fx selv at finde på 5 ord (evt. med retningslinjer på antallet af bogstaver på ordene). Sammen med læreren foretager de en stavekontrol, hvorefter de skal løbe ud på figurbanen for at finde kontrolltallene til samtlige bogstaver i de ord, de har fundet og vende tilbage, når opgaven er løst. Tallene noteres under bogstaverne på de ord, de har skrevet.

### Organisering

- Eleverne inddeles i 8 hold, som placerer sig ved hver deres rude.
- Læreren forbereder en række ord, der skal øves i diktat.

### Aktivitetens gang

- Aktiviteten udspilles over 2 runder.
- I første runde får hvert hold udleveret et ark papir, hvorpå et eller flere diktatorord er noteret. Hvis et af ordene, der øves fx er Hjerte, skal hvert hold løbe samlet ud til bogstavet H, løbe videre til bogstavet J og så fremdeles indtil de har løbestavet til Hjerte. Således øves alle de ord, diktaten indeholder, i første runde.
- I anden runde får en elev fra hvert hold udleveret et papirark med en prioriteret rækkefølge på de ord, som blev øvet i første runde. Denne elev fungerer som hjælper for sit hold men udelukkende på, hvilket ord de er nået til og ikke i forhold til, om holdkammeraterne har stavet rigtigt eller forkert. I denne runde løber én elev ad gangen fra hvert hold. Det er vigtigt, at rækkefølgen på ordene på det udleverede papirark er forskellig fra ark til ark, så alle hold ikke løber til de samme bogstaver på samme tid. De ord, der skal øves, må meget gerne være fordelt således at staveordene øves over flere runder, så eleven, der starter med at være en form for dommer, også får prøvet at være en del af den fysisk aktive del af opgaven/aktiviteten.

### Differentiering

- Ordnes længde og sværhedsgrad tilpasses målgruppen.
- De valgte ord i diktaten kan vælges med udgangspunkt i en læsebog, klassen får læst højt eller arbejder med, hvilket giver mulighed for at kombinere diktaten med genfortælling af læsestof.
- De valgte ord kan målrettes navneord, tillægsord, udsagnsord, egennavne, osv., hvilket afføder en snak om ordklasser, definition af disse, bøjninger, sætningskompositioner med videre.

### Leg på streg materialer

- 1 opgaveark med udvalgte ord til diktat pr. hold (forberedes af læreren)

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når alle hold har været igennem alle ord i diktaten.





### Organisering

- Eleverne deles i hold a maks. 4 elever pr. hold.
  - Hvert hold placerer sig ud for hver deres rude.
  - Hvert hold stiller sine elever op i en rækkefølge som ved en stafet.
  - Læreren beslutter et evt. tema for aktiviteten.
- I denne aktivitetsbeskrivelse har vi valgt temaet: "Dyreriget", men skibet kan være lastet med hvad som helst alt afhængigt af den ønskede sværhedsgrad.

### Aktivitetens gang

- Holdene skiftes til at slå med terningen for hver runde. Turen skifter mellem holdene i forhold til urets retning, og hvert hold bliver ved med at slå, til de lander på et tal mellem 1-9.
- Hvis det første tal der slås er 9, og vi antager, at bogstaverne i figuren med tallet 9 er følgende Æ, L og T, så skal den første elev på hvert hold løbe til figuren med tallet 9 og vælge et bogstav at stille sig på eller ud for.
- Den, der kommer først, vælger et bogstav, fx bogstavet T og stiller sig ovenpå bogstavet.
- Den, der kommer nr. 2, kan vælge at stille sig bag klassekammeraten og bogstavet T eller vælge et andet bogstav i figuren (Æ eller L) at stille sig ovenpå.
- Den, der kommer nr. 3, vælger, ud fra hvilket bogstav nr. 3 ønsker, og stiller sig så ovenpå bogstavet, hvis der ikke er nogen i forvejen eller bag ved eventuelle andre klassekammerater, som allerede har stillet sig ved det bogstav, nr. 3 vælger.
- Således fortsættes til én elev fra alle hold har placeret sig i cirklen med tallet 9, hvorefter pointgivningen kan begynde.
- Et bogstav vælges ad gangen, hvorefter den første i køen ud fra fx bogstavet T bliver spurgt om, hvad "Skibet er lastet med"?
- Først får eleven mulighed for at svare (2 point for korrekt svar).
- Hvis han/hun ikke kan svare, får holdet en chance, og hvis de kan nævne et dyr med T (fx Torsk), får holdet 1 point, som noteres i første rubrik i deres rude.
- Den næste i køen ved bogstavet T får dernæst chancen for at score et point, men dette hold må ikke vælge tidligere valgte dyr, i dette tilfælde Torsk.

### Leg på streg materialer

- 1 talterning med tallene 0-9.

### Aktivitetens afslutning

- Der kan spilles op til 12 runder (antallet af rubrikker i en rude), hvorefter en ny omgang kan spilles med et nyt tema eller samme tema, og allerede nævnte dyr kan evt. aftales ikke at måtte genbruges i næste omgang.

- Således gennemgås alle bogstaver og elever indtil alle har været igennem.
- De hold, der ikke kan nævne et dyr med det valgte for bogstav, får 0 point, som noteres i første rubrik i deres rude.
- Eleverne i figuren får ca. et ½ minut og dernæst får holdets øvrige elever et ½ minut (kan differentieres) til at nævne et dyr med det valgte for bogstav.
- De dyr, som er valgt tidligere, kan ikke vælges resten af den tid aktiviteten leges, så sker det, at terningen igen lander på 9, kan dyret Torsk fx ikke vælges.
- Når alle holds første elev har været igennem pointgivningen, begynder 2. runde, hvor terningen kastes igen, og det tal terningen viser, skal hvert holds nr. 2 løber løbe ind til.
- Derefter følges samme fremgangsmåde som tidligere beskrevet, indtil alle har haft en tur.

### Differentiering

- For de yngre elever kan det være en ide at arbejde uden temaer, da de så har frit valg fra alle hylder i forhold til at finde på et ord, som fx starter med T.

# Hold-stave-stafet

Dansk

## Organisering

- Eleverne deles i 4 hold, som placerer sig ved henholdsvis rude 1, 3, 5 og 7.
- Ved hver rude lægges det pågældende holds farvede ærteposer.
- Umiddelbart før aktiviteten igangsættes, tildeler læreren et ord på 5 bogstaver til hvert hold, fx 1) Natur, 2) Hoved, 3) Bolde, 4) Konge og 5) Taske. Hvert hold får hvert deres ord, som på forhånd er forberedt af læreren.

## Leg på streg materialer

- 80 ærteposer (4 farver)

## Egne materialer

- 1 opgaveark, hvorpå de ord, der skal staves, er noteret (forberedes af læreren).

## Aktivitetens gang

- Umiddelbart efter at have tildelt ord til holdene går aktiviteten i gang.
- Holdets elever skal først og fremmest blive enige om, hvordan deres ord staves, dernæst lave indbyrdes aftaler om hvem der stiller sig på hvilket bogstav, og hvem der lægger holdets ærtepose i holdets rude.
- Der kan sagtens stå flere elever fra samme hold eller fra forskellige hold på samme bogstav.
- Når et hold mener, at de står korrekt placeret i forhold til deres tildelte ord, skal ét af holdets elever lægge et af holdets farvede ærteposer i holdets rude for at indikere, at de er færdige.
- De elever, som evt. ikke har været i spil i forbindelse med stavning af holdets første ord, står forrest i køen til stavning af næste ord.

## Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når alle holdene har givet deres bud på, hvordan deres ord staves, og de har placeret holdets ærtepose i deres rude og lærer og elever i fællesskab har lavet stavekontrol på holdene. Stavekontrollen foregår ved, at læreren oplæser den korrekte stavemåde. Hvis det hurtigste hold har lavet stavfejl, kan et af de mindre hurtige hold vinde kampen i stedet for (konkurrencemomentet kan udledes og fokus i stedet være på legen/eksperimenteren med ord og stavning, hvilket ikke behøver at foregå i fællesskab).



## Differentiering

- Holdene kan få sedler med ord på, hvis de endnu ikke kan stave sig frem.
- Der kan spilles med ord på 3 bogstaver og opefter, "de 120 ord", ord der normalt ville blive valgt i en diktat, egennavne, udsagnsord, navneord, tillægsord eller andet. Hvis ord, som er længere end holdets antal elever, vælges, skal holdet, ud over at placere sine elever på hvert sit bogstav, ligeledes placere én af holdets ærteposer på øvrige bogstaver i deres tildelte ord.

### Organisering

- Eleverne inddeles i 4 hold.
- Hvert hold får 20 ærteposer i hver deres farve pr. hold.
- Holdene placerer sig ved hver sin rude.

### Leg på streg materialer

- 80 ærteposer.
- Asfaltkridt.

