



SPROG FITness

VEJLEDNING

SPIONER PÅ MISSIONER

HISTORIE

Kære Spionteam,

Jeg har brug for jeres hjælp til en yderst vigtig mission! Et værdifuldt maleri er blevet stjålet fra museet i nat, og vi ved, at det gemmer sig bag lås og slå. Kun I kan løse denne udfordring! For at bringe maleriet sikkert tilbage, skal I skaffe koden til hængelåsen inden tiden render ud. For at finde koden, skal I gennemføre en række opgaver og komme sikkert fra start til slut uden at ramme laserne. Her er jeres mission:

TRIN FOR TRIN

1. Klassen deles op i 2 hold.
2. Start ved **keglen** og følg vejen markeret med hulahopringe:
 - a. **Røde ringe:** Gå igennem.
 - b. **Blå ringe:** Hop over.
 - c. **Grønne ringe:** Kravl under.
 - **Husk:** Hvis I rammer en ring, hører I et båthorn, og personen, der rammer ringen, må gå gennem ringen igen. Du har 3 forsøg, før vi går videre.
 - **Vigtigt:** Hep på hinanden, for først når hele holdet/klassen er igennem hulahopringen, må I løfte keglen.

Mellem keglerne skal I: *(den voksne bestemmer)*

- Hoppe på et ben
 - Danse
 - Lave sprællemænd
 - Lave englehop
 - Lave lunges
 - Osv.
3. Under hver kegle finder i en sætning, hvor der mangler et ord. I skal nu finde ud af, hvilket ord af de 3 mulige ord på ord-kortet, der passer i sætningen.

Fx: Han skulle skynde sig, så han gik/luntede/spurtede afsted.

Sæt ring om det tal, der står ved det valgte ord. Tallet er en del af koden til hængelåsen.

4. Derefter fortsætter I videre til næste kegle.
5. Eleverne har ca. 2 min ved hver kegle til at løse opgaven.
6. Når I har løst alle opgaver, skal I tjekke, om I har fået fat i den rigtige kode ved at prøve at åbne hængelåsen.
7. Maleriet skal fragtes tilbage til start og havne i sikre hænder hos en voksenspion.

I har 10 minutter til at klare opgaven. Jeg stoler på jer, Spionteam. Brug al jeres træning og vær forsigtige! Fjenden holder øje, og alarmen går, hvis laserne bliver rørt. God mission, og husk: Tiden er knap!

- Spion X

MATERIALER:

- Sætninger - 2 sæt
- Ordene - 4 x grønne ordkort og 4 x blå ordkort
- 8 x tuscher
- 12 kegler
- 8 x hulahopringe (4x røde, 2x blå og 2x grønne)
- 2 x hængelås (fircifret kode)
- 2 x kasse/boks (hvor maleriet låses i)
- 2 x malerier
- 2 x båthorn

DELTAGERANTAL

Børn: 25

Voksne: 2-4

VARIATION AF LEGEN:

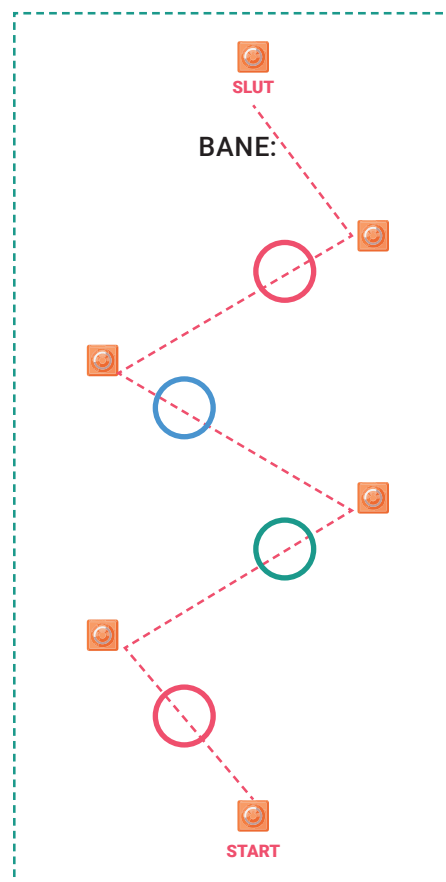
- Læs sætningerne højt for 1. og evt. 2. klasse

HVAD STYRKES PRIMÆRT:

- Ordforråd
- Samarbejde

NOTE:

- Kode til hold 1 hængelås: 1272
- Kode til hold 2 hængelås: 7212



Hulahopringene ligger på jorden eller holdes af den voksne, når eleverne skal igennem

SVARARK

HOLD 1:

1. Tyven skulle skynde sig, så han **sneglede (3)** / **spurtede (1)** / **luntede (7)** afsted.
2. Den sorte bil kørte alt for hurtigt og **drønedede (2)** / **trillede (9)** / **smuttede (5)** ned ad vejen.
3. Det var mørkt i rummet, så tyven **dansede (3)** / **klappede (1)** / **famlede (7)** sig frem til døren.
4. Museumsdirektøren var ked af det og **hulkede (2)** / **klukkede (9)** / **smilede (5)** ned i sine hænder.

KODE: 1272

HOLD 2:

1. Tyven blev bange og **slentrede (3)** / **kravlede (1)** / **flygtede (7)** væk fra politiet.
2. Vagthunden var meget sulten, så den **slugte (2)** / **nippede (9)** / **smagte (5)** sin mad hurtigt.
3. Efter jagten var han helt udmattet og **dansede (3)** / **sank (1)** / **hoppede (7)** ned på bænken.
4. Han kunne ikke finde sine nøgler og **rodede (2)** / **sang (9)** / **susede (5)** rundt i tasken.

KODE: 7212

