



Spring Game

lær engelsk med bevægelse, farver og forårsglæde

Beskrivelse

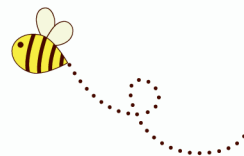
Spring Game er et differentierbart og underholdende engelskspil, hvor eleverne bevæger sig rundt på en forårs-spilleplade og løser opgaver via kort. Spillet fokuserer på at træne ordforråd, udtale, læsning og skrivning, alt imens der lægges vægt på bevægelse, samarbejde og sjov. Eleverne trækker kort med opgaver som "Colour the butterfly", "Jump like a frog" eller "Say 'hedgehog' in English". Spillet er uforudsigeligt, da kortene kan give både fordele og ulemper, kræver minimal forberedelse og er ideelt til både korte aktiviteter og længere forløb.

Formål:

- Eleverne træner mundtlig og skriftlig kommunikation, ordforråd og forståelse gennem leg og bevægelse.
- Spillet styrker lyttefærdigheder, udtale, samarbejde og selvstændig problemløsning.

Sådan spiller man:

- Hver spiller vælger en spillebrik og modtager et scoringskort (hvis det anvendes).
- Spilleren slår med terningen og rykker det antal felter (blade/vandpytter) frem – husk at tælle på engelsk.
- Spilleren trækker et kort og udfører opgaven.
- Ved Colouring- eller Writing-kort laves opgaven, mens de andre fortsætter med at spille.
- Hver gang en spiller passerer eller lander på START, må de farvelægge en genstand på deres scoringskort.
- Spillet spilles med uret – medmindre et Fun-kort ændrer retningen.
- Når lektionen slutter, skrives elevens navn på det felt, de står på, så spillet kan genoptages senere. Trækkes et colour eller writing card i næste lektion som er brugt, trækkes et nyt kort.



Forberedelse og Printvejledning: Se billede næste side

- Print spillepladen i A3 (1 spilleplade pr. gruppe) - 3-4 spillere pr. gruppe.
- Print og klip de ønskede kort i A4 på kraftigt papir:
 - Colouring: Farvelæg et forårselement på pladen (f.eks. "Colour the butterfly")
 - Writing: Skriv ordet ved den tilhørende figur (f.eks. "Write worm").
 - Speaking: Sig ordet på engelsk (f.eks. "Say 'hedgehog' in English").
 - Movement: Udfør en bevægelse (f.eks. "Jump like a frog").
 - Fun: Giver fordele/ulemper i spillet (f.eks. "Swap places" eller "change directions").
 - Fun (More Reading): Længere læsekort til stærkere elever – med små instruktioner og opgaver.
 - Flashcards: til opslagstavlen som støtte.
- Print spillebrikker (A4 – på kraftigt papir; eleverne klipper ud og limer).
- Print scoringskort (1 pr gruppe - valgfrit – tilføjer et konkurrenceelement).
- Print flashcards i A4 og hæng dem op som visuel støtte.

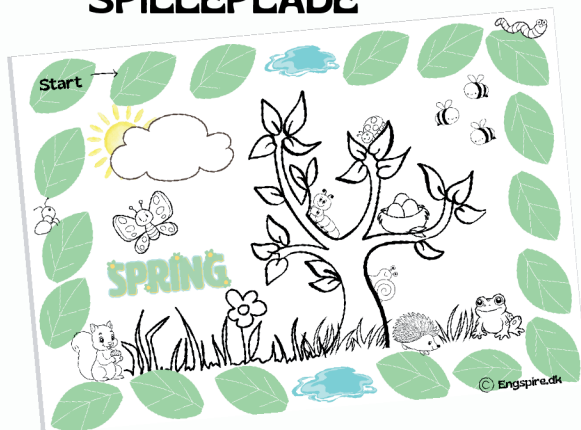
Medbring:

Farveblyanter, blyanter og én terning pr. gruppe.

Differentiering og Fleksibel Brug

- Begynd med enkelte korttyper (f.eks. Colouring og Speaking) i den første lektion
- Introducer Writing, Movement og Fun Cards i de følgende lektioner
- Dygtige læsere kan assistere med oplæsning af kortene
- Anvend kortene til en "mingle activity", hvor eleverne bevæger sig rundt, læser og udfører aktiviteter, som f.eks. "Say butterfly in English", "Write Squirrel" (på tavlen), eller udfør en bevægelse. "Fun cards" som change directions kan undlades i denne aktivitet.
- Spil "Kims leg": Eleverne ser på flashcards i kort tid og fortæller derefter, hvad de husker – på engelsk. Man kan også fjerne et kort, og eleverne skal gætte, hvilket kort der mangler.
- Spil "Simon Says" med bevægelseskortene.
- Tip: Brug en spilleplade som lytteaktivitet før første spilrunde, f.eks.:
 - "Colour the frog green" eller "draw a rainbow" etc.
- Makkerstøtte: Par eleverne, så én læser kortet højt, mens den anden udfører opgaven.
- Ekstra udfordring: Eleverne skal danne sætninger med ordet, f.eks. "I see a green butterfly".
- Brug spillepladen til sidst i forløbet, hvor eleverne skrives til at sige: I see a purple butterfly, I see a... , dette for at øve de farver eleverne har valgt samt øve ordene. Kan evt skrives ned. Større elever kan skrive en historie til spillepladen.
- Brug spillet "I have, who has" som et ekstra element - findes på hjemmesiden www.engspire.dk

SPILLEPLADE



KORT



FLASHCARDS



SPILLEBRIKKER



SCORINGSKORT

