

Quick Play[®]

Youth

YQP
LÆRINGS-
PAKKEN



YOUTH QUICK PLAY
PLAY EVERY DAY
LET THE GAME BEGIN



Youth Quickplay Læringspakke

I de senere år er der i pædagogiske kredse kommet mere fokus på, hvordan børn lærer bedst. Der har været talt om forskellige læringsstile. For eksempel at den primære læringsvej hos de yngste elever er ved at eksperimentere med kroppen og med konkrete undervisningsmidler.

Erfaringen fra skoleverdenen viser også, at børn længere oppe i skolesystemet har stor glæde af læringsprocesser, der får hele hele kroppen med på en sjov og aktiv måde.

Det har resulteret i mange forsøg med "Leg og læring", og både idrætslærere og lærere i mere boglige fag har kastet sig ud i eksperimenter med at få gjort eleverne aktive på nye måder.

Mange har oplevet, at de i "de naturlige pauser" i løbet af skoledagen, som oftest er nødvendige i de meget boglige fag, med fordel kan "afbryde" eller udfordre børnenes læring. Det sker ikke bare ved, at slappe af henne i et hjørne af skolegården under et skyggefuldt træ. Men ved at fortsætte boglige undervisning med en legepræget aktivitet, hvor pulsen kommer op, og hvor indlæringen af det stof, man er i gang med, bliver præsenteret fra nye vinkler.

Med læringspakken håber vi, at flere lærere får lyst til og mulighed for, at eksperimentere med leg og læring i de boglige fag.

Det pædagogiske indhold i pakken tager udgangspunkt i de mest gængse materialer til begynderundervisningen i både dansk og matematik. Men materialet kan også bruges på både mellemtrinnet og i udskoling. Ikke mindst i sprogfagene, hvor til mange af læringspakkens danskaktiviteter nemt kan overføres.

Aktiviteterne er tilrettelagt sådan, at man kan arbejde med et emne på flere måder: Parvis, i mindre grupper eller med hele klassen. Nogle af aktiviteterne er bedst indendørs, mens andre fungerer bedst udendørs. Nogle aktiviteter giver sved på panden, mens andre igen træner øje-hånd koordination eller udfordrer elevernes samarbejdsevner.

På www.jisport.dk ligger der endnu flere aktiviteter og tilhørende pædagogisk materiale, som er lige til at til bruge i undervisningen. Og der vil løbende blive lagt flere emner og aktiviteter ud på hjemmesiden.

Pakken er udviklet af folkeskolelærer Henrik Weinø Jespersen, som siden 1990 i folkeskolen har undervist i blandt andet dansk, matematik, engelsk, og idræt.



Henrik Weinø
folkeskolelærer
siden 1990.

Indhold

Dansk:

Tillægsord
Bogstavernes form
Vokaler
Alfabetisk rækkefølge
Danne ord
Ordlege
Konsonanter

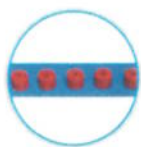
Matematik:

Elastiske koordinater
Addition
Positionssystemet
Fra 10-100
Lommeregneren
Geometri
Klokken

Symbolerne



Par



Gruppe



Klasse

Disse symboler viser hvor mange deltagere aktiviteten er tilpasset. Nogle af aktiviteterne tilpasset til et par, kan dog med små rettelser, sagtens udføres af en gruppe, eller omvendt. På samme måde gælder der med klasse/gruppeaktiviteterne



Tidssymbol. Den tid som det cirka tager at forbedrede aktiviteten. Inklusiv kopiering af eventuelle bilag.