### Aktivitetens gang

- Aktiviteten starter med, at en elev siger Start, og læreren siger alfabetet inde i sig selv om og om igen. En anden elev siger Stop, og læreren stopper med at sige alfabetet inde i sig selv. Det bogstav, læreren er kommet til, siges højt, det kunne fx være bogstavet K.
- Når bogstavet K er sagt højt, skal holdene finde ord, som starter med K inden for nogle forudbestemte kategorier. Det kan være kategorierne: Land, By, Dyr, Mad, Frugt, Biler, Ting som findes på skolen, Tegneseriefigurer, osv.
- Holdene sidder sammen, og et ord findes inden for hver kategori.
- Hvis vi tager udgangspunkt i, at holdene skal finde ét ord med bogstavet K til hver af følgende kategorier Dyr og Mad, kan løsningen fx være Kænguru og Kål.
- På forhånd er det bestemt, hvilke 2 elever, som skriver løsningerne ved holdets rude og hvem på holdet, som løber ind på bogstavbanen for at ligge ærteposer på bogstaverne, der indgår i løsningen af ordene. I dette tilfælde skal holdet, der har valgt løsningerne Kænguru og Kål, løbe ind på banen og ligge 2 ærteposer på bogstaverne K og U samt en ærtepose på bogstaverne Æ, N, G, R, Å og L.
- En runde er færdig, når alle hold har lagt ærteposerne på bogstaverne i de løsninger, de kunnet finde på indenfor de givne kategorier (hav evt. en lille ærtepose ekstra klar i tilfælde af, at bogstaverne bliver flere end 20, men dette vil være en del af jeres egne materialer, da Leg på streg materialerne kun har 80 ærteposer).
- Efter hver runde høres holdene i deres løsninger, som staves for klassen. De foretager så i fællesskab en form for stavekontrol.
- Umiddelbart efter stavekontrollen bytter eleverne på hvert hold roller, så dem, der skrev løsningerne, nu kommer til at være dem, der løbestaver holdets løsninger, mens 2 andre på holdet bliver dem, der skriver løsningerne. Når det er gjort, begynder læreren at sige alfabetet inde i sig selv igen, og en ny elev siger STOP, hvorefter læreren siger det nye bogstav højt, fx T.
- Aktiviteten fortsætter nu på samme måde som før ved, at holdene skal finde løsninger til kategorierne Dyr og Mad, og løsningerne skal igen skrives og staves ved hjælp af ærteposer.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når holdene har lavet et passende antal runder.

### Differentiering

- Kategorierne i aktiviteten kan være forskellige ordklasser.
- Der kan indføres et konkurrencemoment, hvor det gælder om at blive først færdig.





### Organisering

- Eleverne deles i 6-8 stafethold, som placerer sig ved hver deres rude.
- Når alle hold er klar ved hver deres rude, får hvert hold udleveret en stil skrevet af en af klassekammeraterne. Alle hold får samme stil.

### Aktivitetens gang

- Når aktiviteten sættes i gang, skal eleverne på hvert hold læse teksten sammen og finde frem til de manglende punktummer. Vi tager udgangspunkt i, at en elev blandt andet har skrevet følgende:  
"Jeg spillede fodboldkamp i weekenden vi vandt over Fremad Amager jeg scorede et mål, osv."
- Holdenes opgave bliver hurtigst muligt at gennemføre en stafet. De skal indhente et kontroltal for hvert punktum, og de skal altid søge figuren, hvor forbogstavet til det ord, som kommer lige efter et punktum, findes, altså det ord som skal staves med stort bogstav.  
I eksemplet skal første kontroltal findes i figuren, hvor bogstavet "V" findes, da der ifølge sætningen skal sættes punktum efter "weekenden" og før "vi". Kontroltallet i figuren med bogstavet "V" er 8, hvilket noteres i første rubrik i deres holds rude.
- Næste punktum i teksten søges, og holdet finder frem til, at der skal punktum efter Amager og før "jeg", hvilket betyder, at næste elev på holdet skal løbe til figuren med bogstavet "J". I denne figur er kontroltallet 2, hvilket noteres i 2. rubrik i holdets rude, og således fortsættes gennem teksten, indtil hvert enkelt hold har sat alle de punktummer, de mener, mangler i teksten.
- Hvis der arbejdes med konkurrencemomentet, kan holdene råbe Punktum, efterhånden som de bliver færdige.

### Leg på streg materialer

- 1 stk. asfaltkridt pr. hold.

### Egne materialer

- Kopier af stile skrevet af eleverne (eleverne skal fx skrive en kort stil, om hvad de har lavet i weekenden. Som en del af opgaven får de at vide, at de skal undlade at sætte punktum i deres stil. Stilen skal fylde 6-10 linjer).

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når alle hold har sat alle de punktummer, de mener, der skal være i stilen/teksten.



### Differentiering

- Der kan arbejdes med anden tegnsætning (kommaer er mest oplagt), sætningsled (grundled, udsagnsled, genstandsled, hensynsled, biordsled, omsagnsled til grundled), udsagnsordets tider (nutid, datid, førnutid, datid, fremtid) eller andet, hvor det fokus, der ønskes, vil afgøre, hvad holdene kigger efter i stilene.  
Hvis der fx arbejdes med udsagnsords datidsform, vil eleverne i forhold til tidligere nævnte sætning skulle finde første kontroltal i figuren med bogstavet "s", da det første udsagnsord i datid er "spillede". Tallet i figuren med bogstavet "s" er 4.

# Stjæl ukendte bogstaver

Dansk

## Organisering

- En midterlinje tegnes på midten af figurbanen med kridt således at 2 lige store banehalvdele skabes.
- Ærteposerne fordeles ud med 20 ærteposer bag hver baglinje (rude).
- Eleverne inddeles i 2 hold.

## Leg på streg materialer

- 1 sæt mærkeband pr. hold.
- 40 ærteposer.
- 1 asfaltkridt.

## Aktivitetens gang

- Det gælder om at stjæle ærteposer fra hinanden, samtidig med at de skal forsvares.
- Der spilles i korte halvlege af 2-4 min. pr. omgang, da det ene hold ellers får erobret næsten alle ærteposer, hvilket er demotiverende for det andet hold. Det er også nemmere at holde intensiteten og gejsten i korte perioder. Lærerens opgave er bl.a. at få tilpasset aktivitetens længde og fordelt nogle nogenlunde lige gode hold, så resultatet af aktiviteten er en rimelig lige fordeling af ærteposer.
- Når en elev er inde på modtandernes banehalvdel, kan eleven fanges af det forsvarende hold ved berøring.
- Bliver en elev fanget, skal eleven gå tilbage på egen banehalvdel for at blive genoplivet.
- Når en elev om bag modstanderens baglinje, har eleven helle.
- En ærtepose erobres ved at løbe den tilbage til egen banehalvdel, hvor den placeres bag holdets baglinje.
- Når tiden er gået, samler begge hold deres ærteposer sammen og mødes ved sidelinjen.
- Ved sidelinjen sørger læreren for at samle de 2 hold.
- Hvert hold skiftes til at forsøge at score point, og har lige så mange forsøg, som de har ærteposer.
- Hvis fx hold 1 starter, skal de efter indbyrdes aftale

## Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes efter et passende antal omgange.

- eller ved simpel fordeling mellem holdets elever gå ud én ad gangen og placere en ærtepose på det bogstav, de ønsker at forsøge at score point med. Hvis de fx vælger bogstavet B, har holdet 30 sekunder til at nævne så mange ord, de kan med B som for bogstav. Der kan evt. vælges et tema. Holdene fortsætter indtil de ikke har flere ærteposer tilbage.
- Holdene skal hele tiden vælge et nyt bogstav.
  - Holdene får 1 point for hvert ord, som helt korrekt starter med det bogstav, de har slået. Der gives ikke point for ord, som går igen, heller ikke selv om det var det andet hold, som "brugte" ordet.
  - Det hold, som har flest rigtige ord, har vundet.

## Differentiering

- Der kan spilles med, at kampe, som ender med, at det ene hold har 10 eller flere ærteposer end det andet hold, automatisk kåres som vinder og en ny omgang sættes i gang, evt. med justeringer af holdene, så de bliver mere lige. Dermed undgås ligegyldighed for de ældste elever, som bliver så forblændet af konkurrencen, at de ikke kan se, hvorfor de skal finde på ord, hvis de alligevel ikke har en chance for at vinde.
- Aktiviteten kan foregå på samme måde for alle klassetrin, mens der blandt de yngste elever kan lempes på kravene om korrekt stavning og måske ligeledes give point for korrekt aflæste ordlyde, sådan at valget af bogstavet B ligeledes kan give point, hvis holdet siger OBO, fordi B er i ordet.
- Ordene, de to hold skal finde på, kan være for bogstaver på navneord, egennavne, udsagnsord eller nøgleord fra en historie, som skal genfortælle (her knyttes en kort genfortælling af historien til nøgleordet) således at ordene giver point, hvis de fx er navneord.





# Figurbanen - matematik





Talkatastrofen.....	33
Hoppetal.....	34
Skattejagten.....	35
Over og under.....	36
Geometribold.....	37
Den svære ligning.....	38
Summen af ord.....	39

# Talkatastrofen

## Matematik

### Organisering

- Eleverne deles i 2 hold, som placerer sig tilfældigt på figurbanen.
- Holdene tager hver deres farve mærkeband på.

### Leg på streg materialer

- 2 sæt mærkeband

### Aktivitetens gang

- Eleverne skal starte med at løbe tilfældigt rundt på banen, hvorefter læreren råber anvisninger til eleverne.
- Når læreren fx råber 1, 9 og 7, gælder det om, for alle eleverne så hurtigt som muligt, at løbe til en af figurene med tallene 1, 9 og 7 i.
- Der tildes point til det hold, som først får alle holdets elever ind i en af figurene med tallene 1, 9 og 7.
- Spillet fortsættes med nye anvisninger.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når der er spillet først til 10 point, eller når motivationen er dalende.



### Differentiering

- Der kan arbejdes med hundreder, tiere og enere, og der kan arbejdes med ulige/lige tal.
- Der kan arbejdes med geometriske former, hvor lærerens anvisninger kan gå på, at eleverne skal løbe til en af trekkanterne, firkanterne eller cirklerne, løbe til lodrette eller vandrette linjer eller lignende opgaver.
- En udgave, hvor klassen samarbejder, kan spilles, hvor lærerens anvisninger henvender sig til den samlede klasse. Anvisningen kan fx være, at de skal danne en dobbelt så stor cirkel om en eller flere af cirklerne, at de skal danne firkanter, som er halvt så store som dem, der er på banen, eller at de skal danne en firkant af hele klassen med en cirkel i centrum eller lignende.

