

## 21-spil



### Formål

Kendskab til hinanden - eller et givent emne - via samarbejde i gruppen

### Materialer

Sjippetorve og terning til hver gruppe

### Rum

Klasseværelset

### Aktiviteten

Opgaven op på Smartboard. Grupperne starter samtidigt. Slår med terning og gruppen udfører bevægelse samt evt. faglig udfordring samtidig. Kom først til 21.

1 = Alle hopper 5 gange – og hver gang siger man et skolefag

2 = Alle kravler igennem benene på én fra holdet – og nævner hver især en god ting ved skoledagen

3 = Alle giver hinanden high-five samtidig 5 gange – og siger hver gang et navn på en i familien

4 = Alle løber op til tavlen og giver læreren(Mikael) en high-five - mens de siger navneord om dem selv

5 = Alle laver 5 sprællemænd – og det skal i takt!

6 = Alle sipper 10 gange, og siger imens navne på klassekammerater

### Udvidelse

Emnet kan være H. C. Andersens liv el. andre fagområder. Eks 1'er = tre eventyr nævnes 2'er = fødsel og død etc.

Der kan siges dyreløde ved en 6'er. Læreren kan inddrages ved nogle af tallene. Andre materialer kan anvendes, eks. hvis der skal mere puls. Der kan spilles til andet end 21, hvis det skal tage længere tid. Aktiviteten kan laves fælles - hvor lærer/en elev kaster en terning - og alle udfører det fælles. Kan være fagligt såvel som uden faglighed m. div. Bevægelser som skal udføres