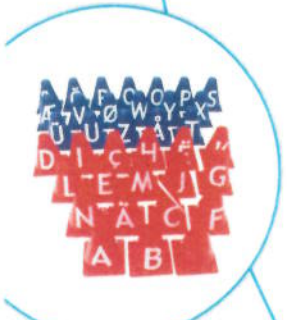
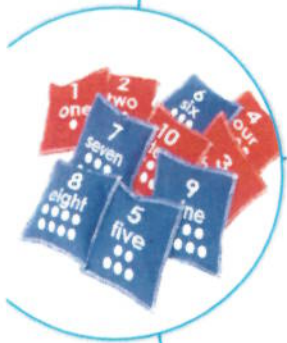
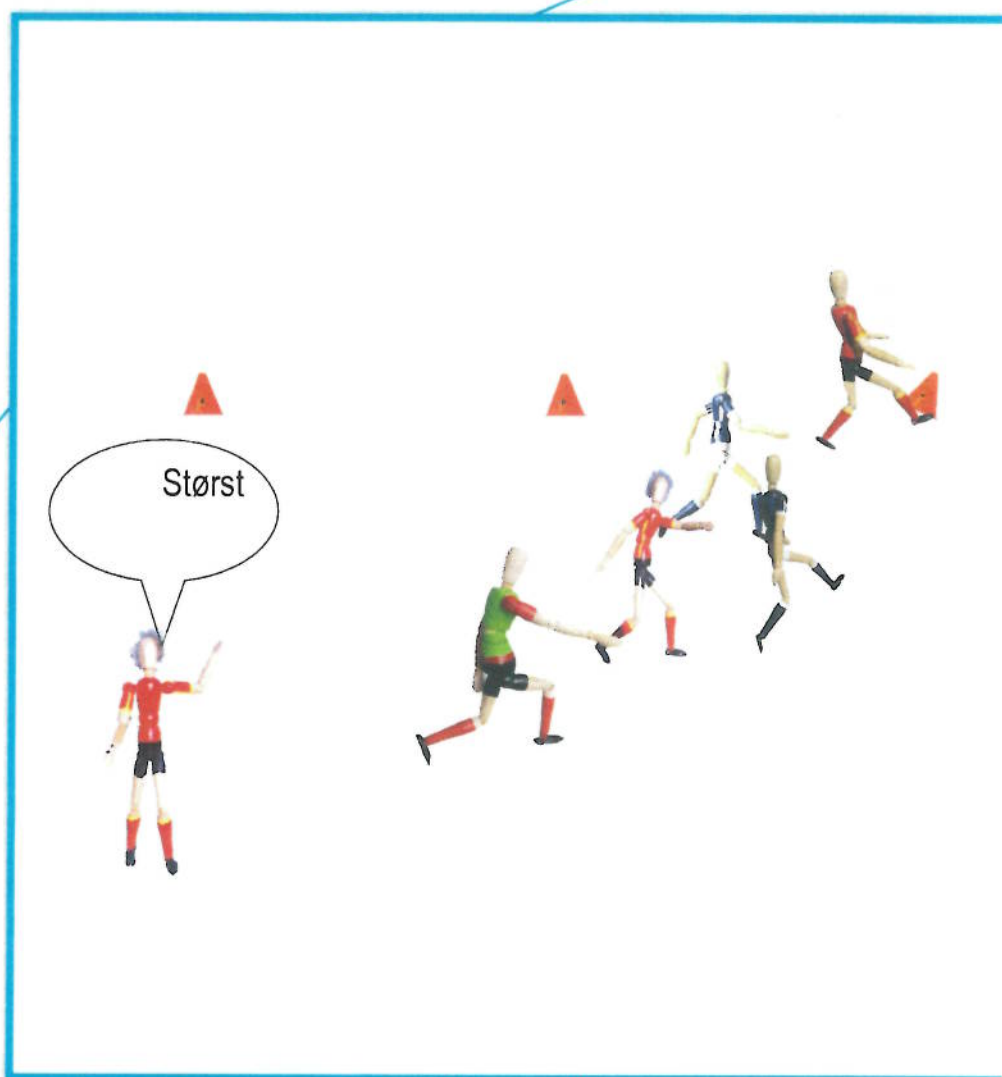
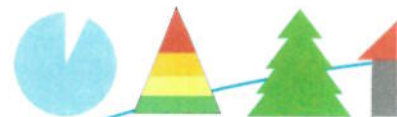
Se på symbolet som et ur. Symbolet her viser et kvarters forberedelse.



Aktivitetsymbol. Hvor intensiv er aktiviteten? Hvor meget sved får man på panden? Skalaen går fra grøn, som er en meget stille aktivitet, til rød, som er en aktivitet med høj intensitet.

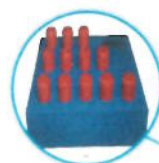


Placeringssymbol. Er aktiviteten en udendørs eller en indendørsaktivitet? Eller er det som symbolet her viser, en aktivitet som udføres lige godt ude og inde.



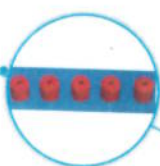
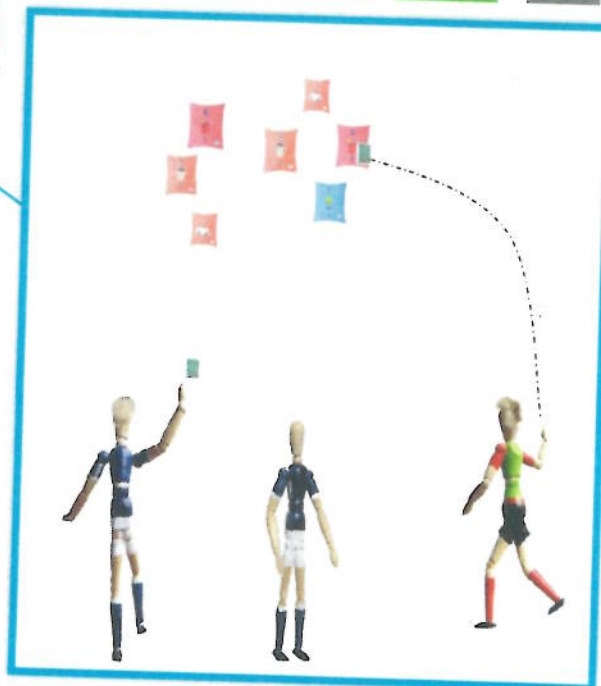
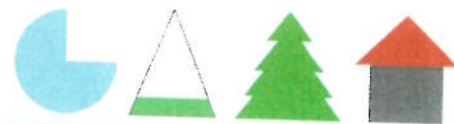
Stor-større-hurtigst