### Organisering

- Eleverne går sammen i par, som får udleveret 1 stk. asfaltkridt pr. par.
- Hvert par stiller sig i en af enderne på en af de 12 ruder i udkanten af figurbanen således at der står ét par i den ene ende af en rude og ét par i den anden ende af ruden.
- Talterningerne placeres med en terning i hvert hjørne af figurbanen. Her skal de blive liggende.

### Leg på streg materialer

- 4 talterninger med tallene 0-9
- 1 asfaltkridt pr. par

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når et på forhånd bestemt antal tal er hoppet/sprællet.

### Aktivitetens gang

- Alle parrene slår 2 gange med en terning, inden nogen af parrene begynder at løbe.
- Den første gang terningen rulles, angiver antallet af tiere fx tallet 6 og den anden gang, terningen rulles angiver antallet af enere fx tallet 5, hvilket giver tallet 65.
- Tallet parret slår, skal skrives i den rubrik, de starter.
- Med ovenstående taleksempel (65) er det nu det pågældende pars opgave at løbe ud til tallet 6 for at hoppe 6 gange på tieren, dernæst løbe til tallet 5 for at lave sprællemænd 5 gange på eneren og dernæst løbe retur til området, hvor terningerne er opbevaret. De andre par løber på samme tid rundt i figurbanen for at finde de tiere og enere, de har slået med terningen, så de kan hoppe og lave sprællemænd i forhold til det tal, de har slået.
- Det vil altid være sådan, at tierne hoppes og enerne laves som sprællemænd, så det i højere grad er muligt at støtte op omkring de tal, de skal illustrere, og så øvrige elever kan følge bedre med.
- Terningerne rulles igen, det nye tal skrives under det første tal, altså lodret, og dette nye tal skal hoppes/sprælles, før parret kommer retur igen.

### Differentiering

- Der kan laves færre og større grupper, hvis det skal være nemmere for læreren at kontrollere grupperne.
- Sammenhængen mellem antal, talord og talsymboler kan øves ved, at læreren præsenterer parrene for hver deres liste med en rækkefølge af talord, fx Tolv, Tyve, Fem og tres, En og firs, etc., hvorefter de skal hoppe det korrekte antal tiere og enere for at komme frem til det korrekte talsymbol.
- Der kan arbejdes med forskellige variationer i forhold til bevægelsen. Eleverne kan hinke, hoppe, lave sprællemænd eller andet.





### Organisering

- Alle ærteposer placeres bag den ene langside på banen (skatten).
- Eleverne deles i 2 hold, som er henholdsvis et fangerhold og et skattejægerhold (angriberne).
- Holdene tager hver deres farvede mærkeband på.
- Skattejægerne tager plads bag den anden langside.
- Fangerne fordeler sig inde på figurbanen.

### Leg på streg materialer

- 80 ærteposer
- 2 sæt mærkeband

### Aktivitetens gang

- På lærerens signal starter aktiviteten.
- Det gælder om for skattejægerne at erobre ærteposer fra den modsatte langside ved at løbe fra den ene langside til den anden uden at blive fanget. Skattejægerne har helle bag langsiderne, hvor de i ro og mag kan erobre en ærtepose (skat).
- Skattejægeren skal dernæst vente på, at der er mulighed for at løbe tilbage igen gennem fangerens område uden at blive taget. Hvis det lykkes, er skatten erobret og jagten på flere skatte kan fortsætte.
- Hvis en elev bliver taget på vej over mod skatteområdet, er eleven "død" og rækker en hånd i vejret. Eleven genoplives ved at gå tilbage til den langside, eleven startede på, hvorefter skattejagten genoptages.
- Når en skattejæger bliver fanget med en skat i hånden, dør skattejægeren, og skatten afleveres til fangeren, som ligger den tilbage bag sidelinjen.
- Det gælder om for skattejægerne at samle så mange skatte som muligt inden for fx 2 minutter.
- Læreren har mulighed for at sætte forskellige forhindringer og hellefelter i spil, så det kan være vanskeligere eller lettere at erobre skatte.
- Hvis læreren fx råber "helle 4" kan cirklen med 4-tallet bruges som et hellefelt på vej mod at erobre skatte.
- Der kan råbes flere tal, og flere hellefelter åbner sig, som skattejægerne kan bruge.
- Læreren kan råbe "helle trekant", og alle trekanter kan bruges som hellefelter.
- Læreren kan råbe "helle lige tal", og alle områder med lige tal bliver til hellefelter.
- Når læreren angiver et nyt hellefelt, forsvinder et tidligere hellefelt, hvilket betyder, at skattejægerne, der står i sikkerhed på et tidligere hellefelt, SKAL ud at løbe. Dette kan skabe nogle overraskende momenter, og skattejægerne kan aldrig føle sig sikre.
- Fangerne kan ikke løbe ind i et hellefelt, som er bestemt af læreren men må løbe udenom.
- De forskellige felter på banen kan også blive til forhindringer for skattejægerne. Hvis læreren råber "kviksand 4" må skattejægerne ikke løbe gennem feltet med 4-tallet i. Derimod "dør" de, hvis de løber igennem, og en evt. skat afleveres til fangerne.
- Der spilles i korte halvlege, og der skiftes mellem det at være skattejægere og fangere.

### Differentiering

- Det er vigtigt ikke at bringe for mange områder i spil til at starte med, og skiftene skal være tydelige, så der ikke opstår frustration hos eleverne, hvis de ikke har hørt anvisningerne i kampens hede.
- Læreren kan også definere hellefelter ved at give eleverne ligninger eller bruge sammensatte tal fx 72, hvorefter områderne med 7 og 2 er helle.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når der er dystet et tilpas antal omgange.

# Over og under

## Matematik

### Organisering

- Klassen inddeles i 2 hold, som stiller sig bag hver sin baglinje bag 2 af ruderne. De 2 hold står med fronten mod hinanden.
- Det ene hold er "over", og det andet hold er "under".

### Aktivitetens gang

- Læreren definerer på forhånd, hvilken regnearart der skal bruges og hvilket tal, der arbejdes med som udgangspunkt. Vi tager udgangspunkt i regneararten Plus og et eksempel, hvor udgangspunktet for de små er tallet 9.
- Læreren slår med 2 terninger og får fx en 5'er og en 6'er. Eleverne skal lægge de to tal sammen og råbe resultatet højt. Så snart læreren har råbt "Ja, resultatet er 11", skal holdet "over" nu fange holdet "under", da tallet er højere end 9. Samtidig skal "under" forsøge at løbe i sikkerhed i den figur, som har tallet 9 i sig.
- Hvis en elev fra holdet "under" fanges, kommer eleven nu over på holdet "over".
- Terningerne rulles på ny og aktiviteten fortsættes. For hver gang, resultatet af de 2 tal, der lægges sammen, bliver under 9, skal holdet "under" fange det andet hold, og hver gang resultatet bliver over 9, skal holdet "over" fange det andet hold.
- Hvis resultatet er lig med 9, må ingen af eleverne bevæge sig før at læreren siger til. Den eller dem, der bevæger sig, kommer over på det andet hold.
- Læreren har mulighed for at justere og differentiere under aktiviteten. Regneararten kan ændres og tallet, som definerer, hvem der er "over" og "under", kan ændres.
- Hvis tallet fx bliver 24, kan det hold, som skal løbe i sikkerhed, løbe i sikkerhed i figurerne, som har tallet 2 og 4 i sig.

### Differentiering

- Der kan bruges 1 terning for at gøre det så simpelt som muligt.
- Der kan bruges 4 terninger og forskellige regnearter for at gøre opgaven sværere.
- Læreren kan udelade terningerne og ligningerne kan formidles verbalt.

### Leg på streg materialer

- Op til 4 terninger med tallene 0-9

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når der er løbet et tilpas antal gange.



### Organisering

- Eleverne inddeles i 3 hold: 1) Cirklerne, 2) Firkanterne og 3) Trekkanterne. Hvert af de 3 hold inddeles i 2 kæder, hvor kæde 1 passende kan være "de vilde" og kæde 2 "de mere rolige".
- Med eksempel i en klasse på 24 elever, betyder det 3 hold a 8 elever, hvoraf hvert holds kæde 1 og kæde 2 består af 4 elever.
- To af holdene tager hver deres farve mærkebånd på, og det sidste hold tager ingen mærkebånd på.
- Eleverne fra de 3 holds kæde 1 placerer sig inden for rammerne af de 12 ruder, mens de resterende elever placerer sig på hver sin langside af figurbanen.
- En elev fra hvert hold mødes i den midterste cirkel.

### Aktivitetens gang

- Læreren kaster terningen op i luften midt imellem de 3 elever i midtercirklen, hvorpå kampen om terningen begynder.
- Når en elev har fået begge hænder på terningen, er den erobret, og ingen må slå den ud eller trække den ud af hænderne på eleven.
- Det er ikke tilladt at løbe med terningen, så derfor skal holdkammeraterne løbe i position for at modtage terningen.
- Det gælder nu om at score mål, hvilket foregår på den måde, at "Cirklerne" skal score mål i cirklerne, "Firkanterne" skal score mål i firkanterne og "Trekkanterne" skal score mål i trekkanterne.
- En scoring tæller kun hvis fx en elev fra cirklerne kaster terningen til en medspiller, som har minimum en fod inde i en cirkel i det øjeblik, terningen gribes.
- Når der er scoret et point, gives terningen videre til det hold, der har færrest point. Hvis de 2 andre hold har lige mange point, slår de med terningen, og det hold, der slår det højeste tal, får terningen, hvorefter spillet fortsætter.
- Hvis terningen ryger udenfor banen (ruderne), får holdet med færrest point terningen.
- For hvert 5. scorede point skifter alle hold kæde 2 ind, som spiller de næste 5 scorede point og så fremdeles.

