



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Aktiv læring

ALDERSGRUPPE:

Fra 8 år

REKVISITTER:

Snegl - asfaltdekoration og ærtepose.

ANTAL:

2 el. flere

VARIGHED:

Ca. 15-20 min.

Tabeltræning:

Deltagerne deles i to hold eller der spilles 1 mod 1. En af deltagerne tegner en linie i passende afstand fra hinkeruden. Hinkeruden er formet som en snegl med tal fra 1 til 10 (se billede). En fra hold 1 starter med at kaste ærteposen ind på hinkeruden. Hold 2 skal øve tabel - afhængig af hvilket felt der rammes. Eksempel: Rammer ærteposen felt 5, skal modstanderen kunne sige 5-tabellen. Hold 1 - kasteren er kontrollant og tæller hvor mange rigtige gangestykker modstanderen siger. 1 point for hvert rigtig svar. Modstanderen slutter af med at bestemme, hvad kasteren skal gøre af fysiske øvelser - fx 5 løbeture fra kegle til kegle. Serveretten skifter herefter.

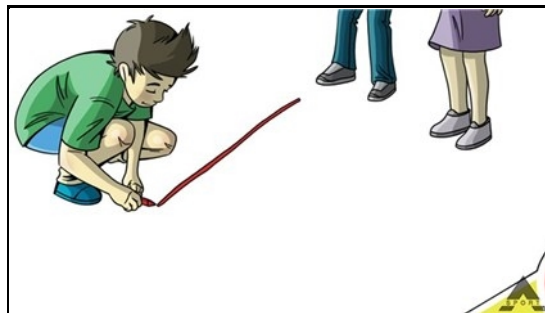
Formål: Øve tabellerne.

SÅDAN GØR DU:



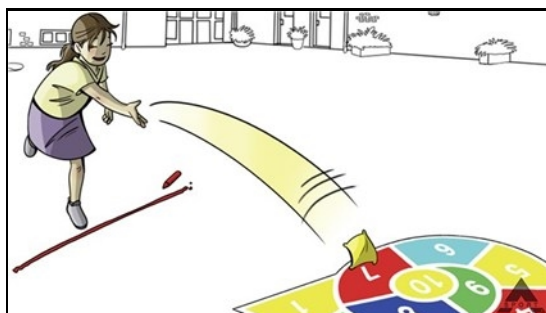
Hinkerude 1-10 (snegl)

I går hen til hinkeruden. Deler jer i to hold og finder ud af hvem der skal starte.



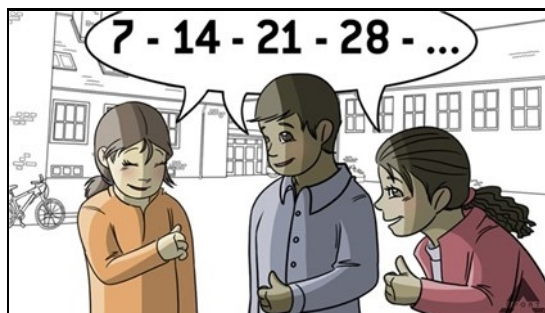
Tegner en linie

En af deltagerne tegner en linie i passende afstand fra hinkeruden.



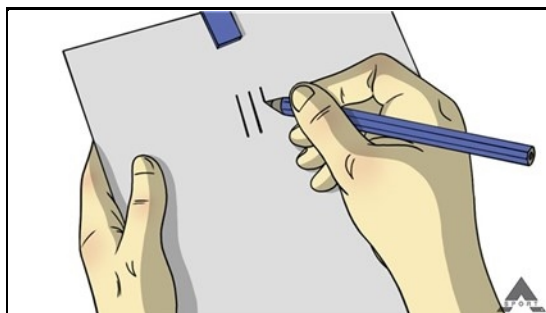
Kasteren

Den første fra hold 1 kaster ærteposen ind på hinkeruden. Man har to forsøg til at ramme hinkeruden før en ny fra holdet prøver at kaste.



Modstanderen

Hold 2 (modstanderen) skal øve tabel ud fra hvilket tal der blev ramt. Eksempel: rammer ærteposen i felt 5, skal modstanderen sige 5-tabellen.



Kontrollant

Hold 1 er kontrollant og tæller hvor mange point hold 2 får. Et rigtigt svar giver 1 point. Husk, at skrive resultat ned.



Hold 2 bestemmer fysisk øvelse

Når hold 2 er færdig med at sige tabellen må de finde på en fysisk øvelse som hold 1 skal udføre. Fx løbe 5 gange fra kegle til kegle.



Serveretten skifter

Serveretten skifter herefter. En god og anden måde at øve tabel på altså læring i bevægelse.