

IDETYPE:

ATIB

ALDERSGRUPPE:

Fra 5 år

REKVISITTER:

Et spil kort, og tilhørende opgaver. Eventuelt papir og blyant.

ANTAL:

Gruppe

VARIGHED:

Ca. 30 min.

Vendespil:

Underviseren deler klassen op i hhv. 2, 3 eller 4 hold. Hvert hold stiller sig i hver hjørne af lokalet, eller i en passende løbedistance til midten. Eleverne stiller sig i en række med startpersonen forrest. På gulvet i midten af grupperne, placerer I alle kort. Der skal være kort med tallene fra 1-8 til hver gruppe, i skal kunne kende forskel på kortene, f.eks. spillekort, hvor hver gruppe har sin egen kulør (1. gruppe skal finde hjerter, 2. gruppe skal finde spar og 3. gruppe skal finde ruder). Alle kort skal vende med billedet nedad så eleverne kun ser bagsiden af kortet. Det gælder for grupperne om først at finde deres egne kort fra 1-8 i korrekt rækkefølge (1,2,3,4,5,6,7,8). Eleverne løber skiftevis ind, og vender et kort. Hver person må kun vende ét kort ad gangen - gruppen må gerne tale sammen, og hjælpe hinanden med at huske. For hver gang en elev finder et rigtigt kort, skal eleven eller gruppen løse en opgave, som personen får tildelt enten på et stykke papir, hvis eleverne selv kan læse - eller af en underviser. Når opgaven er løst, må den næste i rækken gå på jagt efter næste kort. Den gruppe der først har alle 8 kort på række, og som har løst alle opgaver korrekt, har vundet.

Variation: Kan også bruges i idræt, uden spørgsmål og eventuelt flere kort som skal hentes.

Formål: At øve eller indlære et emne samt kommunikation, samarbejde og hukommelsestræning.

SÅDAN GØR DU:**Lav hold**

Underviseren inddeler klassen i hold, max 4 hold.

**Placering**

Hvert hold stiller sig, på en række, i hver deres hjørne af lokalet, eller i en passende løbedistance til midten.

**Spille kort**

På gulvet i midten af grupperne, placerer underviseren kortene fra 1-8 i det antal kulører, som der er hold. Hvert hold får hver deres kulør, hjerter, spar, ruder eller klør.

**Vendespil**

Når underviseren sætter aktiviteten i gang, skal første elev fra hver gruppe, løbe op til midten og vende et og kun et kort.



Et rigtigt kort

Det gælder om at finde sine egne kort i rigtig rækkefølge fra 1 til 8, det vil sige at vinderen løber nr. 1 i sin egen kulør, må eleven tage kortet med tilbage, og eleven eller gruppen får nu en opgave de skal løse. Når opgaven er løst, løber næste deltager.



Et forkert kort

Vinderen løber nr. 1 i sin egen kulør, må eleven løbe tilbage til sin gruppe, og så må næste elev løbe.



Kommunikation

Eleverne må gerne kommunikere og hjælpe hinanden i gruppen. De skal dog blive i deres eget hjørne.



Vinderen

Vinderen er det hold, som først får fundet alle kortene fra 1-8 i sin egen kulør, og har løst de tilhørende opgaver. God aktivitet!