### Leg på streg materialer

- 1 talterning med tallene fra 0-9
- 2 sæt mærkebånd

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når en på forhånd aftalt tid er gået, fx 10 minutter, eller til et bestemt antal point.

### Differentiering

- Spillet kan til tider blive meget fysisk betonet, og i så fald kan læreren vælge at spille med, at det ikke er tilladt for cirklerne og trekkanterne at dække op inde i firkanternes mål, når firkanterne har terningen, og lignende gør sig gældende for henholdsvis cirklerne og trekkanterne, når de har terningen.
- Der kan spilles med, at alle skal holde en afstand svarende til en armlængde til eleven, der har terningen, så dem, der har terningen, ikke føler sig overrumplet og til enhver tid kan markere med strakt arm, at modstanderne skal overholde afstanden.
- Der kan spilles med, at alle hold kan score i alle figurer, men at fx cirklernes scoringer tæller for 2 point, når de scorer i en cirkel, og 1 point når de scorer i enten en trekant eller en firkant, og tilsvarende gælder for de 2 andre hold.



# Den svære ligning

## Matematik

### Organisering

- Eleverne inddeles i 8 hold, som placerer sig ved hver deres rude.
- Hvert hold får udleveret 1 stk. asfaltkridt.
- Læreren forbereder en række resultater, holdene skal nå frem til i forskellige ligninger.

### Leg på streg materialer

- 1 stk. asfaltkridt pr. hold

### Aktivitetens gang

- Aktiviteten sættes i gang ved, at læreren stiller opgaven "I skal lave en ligning bestående af 4 tal, der tilsammen skal give 26. I må kun lægge sammen".
- Når de enkelte hold har aftalt, hvordan de griber opgaven an, begynder de at indsamle de tal, de skal bruge. Hvis de, for at få resultatet 26, bliver enige om at indsamle tal til følgende ligning " $4 + 9 + 6 + 7 = 26$ ", så skal holdet i samlet flok løbe ud til tallet 4, tilbage til deres startfelt, løbe ud til tallet 9, tilbage til deres startfelt, og så fremdeles indtil alle 4 tal er indsamlet.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når alle hold har fået lavet deres ligning, gennemgået ligningerne og læreren har spurgt ind til den proces, de har haft gang i for at nå frem til deres resultater.

### Differentiering

- Sværhedsgraden af ligningerne kan differentieres ved færre eller flere tal og ved fx at den stillede opgave skal indeholde de 4 regnearter: Plus, minus, gange og dividere. Her kan opgaven fx lyde på, at ligningen skal give mest muligt ved brug af fx 10 forskellige tal og de 4 regnearter, men man kan også bare holde sig til, at resultatet af ligningen skal være et på forhånd bestemt tal.
- Der kan arbejdes med ligninger bygget op af omkredsen af figurerne. For de største elever kan der i denne udgave arbejdes med måleredskaber, mens der for de mindste elever opmåles ved hjælp af antal fødder, skridt eller lignende.



### Organisering

- Eleverne deles i 4-8 hold, som placerer sig ved hver deres rude med 2 stk. asfaltkridt pr. hold.
- Læreren forbereder opgaveark, som fx skal bestå af 4 forskellige ord a 5 bogstaver for hvert ord. Hvert hold får et opgaveark med de samme ord men med forskellig rækkefølge på ordene. Ordene kunne fx være Natur, Kande, Kaste og Hoved.
- I dette eksempel arbejder eleverne med plusstykker.

### Leg på streg materialer

- 2 asfaltkridt pr. hold

### Egne materialer

- 1 opgaveark med ord på til hvert hold (forberedes af læreren)

### Aktivitetens gang

- Når aktiviteten igangsættes, kigger holdene på deres opgaveark. For det/de hold, hvor første ord er Natur, skal de finde frem til, hvad summen af ordet natur er, hvilket gøres ved, at holdet sender en elev ud for at finde bogstavet N. I figuren med bogstavet N er tallet 6. Eleven løber tilbage til holdet og skriver tallet 6 + i rudens første rubrik.
- Næste elev på holdet løber ud på banen for at finde bogstavet A, hvor tallet i figuren med bogstavet A er 1, hvilket eleven husker på, løber tilbage til holdet og skriver "1 +" i den første rubrik, hvor der i for-vejen står "6 +", så der nu står "6 + 1 +".
- Således fortsættes, indtil tallene for alle bogstaver i ordet Natur fremstår som et regnestykke. I dette tilfælde ser regnestykket ud som følger "6 + 1 + 9 + 6 + 4".
- Holdet skal nu finde resultatet på regnestykket, som i dette tilfælde er = 26. Resultatet noteres lige under rubrikken, hvori regnestykket er skrevet.
- Derefter går holdet videre med at finde summen af det næste ord, som fx kunne være ordet Kande af de 4 muligheder nævnt i begyndelsen. Summen af ordet Kande findes på samme måde, som holdet fandt resultatet af ordet Natur.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når alle hold har fundet frem til summen af hvert af de 4 ord.



### Differentiering

- Læreren kan forberede opgaveark med færre ord eller flere korte ord i forhold til at mindske sværhedsgraden i forhold til plusstykker, lige så vel som sværhedsgraden kan øges ved at arbejde med at gange frem for plusse, ved at summen af det andet ord skal trækkes fra det første ord, ved at summen af hvert ord skal deles med fx 2 og så videre.
- Læreren kan tale med eleverne om hvilket tal, der er mindst/størst, hvor stor forskellen er på de forskellige tal, hvad er det dobbelte eller halvdelen af de forskellige tal samt tale om hvordan, de kom frem til resultaterne.





Taltavlen





<b>Lige og ulige.....</b>	<b>43</b>
<b>Regnemaskine.....</b>	<b>44</b>
<b>Gæt et tal.....</b>	<b>45</b>
<b>På stribe.....</b>	<b>46</b>
<b>På pletten.....</b>	<b>47</b>
<b>Bom.....</b>	<b>48</b>
<b>Facit.....</b>	<b>49</b>
<b>Geostafetten.....</b>	<b>50</b>

### Organisering

- Alle eleverne placerer sig inde på taltavlen.

### Leg på streg materialer

- Ingen

### Aktivitetens gang

- Aktiviteten sættes i gang ved, at læreren beder eleverne om enten at løbe, hinke, hoppe med samlede ben, lave gadedrengeløb eller anden form for bevægelse, indtil læreren giver en ordre.
- Læreren giver ordren "lige eller ulige", hvorefter eleverne skal stille sig på enten et lige eller ulige tal.
- Hvis læreren siger "lige", skal alle eleverne stille sig på et lige tal og dernæst sige tallet højt efter rækkefølge. Således fortsætter samme mønster med at læreren siger enten lige eller ulige igen, hvorefter eleverne finder de lige eller ulige tal.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når eleverne begynder at miste koncentrationen.

### Differentiering

- Der kan arbejdes med større og mindre end ved fx at give ordren "I skal stille jer på et ulige tal, der er mindre end 45, et lige tal der er større end 72", osv., eller der kan arbejdes med tal i en bestemt tabel.



### Organisering

- Eleverne placerer sig som udgangspunkt rundt om taltavlen.

### Aktivitetens gang

- Når legen sættes i gang, vælger hver elev et tal, de skal stille sig på.
- Når alle har stillet sig på et tal, går regnemaskinen i gang ved, at læreren fx siger "plus 10", hvorefter alle eleverne skal finde resultatet på regnestykket. Hvis en elev står på tallet 10, skal eleven flytte sig fra tallet 10 til tallet 20 enten ved hovedregning eller ved at tælle sig fremad med et felt ad gangen på taltavlen.
- Således bliver læreren ved med at udfordre eleverne med forskellige regnestykker.

### Differentiering

- Frem for at lægge til kan eleven vælge eller veksle mellem også at trække fra, gange og dividere, hvor der med division rundes op til nærmeste hele tal. Når der vælges gange, sørger læreren for, at alle eleverne vil få en sum, der er mindre end 100. Eleverne kan i denne udgave én ad gangen på skift vælge sværhedsgraden ved at løbe hen og stille sig på en af regnearterne, hvorefter læreren bestemmer tallet, der skal figurere i regnestykket med den regneart, der vælges.
- Regnemaskinen kan også arbejde med tabeller, hvilket kan foregå som en almindelig stafet, hvor fx 4-tabellen løbes sådan at elev nr. 1 på hvert hold (6-8 hold) løber til 4, næste elev løber til tallet 8, næste til tallet 12 og så fremdeles. Det er vigtigt at placere holdenes startfelter strategisk, så de er jævnt fordelt i udkanten af banen, så de ikke falder over hinanden. Samtidig skal det annonceres således at eleverne blot skal røre felterne og ikke tallet, da de så har mere plads og ikke behøver at løbe så tæt på hinanden.

### Leg på streg materialer

- Ingen

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stopper, når energien så småt er begyndt at forlade eleverne, og det fornemmes at være tid til noget nyt.





### Organisering

- Eleverne inddeles i 4 hold, som placeres ca. 5 meter fra hvert af taltavlens hjørner.
- En elev fra hvert hold tænker på et tal (kan evt. skrives ned på papir).

