

**IDETYPE:**

ATIB

**ALDERSGRUPPE:**

Fra 6 år

**REKVISITTER:**

Opgaver og kasser.

**ANTAL:**

1 el. flere

**VARIGHED:**

Ca. 30-45 minutter

**Regnbue opgaver:**

Eleverne sidder inde i klassen med arbejdsremedierne fremme (blyant, viskelæder, matematikredskaber eller hvad der ellers skal bruges). De skal i denne aktivitet arbejde individuelt. Underviseren har, ude på gangen, i skolegården eller andre steder, placeret kasser, hvori der er opgaver til det valgte fag. Hver kasse har en farve. Eleverne starter i hvid og slutter i gul. Hvor mange kasser I vil have imellem start- og slutkassen er op til jer.

Underviseren giver et startsignal til eleverne, og alle elever må nu løbe ud til den hvide kasse. Det gælder så for eleverne, om at arbejde sig op til de næste farver. Hver gang en elev har løst tre opgaver i en farve, f.eks. hvid, går eleven videre til den næste farve. Sådan fortsætter aktiviteten til underviseren vælger at slutte den.

I kan vælge at skrive slutresultatet ned og starte op derefter næste gang I ønsker at bruge denne aktivitet. Kan fint bruges som et forløb, hvor dette gøres en gang om ugen over en periode.

**Variation:** Hver elev får tildelt en farve de skal hente opgaver i. Den farve de får tildelt, er fyldt med opgaver tilsvarende elevens niveau i det pågældende fag. Eleverne henter altså en opgave, tager den med tilbage i klassen, løser opgaven (kan få hjælp af underviseren), får opgaven godkendt, og løber derefter ud efter en ny opgave i den tildelte farve.

**Formål:** At eleverne arbejder individuelt med faglige opgaver, i eget tempo og niveau.

**SÅDAN GØR DU:****Forberedelse**

Underviseren har placeret flere kasser, med hver deres farve, udenfor lokalet, f.eks. i skolegården, på gangen eller lignende.

**Opgaver**

I hver kasse placeres der opgaver i forskellige niveauer. Hvert niveau har en farve, det letteste er f.eks. hvid og sværeste er gul.

**Individuelt**

Eleverne starter med at sidde på deres stol med blyant og viskelæder foran sig, eventuelt også med ekstra hjælperedskaber.

**Løb til opgave**

På et startsignal fra underviseren, må eleverne løbe ud til den hvide kasse, tage en opgave, og løbe tilbage på sin plads igen.



### Besvar opgaven

Eleven skal løse opgaven, og få den godkendt af underviseren, inden eleven må løbe ud efter næste opgave.



### Tre opgaver

Eleverne skal løse tre opgaver fra hver kasse, før de må gå videre til den næste farve.



### Løs så meget I kan

Det gælder om at få løst så mange opgaver som muligt. God aktivitet.

