



SPROG FITness

VEJLEDNING

SPROGFITNESSMYSTERIET

HISTORIE

Find din bedste fantasistemme frem og leg med:

"Hej børn! Hvor er det godt I kom. Jeg har taget min yndlingsbog med i dag. Men... Der er simpelthen en eller anden der har hapsat den. Kan I hjælpe mig med at finde den skyldige?"

Godt! Jeg vidste, at jeg kunne regne med jer! Nu skal I løse tre opgaver, så vi sammen kan finde frem til og afsløre den skyldige, så jeg kan få min bog tilbage"

TRIN FOR TRIN

1. Tre rum markeres med kegler.
2. Inden legens start skal de voksne vælge én blandt dem, som har hapsat bogen. Personen som er den skyldige, kan IKKE være den, der fortæller historien og byder velkommen. (Dette ved børnene ikke).
3. Skriv nu tre ledetråde ned på de tre nøgler. Ledetrådene skal beskrive den 'skyldige', så de kan hjælpe børnene til at gætte personen. Den første ledetråd er fast: "Den skyldige har en farvet paryk på". Find nu på de to næste, som indsnævres. Ledetrådene skal beskrive noget fysisk. Det kan være buksefarve, hårfarve eller andre fysiske kendetegn.
4. Børnene starter i første rum og udfører den leg som hører hertil. Ved hvert rum får børnene en nøgle, som giver dem adgang til næste rum.

5. Når børnene har fuldført opgaven i det sidste rum, uddeles den sidste nøgle. Børnene kan nu bruge ledetrådene til at gætte, hvem af de voksne, som er den skyldige.
6. Uanset om børnene gætter rigtigt eller ej giver den skyldige sig til kende. Den voksne, som præsenterede legen og som har mistet sin bog, takker børnene for hjælpen.

MATERIALER

- En tilfældig bog, som en voksen tager med (det kan være Sprogfitnessbogen: Villads fra Valby leger med ord)
- 12 kegler
- 3 x laminerede nøgler
- En sprittusch – til ledetrådene bag på nøglerne.

1. RUM: FIND DIN MAKKER (3 MIN.)

Hvert barn har et ordkort. De skal gå rundt mellem hinanden og finde et match. To ordkort matcher, når de danner et sammensat ord.

Når alle har fundet deres match, udleveres en nøgle, og alle går videre til næste rum.

2. RUM: RIM-STAFET (3 MIN.)

Børnene står i en rundkreds. Den voksne siger et ord fx "Kat" og tilføjer en bevægelse der passer hertil, alle i cirklen gentager ord og bevægelse. Barnet ved siden af, gentager ordet "Kat", og finder på et rimord fx "Hat" med tilhørende bevægelse, alle gentager





“Hat” og bevægelsen.

Stafetten sendes videre og de skal lave så mange rimord som muligt. Hvis et barn ikke kan komme på et nyt rimord, starter stafetten på ny med et nyt ord. Det barn som ’gik i stå’ starter op igen. Når tiden er gået, får børnene udleveret en nøgle.

3. RUM: STAV MED KROPPEN (3 MIN.)

Børnene skal træne stavning og bevægelse på samme tid. Den voksne siger et ord højt fx “KAT”, samt viser det visuelt med et ordkort. Børnene skal forme bogstaverne med deres kroppe, for at skrive ordet.

Her er det en god idé, at den voksne hjælper til med overblikket. Når tiden er gået, får børnene udleveret en nøgle.

Mellem de tre rum indtænk gerne bevægelse. Lad dem fx hoppe, kravle eller rulle.

DELTAGERE

Børn: 5-24 børn

Voksne: 2-4 voksne

VARIATION

1. rum:

Der findes to forskellige ordkort. Et sæt med ord og et sæt med både ord og billeder.

Der kan eventuelt indtænkes bevægelse således, at børnene skal lave en øvelse, når de har fundet deres makker. Lad fx hvert barn i makkerparret finde på en øvelse, som de kan udføre sammen.

2. rum:

Hvis legen er for let for børnene: lad alle børn gentage de tidligere rimord og bevægelser.

Hvis legen er for svær for børnene: fjern øvelserne fra legen og lad kun børnene udføre rimdelen.

3. rum:

Hvis ordene synes for nemme for børnene, kan der bruges sværere ord som indeholder flere bogstaver.

HVAD STYRKES PRIMÆRT

- Stavekompetencer
- Rim
- Sammensatte ord

BANEN

RUM 1

Indtænk bevægelse mellem rum

RUM 2

RUM 3