### Leg på streg materialer

- 1 stk. papir pr. hold
- 1 blyant pr. hold

### Aktivitetens gang

- Når aktiviteten sættes i gang, skal holdene gætte hvilket tal, deres klassekammerat tænker på.
- Den første elev fra hvert hold løber ind og stiller sig på et tal og siger det højt.
- Eleven kan stille ét spørgsmål, som kunne være "Er mit tal større end dit?" eller "Er mit tal mindre end dit?", hvorefter eleven, der tænker på et tal, besvarer spørgsmålet.
- Efter at have stillet spørgsmålet og fået svar løber eleven tilbage til sit hold og stiller sig bagerst i køen, hvorefter den næste elev på holdet løber ind på banen for at stille sig på et nyt tal.
- Hvis vi antager, at tallet, der tænkes på, er 84, og den første elev løber ind på banen, stiller sig på nr. 60 og spørger "Er mit tal større end dit?". Så svarer den der tænker på et tal "Ja", hvilket betyder, at holdet nu ved, at tallet, der tænkes på, er over 60.
- Således kører aktiviteten ved, at 4 forskellige elever tænker på hvert sit tal, mens 4 forskellige hold forsøger at gætte det tal, deres holdkammerat tænker på.
- Tallet er gættet, når en elev stiller sig på det tal, der tænkes på.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når tallet er gættet.

### Differentiering

- Aktiviteten kan afprøves som konkurrence, hvor eleverne, i stedet for at være delt op i 4 hold, inddeles i 5 hold, og så fungerer det ene af holdene i hver runde som dem, der tænker på et tal. I denne udgave laves aktiviteten over 5 runder således at alle hold har prøvet aktiviteten lige mange gange, hvorefter holdet med de bedste placeringer samlet vinder konkurrencen.
- Eleverne kan starte med kun at skulle gætte et tal mellem 1-20, hvis tallene fra 1-99 er for stor en mundfuld.



### Organisering

- Eleverne inddelles i 4 hold.
- Hvert hold får udleveret en terning med tallene 0-9 og 10 ærteposer.
- Der etableres 4 startpladser ved siden af hinanden med kridtstreger, ca. 10 meter fra taltavlen.

### Leg på streg materialer

- 40 ærteposer i 4 farver
- 4 talterninger med tallene fra 0-9
- 1 asfaltkridt

### Aktivitetens gang

- Hvert hold slår med deres terning.
- Hvis et af holdenes terning lander på fx 4, løber et par med hinanden i hånden ind på banen og placerer deres ærtepose på et felt, hvor der er et 4-tal, fx 14, 44, 64, osv.
- Parret løber retur, og næste par slår med terningen.
- Parret løber ind og placerer en ærtepose på et tal, som indeholder tallet, terningen viser.
- Det er parrenes opgave at forsøge at placere ærteposerne således at de skaber gode muligheder for 5 på stribe.
- Det er muligt at få 5 på stribe diagonalt, vandret og lodret.
- Hvis et hold løber tør for ærteposer, skal parrene i stedet løbe ind på banen for at fjerne en ærtepose og ligge den et nyt sted.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når et af holdene har fået 5 på stribe.



### Differentiering

- Der kan spilles med 3 på stribe frem for 5 på stribe.
- Der kan spilles med, at hvert hold slår med 2 terninger på én gang, hvor den terning, der først lander, angiver tieren, mens den anden angiver eneren. I denne udgave vil det være mest hensigtsmæssig at spille om at få 3 på stribe, da det her ikke handler om placeringsevne og overblik i samme grad, men er præget af mere bevægelse og en god portion held for at få 3 på stribe.
- Der kan spilles med flere valgmuligheder i forhold til hvad, terningen lander på, hvilket giver mulighed for at arbejde med tabeller, plus, minus og gange. Hvis vi som eksempel antager, at et par slår en 6'er med terningen, kan parret vælge at placere sin ærtepose på et hvilket som helst tal i 6-tabellen. Der kan spilles med en af regnearterne, hvor vi fx ved gangestykker kan arbejde med en mulighed for at gange med et hvilket som helst tal, ved plus og minus kan eleverne fx vælge at lægge 7 til eller trække 7 fra. Derudover er præmissen den samme, så hvis terningen lander på 4, kan et hvilket som helst tal, der har tallet 4 i sig, ganges med et hvilket som helst tal i eksemplet med gangestykker. I eksemplet med at trække fra og lægge til kan et hvilket som helst tal, der har tallet 4 i sig, vælges og tallet 7 kan enten trækkes fra eller lægges til det valgte tal. Dette er en lidt kringlet udgave, men prøv at gøre et forsøg.

### Organisering

- Eleverne inddeles i et lige antal hold (kun hvis der er mere end 4 hold).
- Holdene placerer sig ca. 5 meter fra langsiden, hvor regnearter tegnes med kridt, og hvor hvert hold tegner en kridtstreg, som bliver deres startfelt.
- Ved 4 eller færre hold får hvert hold en terning, og ved 6 eller 8 hold deles to hold om en terning.
- Inden aktiviteten sættes i gang, skal alle hold have slået med terningen, så de ved hvilket tal, de skal starte med at løbe ind på.

### Aktivitetens gang

- "På pletten" går ud på at komme først til tallet 80, som skal rammes lige på pletten.
- Når aktiviteten skydes i gang, skal den første elev på hvert hold løbe ind på taltavlen og stille sig på det tal, de har slået. Vi tager udgangspunkt i et hold, som har slået en 6'er.
- Når den første elev på et hold er på plads, kan den næste elev på holdet slå med terningen. Hvis terningens øjne viser 4, løber eleven ind til summen af tallet holdkammeraten står på plus det tal, terningens øjne viser. I dette tilfælde  $6 + 4 = 10$ . Nu står holdets anden elev på tallet 10, hvorefter holdets 3. elev slår med terningen, mens holdkammeraten, som stod på 6, løber bag i køen på holdet. Således roterer holdets elever imellem hinanden, alt efter hvad summen bliver af det tal, de er nået til plus det tal, terningens øjne viser.
- Tallet 80 skal rammes præcist, så står eleven på 78 og slår en 6'er, skal eleven gå til 84, hvorefter næste tal, terningens øjne viser, skal trækkes fra 84.

### Leg på streg materialer

- 4 talterninger med tallene 0-9
- 1 asfaltkridt

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når et af holdene rammer tallet 80 "på pletten" og en ny omgang kan evt. spilles.

### Differentiering

- For de yngste kan man spille til 100 eller derover, så eleverne dermed kan nøjes med at lægge til. Når eleverne spiller til 100 eller derover, så er de nået i mål, når det sidste tal, de lægger til, giver et tal, som ikke findes på taltavlen. For mange af de yngste i indskolingen er det uoverskueligt at lægge tal som  $78 + 6$  sammen, så for deres vedkommende kan de i stedet rykke 6 felter frem, hvilket stadig bygger videre på forståelsen og egenskaberne.
- De større elever kan udfordres yderligere ved frit at vælge hvilken regnearter, de vil benytte. De skal blot beslutte dette hver gang, de skal til at slå med terningen ved at løbe hen og stille sig på en af regnearterne med terningen. Her kan de fx stille sig på regnearten "gange", hvilket betyder, at de skal gange det tal, de står på. Fx hvis holdets elev på banen står på 10, så skal eleven med terningen gange tallet, terningen lander på, med tallet 10. Sker det, at deres satsning mislykkes, og de får et tal, som er højere end 99, så ender de bare på 99. Ved division rundes op eller ned til nærmeste hele tal efter de gældende regneregler.





### Organisering

- Eleverne deles i grupper a 4 personer.
- Grupperne får udpeget en fast startplads rundt om taltavlen, som markeres med en kridtstreg.

### Leg på streg materialer

- 1 asfaltkridt

### Aktivitetens gang

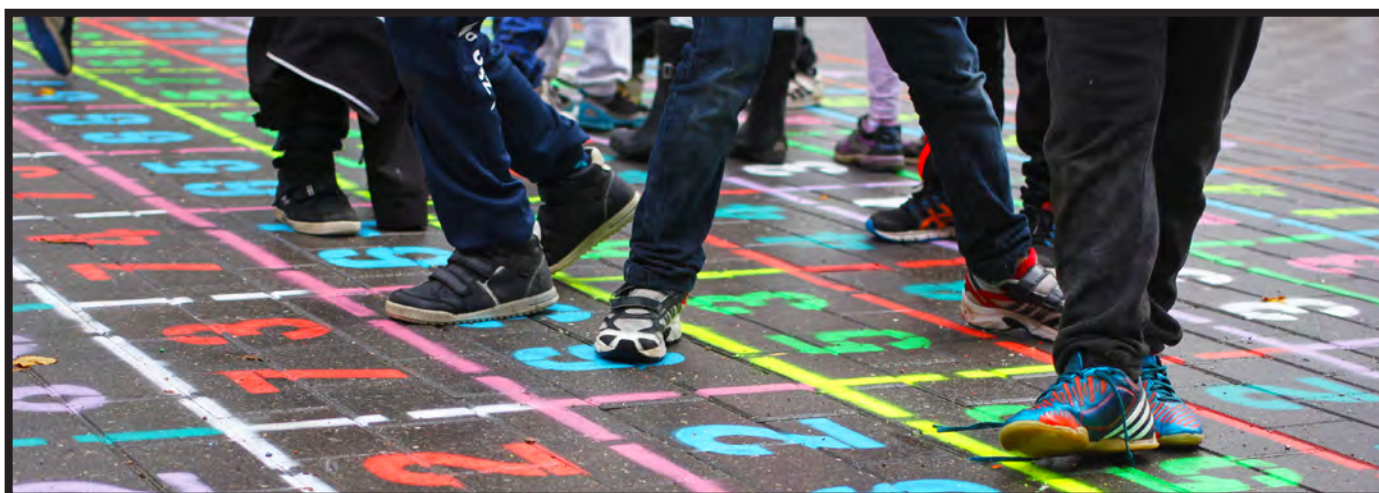
- Grupperne får information om hvilken tabel, de skal gennemgå. Det kan fx være 3-tabellen.
- Aktiviteten starter ved at 1. elev løber ind på ettallet og siger "et".
- Derefter løbes tilbage til startpladsen, når 1. elev er tilbage løber 2. elev til 2-tallet og siger "to" og returnerer til startpladsen. 3. elev løber til 3-tallet og siger "Bom" og returnerer til startpladsen, 4. elev løber til 4-tallet og så fremdeles.
- Hver gang 3-tallet går op i et tal, eller hvis tre indgår i tallet, skal der siges "Bom" i stedet for at sige tallet.
- Hvis der laves en fejl i at nævne tallet, eller hvis der løbes til et forkert tal, koster det en runde omkring taltavlen.
- Hvis der skal være en form for kontrol i forhold til, om aktiviteten laves rigtigt, kan de andre elever være dommere på, om der løbes korrekt.
- Da startpladserne ligger forskellige steder rundt om taltavlen, kommer eleverne ikke til at løbe ind i hinanden.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når gruppen er nået igennem den valgte tabel.

### Differentiering

- De yngste elever kan se bort fra tabellerne og i stedet lege samme leg blot med at sige bom hver gang, en bestemt ener indgår, fx 2. Aktiviteten starter til enhver tid ved 0 og går fremad derfra og forløber ellers som tidligere beskrevet ved, at 1. elev, løber til 0, næste til 1 mens de siger, de tal de løber til, højt, og når den 3. elev kommer til 2, siges "Bom", da tallet 2 indgår, og således fortsættes indtil et på forhånd bestemt tal.
- Kan laves som en konkurrence mellem fx 4 hold, som starter i samme afstand fra taltavlen ud fra hvert sit hjørne. Det er vigtigt at sikre sig, at eleverne ikke løber ind i hinanden.



### Organisering

- Eleverne deles op i par.
- 2 par går sammen, og begge par noterer fx 5 facit på 5 forskellige sedler. Facit sættes sammen i et regnestykke, hvor der også indgår regnearter fx:
  - $\_ + \_ = 8$
  - $\_ - \_ = 12$
  - $\_ \times \_ = 16$

### Leg på streg materialer

- 1 stykke papir og 1 blyant pr. par

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når alle holdene har fundet tallene, som giver det korrekte facit.

### Aktivitetens gang

- Når et par får udleveret en opgave fx  $\_ + \_ = 8$ , skal de to elever løbe ind på to tal i taltavlen, som giver resultatet 8. Inden eleverne løber ind på taltavlen, må de gerne stå og tale om hvilke tal, de vil løbe til.
- Parret, som har lavet "regnestykket", noterer hvilke tal, der løbes til.
- Når resultatet er fundet, løber eleverne ud af taltavlen, hvorefter rollerne ombyttes, så det andet par får udleveret et "facit", der skal løbes til.
- På den måde fortsætter aktiviteten, indtil parrene har løst 5 forskellige opgaver.

### Differentiering

- Sværhedsgraden kan gradueres, kompleksiteten i facit kan øges.
- Grupper kan laves større i forhold til, hvor mange tal der indgår i regnestykket.





### Organisering

- Eleverne inddrages i 4-6 hold, som stiller sig på den ene langside af taltavlen, ca. 5 meter fra banen. En kridtstreg tegnes ved hvert hold. Denne streg fungerer som startfelt for hvert af holdene.
- Hvert hold tildeles en lineal, et målebånd, en blyant og et opgaveark.

### Leg på streg materialer

- 1 asfaltkridt

### Egne materialer

- 1 lineal pr. hold
- 1 målebånd pr. hold
- 1 blyant pr. hold
- 1 opgaveark pr. hold (forberedes af læreren)

### Aktivitetens gang

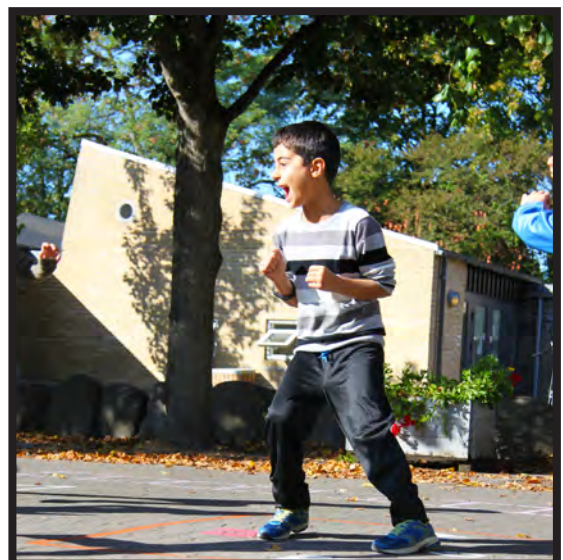
- Aktiviteten sættes i gang ved udlevering af et identisk opgaveark til hvert hold.
- Opgavearket kan fx indeholde opmåling af hver elevs højde, omkreds af hoved, længde på fødder, armlængde og længden af underarmen i cm.
- Læreren stiller den opgave, at holdene først skal måle hver elevs højde i cm.
- Eleverne opmåles én ad gangen, højden i cm noteres på opgavearket, så det er til at gennemskue hvilken højde, der hører til hvilken elev, og hver elev på holdet løber til egen højde, hvor det, grundet tallets størrelse, kræves, at de skal lægge 2 tal sammen for at få den korrekte højde. Hvis en elev fx er 172 cm høj, så kan denne elev fx løbe til 99, og derefter til 73, da de 2 tal tilsammen giver 172. Derefter løber holdets næste elev.
- Når alle elever har løbet til egen højde, går de i gang med at måle omkredsen på deres eget hoved, hvorefter hver enkelt elev løber til det antal cm, deres hoved har i omkreds, og således fortsættes indtil alle opgaver på opgavearket er løst og noteret på opgavearket.
- Når alle figurer er opmålt og alle ture er løbet, så gennemgår læreren opgaven i fællesskab med holdene. Hvis konkurrencemomentet dyrkes, tildeles de hold, som har fejl i en eller flere udregninger, ekstra ture i forhold til at de får besked på hvilke figurer, der er udregnet forkert. Disse skal så regnes på ny, og den nye og korrekte løsning skal alle elever på holdet løbe til.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når alle hold har løst opgaverne.

### Differentiering

- Der kan arbejdes med opgaveark med forskellige geometriske figurer af forskellig størrelse, firkanters areal, cirklers radius og diameter, højder og længder af forskellige figurer, og der kan arbejdes med længder i forhold til kroppen med videre.
- De deltagende hold kan på skift definere opgaven i forhold til ovenstående opmåling af diverse længder.







Urbanen



<b>Tiden løber.....</b>	<b>53</b>
<b>Sekunderne.....</b>	<b>54</b>
<b>Tiden går.....</b>	<b>55</b>
<b>Fang tiden.....</b>	<b>56</b>
<b>For sent på den.....</b>	<b>57</b>
<b>Ur-salat.....</b>	<b>58</b>

### Organisering

- Eleverne placerer sig rundt om uret i en afstand på ca. 3 meter fra urets yderkant.
- Hver elev tegner en lille cirkel omkring sig selv med et stykke asfalkridt, som går på runde.

### Leg på streg materialer

- 1 asfalkridt

### Egne materialer

- 1 tavlelineal eller lignende (minutviseren)
- 1 almindelig lineal eller lignende (timeviseren)

### Aktivitetens gang

- Læreren ligger tavlelinealen og den almindelige lineal således at klokken er 3, hvorefter alle elever løber 3 gange rundt om uret og stiller sig tilbage på deres plads.
- En af eleverne får lov at bestemme det næste tidspunkt. Eleven ligger tavlelineal og den almindelige lineal på det ønskede tidspunkt, fx klokken 7, hvorefter eleverne løber 7 runder om uret i urets retning.
- Aktiviteten kan krydres af læreren og eleverne ved at tilføje en portion fantasi, såsom at den, der bestemmer tidspunktet, er herre over hvilket dyr, transportmiddel eller lignende, eleverne skal bevæge sig rundt om uret som eller i. De kan bevæge sig gennem forskellige lande, som forskellige kendte personer eller hvad de fantasifulde elever og læreren nu kan finde på.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når alle er trætte.

### Differentiering

- Eleven bestemmer selv, om klokken er 1 eller 13.





### Organisering

- Klassen placerer sig med halvdelen af eleverne i det ene ur og den anden halvdel af eleverne i det andet ur.
- Læreren stiller sig midt imellem de to ure og er klar med et stopur/ur.

### Aktivitetens gang

- Læreren finder på en bevægelse fx hoppe og siger et antal sekunder, fx 20 sekunder.
- Når læreren starter tiden med et højt "Start", skal alle elever hoppe fra det ene ur over i det andet ur på 20 sekunder.
- Når de hopper over i det andet ur, skal de stoppe i en lige linje ud fra det antal sekunder, læreren har sagt, altså skal eleverne i dette tilfælde stoppe ud for 4-tallet, som ligeledes svarer til 20 sekunder på sekundviseren. Eleverne kan forsøge at time deres stop således at de stopper med at hoppe nøjagtig, når de 20 sekunder er gået.
- Eleverne skal blive stående stille i den lige linje på uret, når de 20 sekunder er gået, hvorefter aktiviteten gentages med en ny bevægelse, et nyt antal sekunder og en ny placering i det modsatte ur af det de står i.

### Leg på streg materialer

- Stopur/ur

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når eleverne er ved at løbe tør for energi.

### Differentiering

- Læreren kan udstyres med en lang pind, tavlelineal eller andet, som holdes vandret i strakt arm, mens læreren bevæger pinden i urets retning i takt med, at sekunderne går, hvorefter læreren stopper bevægelsen ud fra 20 sekunder på uret, hvis vi holder fast i ovenstående eksempel.
- Eleverne skal skiftes til at finde på bevægelser.
- Tiden kan udvides til minutter og sekunder fx 1 minut og 20 sekunder.
- Bevægelserne kan fx variere mellem følgende: Hinke, løbe, hoppe med samlede ben, gad-edrengeløb, tvist, svinge armene rundt, stå på et ben (balance), hoppe som en frø, flyve som en fugl, krybe som en hund eller anden form for bevægelse.



### Organisering

- Eleverne går sammen 2 og 2 i par.
- Med udgangspunkt i en klasse på 24 elever tegnes 6 kridtstreger på venstre langsiden af hvert af de 2 ure.
- Disse i alt 12 kridtstreger er startfelter.
- Parrene stiller sig ved hver deres startplads ved urene.

### Leg på streg materialer

- 1 asfaltkridt.

### Egne materialer

- Tavlelineal eller andet i samme længde.
- Stopur/ur.

### Aktivitetens gang

- "Tiden går" handler om at arbejde med elevernes tidsfølelse og går ud på, at de skal stoppe et bestemt sted på urene, når et på forhånd aftalt antal sekunder er gået.
- Læreren placerer en tavlelineal i uret ud fra det antal sekunder, parrene skal løbe.
- Læreren informerer om, at parrene skal løbe i fx 15 sekunder og stopuret startes, hvorefter parrene, hånd i hånd, løber rundt om det ur, parret står ved siden af.
- Parrene skal løbe rundt om uret og placere sig i forlængelse af tavlelinealen (sekundviseren) på nøjagtig det tidspunkt, hvor de 15 sekunder er gået.
- Hver gang der løbes, siger læreren "Start" og "Stop", når tiden er gået.
- Parrene skal stoppe deres løb, når der siges stop og blive stående, hvorpå de visuelt kan se hvor langt fra eller tæt på, de var at ramme antallet af sekunder.
- Hvis et par stopper før tid, skal de stå stille resten af tiden indtil læreren siger "Stop".
- For hver gang tiden er stoppet, skal parrene vende tilbage til deres startpladser, hvorfra de får en ny opgave, som lyder på et andet antal sekunder, de skal løbe rundt. Vi arbejder med 5, 10, 15, 20, 25, osv. sekunder.

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når en vis afmatning opleves blandt eleverne.

### Differentiering

- Parrene kan skiftes til at styre aktiviteten og vælge antallet af sekunder, de andre par skal løbe.
- Læreren kan gå ind og tale om tidsintervallerne efter hver omgang, samtidig tegnes sekunderne på urskiven, så det er med til at skabe forståelse mellem løbene efter tid og det visuelle på urskiven. Sekunderne tegnes efter hvert 5. sekund, altså 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55 og 60.



### Organisering

- En bane på 10 x 10 meter med det ene ur i centrum optegnes med asfalt kridt.
- Eleverne fordeler sig på firkantens henholdsvis højre og venstre side set i forhold til uret.
- Der udnævnes 2 fangere, hvoraf den ene fanger står med tavlelinealen og er minutviseren, mens den anden fanger står med arme og hænder udstrakt og samlet foran sig og er timeviseren. De stiller sig som udgangspunkt således at minut- og time viseren peger på tallet 12, altså klokken 12.

### Leg på streg materialer

- 1 asfaltkridt

### Egne materialer

- 1 tavlelineal eller lignende

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når eleverne er ved at løbe tør for energi.

### Aktivitetens gang

- Aktiviteten starter med, at de to fangere aftaler et tidspunkt, fx kl. 2.
- Tidspunktet "klokken 2" siges højt til eleverne, hvorefter minutviseren, som holder linealen, begynder at løbe rundt i cirkelens yderkant i urets retning. Efter første runde er klokken blevet 1, hvilket signaleres ved, at eleven med timeviseren flytter sig således at time viseren peger på 1. Minut viseren fortsætter endnu en runde og slutter ved tallet 12, hvorefter timeviseren flytter sig således at time viseren peger på 2.
- Så snart timeviseren og minutviseren er på plads, således at klokken er slået 2, lægges tavlelinealen ned på uret.
- Så snart tavlelinealen er lagt på jorden, begynder fangelegen, og det gælder nu for de øvrige elever om at undgå at blive fanget.
- De to, der første bliver fanget, skal være urets nye visere, og de råber "Klokken har slået", og alle løber tilbage til de to streger.



### Differentiering

- Tidspunkterne kan udvides til kvart over, halv, kvart i, kl. 13.30, 13.45, 13.50, osv.
- Der kan spilles med, at alle elever, ud over viserne, skal stille sig på den ene side, og så snart klokken er slået fx 2 og tavlelinealen er lagt på jorden, skal eleverne forsøge at komme i sikkerhed bag den modsatte endes baglinje. I denne aktivitet vil det være mere passende, at banen formes som et rektangel, fx 8 x 15 meter, hvor der så skal løbes fra den ene ende af banen til den anden ende i længderetningen.



### Organisering

- En bane på 10 x 20 meter etableres ved hjælp af en kridtstreg, som tegnes således at der er lige langt til baglinjen fra hvert af de 2 ure i hver sin ende af banen.
- Alle elever placerer sig på en af baglinjerne undtagen 2 elever, som er "tidsrejsende".
- "De tidsrejsende" stiller sig i uret, nærmest de øvrige elever.

### Aktivitetens gang

- "For sent på den" er en fangeleg, som sættes i gang ved, at "de tidsrejsende" begynder at løbe rundt i uret, de står i.
- Når de stopper på et sted mellem klokken 1-12, skal de dels illustrere med deres arme hvad klokken er (den ene strækker begge arme i den retning timeviseren skal være på og den anden strækker den ene arm i den retning minutviseren skal være på), dels råbe højt hvad klokken er, fx "Klokken er 10".
- Så snart de har gjort det, skal de øvrige elever forsøge at løbe ned til uret i den anden ende af banen, hvor de skal stille sig enten som timeviseren eller minutviseren i forhold til, at klokken er 10. Det vil sige, at eleverne tilsammen danner en lang kæde, som også rækker ud over urets grænser, hvilket er i orden, så længe at de, som urets visere, angiver det korrekte klokkeslæt, som i dette tilfælde er klokken 10.
- Det er ikke tilladt for "de tidsrejsende" at løbe igennem urene eller de elever, som er visere.
- Så snart eleverne har fat i en af de andre elever, som har placeret sig som en af viserne, så kan de ikke længere fanges.
- Alle elever, der har stillet sig som visere, forbliver på deres pladser, indtil alle elever enten står som visere eller er blevet fanget.
- To nye "tidsrejsende" findes blandt dem, der var "for sent på den" og blev fanget.
- Hvis der er kamp om hvervet som "tidsrejsende", så kan læreren beslutte, at det er dem, der blev fanget sidst, der skal være "tidsrejsende". Det er bedre at vælge dem, der blev fanget sidst end først, da det er sværere at tilrettelægge for de elever, som brændende ønsker sig at være "tidsrejsende".

### Leg på streg materialer

- 1 asfaltkridt

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når alle, der har lyst til at være "tidsrejsende", har prøvet det, eller når motivationen er nedadgående.

### Differentiering

- Der kan arbejdes med mere komplekse tidsbegreber, såsom: Kvart i, kvart over, lidt over hel, lidt i halv, halv, osv.



### Organisering

- Eleverne inddes i 3 hold: Hold 1) Kvant over, Hold 2) Halv, Hold 3) Kvant i.
- Tegn evt. på urbanen med et kridt, så det er tydeligt for alle, hvad der menes med de 4 begreber, fx kan hvert begreb få en farve, som stemmer overens med farven på en streg, eleverne kan få på deres hånd.
- Når alle har fået deres holdnavn, stiller eleverne sig tilfældigt rundt om uret og går 3 skridt tilbage.
- Læreren går nu rundt og tegner en ring rundt om hver elev.
- Læreren er minutviseren på uret.

### Leg på streg materialer

- 1 asfaltkridt

### Egne materialer

- Evt. forskellige farver tusser til at lave en forskellig farvestreg for hvert holds elever

### Aktivitetens afslutning

- Aktiviteten stoppes, når eleverne ikke længere har energi til legen.

### Aktivitetens gang

- Minutviseren (læreren) begynder at dreje rundt med begge hænder samlet ud fra kroppen.
- Minutviseren stopper, når klokken enten er hel, kvart over, halv eller kvart i. Dette illustreres klart og tydeligt ved, at minutviseren peger i den retning klokken er.
- Hvis minutviseren er stoppet ud fra kvart i, råbes "Kvant i", hvorefter alle elever fra hold 3 (kvart i) skal bytte plads, mens minutviseren skal forsøge at erobre en af de tomme pladser, inden de bliver optaget.
- Den elev, der ikke når at få en plads, bliver den nye minutviser. Hvis målgruppen endnu ikke føler sig tryk ved de 4 begreber, kan læreren fungere som fast minutviser, indtil eleverne har mod på opgaven.
- Hvis minutviseren stiller sig på klokken 12 og råber "Ur-Salat", skal alle bytte plads.

### Differentiering

- Der kan arbejdes med klokken 13-24, og der kan arbejdes med inddeling af deltagerne i "sekunder-hold", hvor hold 1 er sekunderne fra 1-15, hold 2 er sekunderne fra 16-30, hold 3 er sekunderne fra 31-45 og hold 4 er sekunderne fra 46-60. Hvis minutviseren peger på tallet 4, altså 20 sekunder og råber "20 sekunder" skal alle fra hold 2 bytte plads. Der spilles stadig med, at der er Ur-Salat, når minutviseren peger på kl. 12 og råber "Ur-Salat".





# Guide til opstregning

Der er 4 opstregninger, der hører til inspirationskataloget:

- Figurbanen
- Taltavlen
- Bogstavbanen
- Urbanen

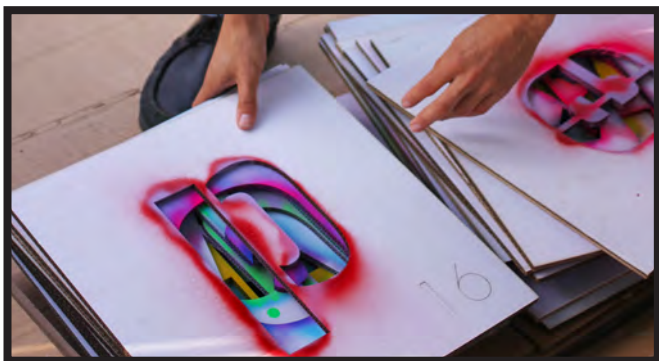


## Anbefalinger ved opstregning og vedligeholdelse

- Vi anbefaler, at man minimum er 3-4 personer til at strege op. Opstregningerne kan streges op på cirka tre timer og kræver ca. 14 fyldte spraydåser.
- Opstregningerne skal ikke ligge ved siden af områder med sand eller grus, da det vil fungere som sandpapir, og opstregningerne vil hurtigt blive slidt væk.
- Brug kun lyse og selvlysende farver til opstregningerne, da det lettere vil kunne ses på en mørk baggrund.
- Opstregningerne skal laves i relativt tørt vejr og ikke laves i områder, hvor der står vand. Dette er for at sikre, at opstregningerne holder i længst mulig tid. Opstregningerne tørrer hurtigt og kan tages i brug med det samme.
- Da der anvendes spraydåser kan elever under 18 år ikke deltage i selve opstregningerne, og vi anbefaler, at dem, der laver opstregningerne, bruger maske og handsker. For ikke at udsætte elever for gasarter, så anbefaler vi, at opstregningen foregår uden elever i umiddelbar nærhed.
- Hvis I laver fejl i opstregningen, så kan I male et område hvidt, lade det tørre og dernæst opstrege med det korrekte tal eller bogstav i en anden farve.
- Når I er færdige med opstregningen, skal I vende spraydåsen på hovedet, og spraye så hoveddysen renses. Det gør, at spraydåsen kan anvendes igen.
- Opstregningerne vil på grund af slid og vejr selv forsvinde efter ca. 12 måneder. Hvis nogle af tallene og bogstaver bliver utydelige hurtigere, så kan I strege dem op igen og indkøbe et par spraydåser til dette formål. Vi har købt vores spraydåser på [runforcover.dk](http://runforcover.dk)



# Figurbanen



Denne opstregning kan anvendes i både dansk og matematik.

- Areal: 15 x 15 meter.
- Ruderne 1-8 består af 12 hinkeruder hver, her bruges skabelon nr. 49.
- Cirklerne etableres med skabelon nr. 51, som skal bruges 4 gange for at lave en cirkel med en diameter på 200 cm. Den lille runde streg på skabelonen skal ikke anvendes.
- Trekkanter skal være 200 cm på hver langside, her bruges skabelon nr. 49.
- Der skal være 200 cm mellem rude 1 og 2, rude 3 og 4, rude 5 og 6 samt rude 7 og 8.
- Cirkler, trekkanter og firkanter skal være ca. 200 cm fra ruderne.
- Vokalerne skal streges op med rødt. Tal og konsonanter streges op med vilkårlig farve. Skabelonerne 1-29 og 30-39.

## Fremgangsmåde

1. Du kan med fordel markere hjørnerne med kridt, efter at du har opmålt 15 x 15 meter.
2. Start med at optegne cirklen i centrum af Figurbanen.
3. Tegn derefter ruderne, som danner rammen om opstregningen sammen med rudernes nummer.
4. Tegn dernæst figurerne.
5. Til sidst tegner du bogstaver og tal, som tegningen foreskriver, hvor vokalerne er med rødt og hvor konsonanter og tal har vilkårlige farver.

# Taltavlen

Denne opstregning er primært rettet imod aktiviteter i matematik.

- Areal: 8,5 x 8,5 meter.
- Taltavlen består af 101 talfelter, med tallene 0-100.
- Hvert talfelt er 84 x 84 cm og indeholder et tal.
- Her anvendes skabelonerne 49, hvor et felt er lig 4 firkanter på skabelonen.
- Tallene tegnes op med skabelonerne 30-39.
- Hver række af enerne, 10'erne, 20'erne osv. skal have samme farve, men samme farve må gerne gå igen på andre talrækker.

## Fremgangsmåde

1. Start med at strege felterne op med skabelon 49. Her bruger du kun rammen i skabelonen og derved undgår du at strege op inde i talfeltet.
2. Når der er streget nogle talfelter op, så kan du begynde at strege tal op og placere tallene i midten af talfeltet. Start med tallet 0 i venstre hjørne.
3. Første række består af tallene 0-9 (10 talfelter), næste række starter med 10 og går til 19 etc.
4. Du kan med fordel starte med et tal og tegne op i alle de felter, hvor dette tal indgår.
5. Du skal være opmærksom på, at hver vandret række skal have samme farve, men at den samme farve gerne må optræde i andre rækker.
6. Når alle tal og talfelter er tegnet op, så vil alle tal med 0 stå i første lodrette række, og alle tal der slutter med 1 står i anden lodrette række.
7. Tallet 100 vil stå alene i vandret række nummer 11.

# Bogstavbanen

Denne opstregning er rettet imod aktiviteter i dansk.

- Arealet kan variere og både være kvadratisk eller rektangulært.
- Opstregningen består af 29 bogstaver med brug af skabelonerne 1-29.
- Farvene er vilkårlige, men du kan overveje at lave vokalerne røde.
- Bogstavernes placering er vilkårlig med en afstand på ca. 1 meter imellem.
- Bogstaverne skal vende samme vej.

## Fremgangsmåde

1. Udvælg et område på ca. 120 m<sup>2</sup>.
2. Læg alle skabelonerne ud på arealet, med cirka 1 meter imellem bogstaverne.
3. Tag en farve og streg flere bogstaver op, som ikke ligger i umiddelbar nærheden af hinanden. Farverne er vilkårlige, medmindre at du ønsker at alle vokaler er røde.
4. Vær sikker på at alle bogstaverne er tegnet op.

# Urbanen

Denne opstregning kan primært bruges i matematik.

- Opstregningen består af 2 cirkler som er 2 ure.
- Hvert ur har en diameter på 200 cm og her anvendes skabelon nr. 51, som bruges 4 gange for at danne en cirkel. Den lille runde streg skal ikke anvendes.
- De to ure skal have en afstand på 4-5 meter imellem hinanden, fra opstregningens kant
- I hvert ur skal tallene 12, 3, 6 og 9 streges op, ligesom på et ur.
- De to ure skal vende samme vej.

## Fremgangsmåde

1. Opstreg først de to ure med brug af skabelon nr. 51.
2. Opstreg dernæst tallene 12, 3, 6, 9 på de korrekte pladser, så opstregningerne bliver ure.



# Kilder

- (1) Rasmussen M, Due P (red.): Skolebørnsundersøgelsen 2010, Forskningsprogrammet for Børn og Unges Sundhed, Statens Institut for Folkesundhed, Syddansk Universitet, 2011
- (2) Nielsen, G (2011). Children`s Daily Physical Activity – Patterns and influence of socio cultural factors. Københavns Universitet: Institut for Idræt, Ph.d. afhandling.
- Nielsen G, Eiberg S.  
Barrierer for børns bevægelsesaktivitet.  
- En empirisk undersøgelse på baggrund af en teoretisk analyse. In: Andersen LB, Froberg K, eds. Sundhedsmæssige aspekter af fysisk aktivitet hos børn - et treårigt forsøg i to kommuner ved København: Ballerup og Tårnby.
- (3) Anbefalinger til børn og unge (5-17 år), Sundhedsstyrelsen  
<http://www.sst.dk/Sundhed%20og%20forebyggelse/Fysisk%20aktivitet/Anbefalinger%20til%20boern%20og%20unge.aspx>
- (4) Nielsen, G (2011). Children`s Daily Physical Activity – Patterns and influence of socio cultural factors. Københavns Universitet: Institut for Idræt, Ph.d. afhandling.
- (5) Ridgers ND, Stratton G, Fairclough SJ, Twisk JW. Long term effects of a playground markings and physical structures on children`s recess physical activity levels.  
Prev Med. 2007b;44(5):393-397.
- (6) Ridgers ND, Stratton G, Fairclough SJ, Twisk JW. Children`s physical activity levels during school recess: a quasi-experimental intervention study.  
Int J Behav Nutr Phys Act. 2007a;4:19.
- (7) Barnett TA, O`Loughlin J, Gauvin L, Paradis G, Hanley J. Opportunities for student physical activity in elementary schools: A cross sectional survey of frequency and correlates.  
Health Education & Behavior 2006; 33(2):215-232.
- (8) Hannon JC, Brown BB. Increasing preschoolers` physical activity intensities: An activity-friendly preschool playground intervention. Prev Med 2008; 46(6):532-536.
- (9) Stratton G, Mullan E. The effect of multicolor playground markings on children`s physical activity level during recess.  
Prev Med 2005; 41(5-6):828-833.
- (10) Flynn MA, McNeil DA, Maloff B, Mutasingwa D, Wu M, Ford C et al. Reducing obesity and related chronic disease risk in children and youth: a synthesis of evidence with `best practice` recommendations. Obes Rev 2006; 7 Suppl 1:7-66.
- (11) Sallis JF, Conway TL, Prochaska JJ, McKenzie TL, Marshall SJ, Brown M. The association of school environments with youth physical activity. Am J Public Health. 2001;91(4):618-620.  
Stratton G, Mullan E. The effect of multicolor playground markings on children`s physical activity level during recess.  
Prev Med 2005; 41(5-6):828-833.
- (12) Mandag Morgen. Guide til fremtidens legelandskaber, Mandag morgen 2009.