- Tre kegler sættes op med en vis afstand.
- Alle deltagerne instrueres i, at den ene kegle betyder "Tillægsord i første grad", Anden kegle: "Tillægsord af anden grad" og kegle tre: "Tillægsord af tredje grad".
- Lederen råber et tillægsord, som står i enten første, anden eller tredje grad. Deltagerne skal herefter hurtigst muligt løbe til den rigtige kegle. Den, der kommer sidst frem til keglen, går ud af legen, eller får tildelt et minuspoint.
- Eksempel. Lederen råber: "Størst!", og deltagerne løber nu til den tredje kegle.



Tillægsordskast

- Quickplaypatches med cifrene fra et til tre udlægges tilfældigt, men tæt på hinanden. Cifrene repræsenterer de tre bøjningsformer.
- Alle deltagerne får en ærtepose.
- Lederen, eller en af deltagerne, nævner et tillægsord.
- På skift kaster deltagerne en ærtepose.
- Lander ærteposen for eksempel på en patch med cifret tre, skal man straks sige tillægsordet i tredje grad.



"P" i 2.grad hmmm.....

"Pænere!"



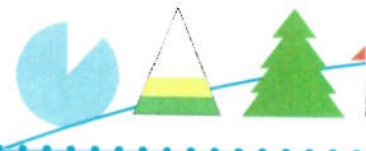
Find på tillægsord

- Bogstavkeglerne sættes op på en række.
- De to deltagere skiftes til at kaste en af de tre ærteposer der har påtrykt cifrene et, to eller tre.
- Når man vælter en bogstavkegle med ærteposen, skal kasteren finde på et tillægsord, som begynder med bogstavet, som keglen vidser. Ordet skal stå i den grad, som står på ærteposen.
- Eksempel: Keglen med bogstavet "F" bliver ramt af ærteposen med cifferet "tre". Tillægsordet kunne da være: "Fedest"
- Man får et point for hvert ord, man finder på .

Fremmedsprog

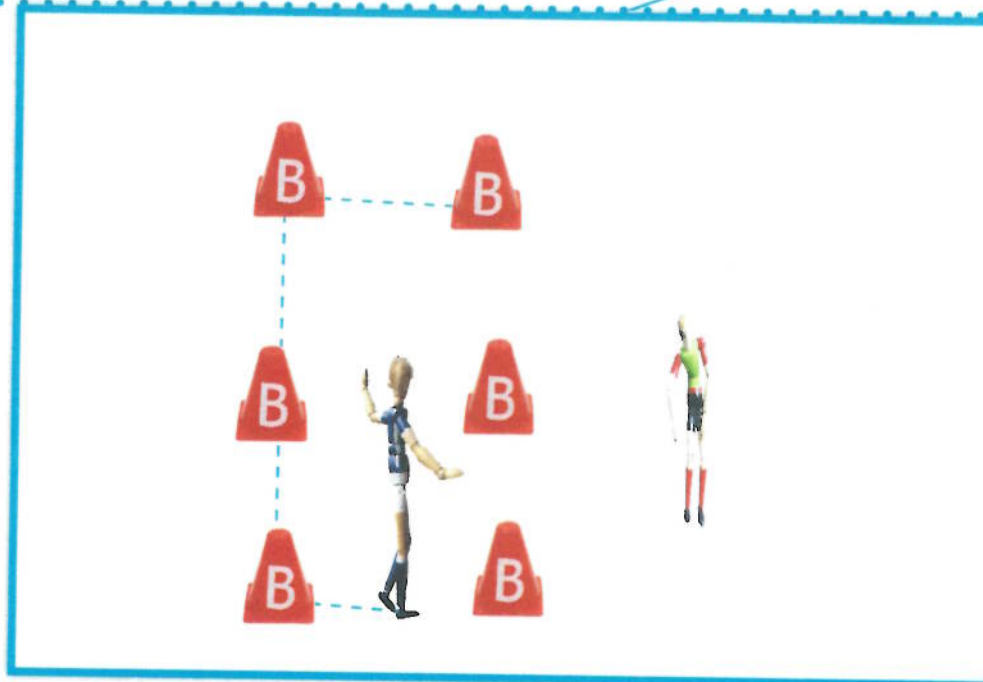
Alle tre lege kan let bruges i fremmedsprogsundervisningen. Er sproget nyt for eleven, er det fordel, hvis han på forhånd har lavet sin egen gloseliste.

Bogstavernes form



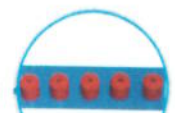
Prik til prik

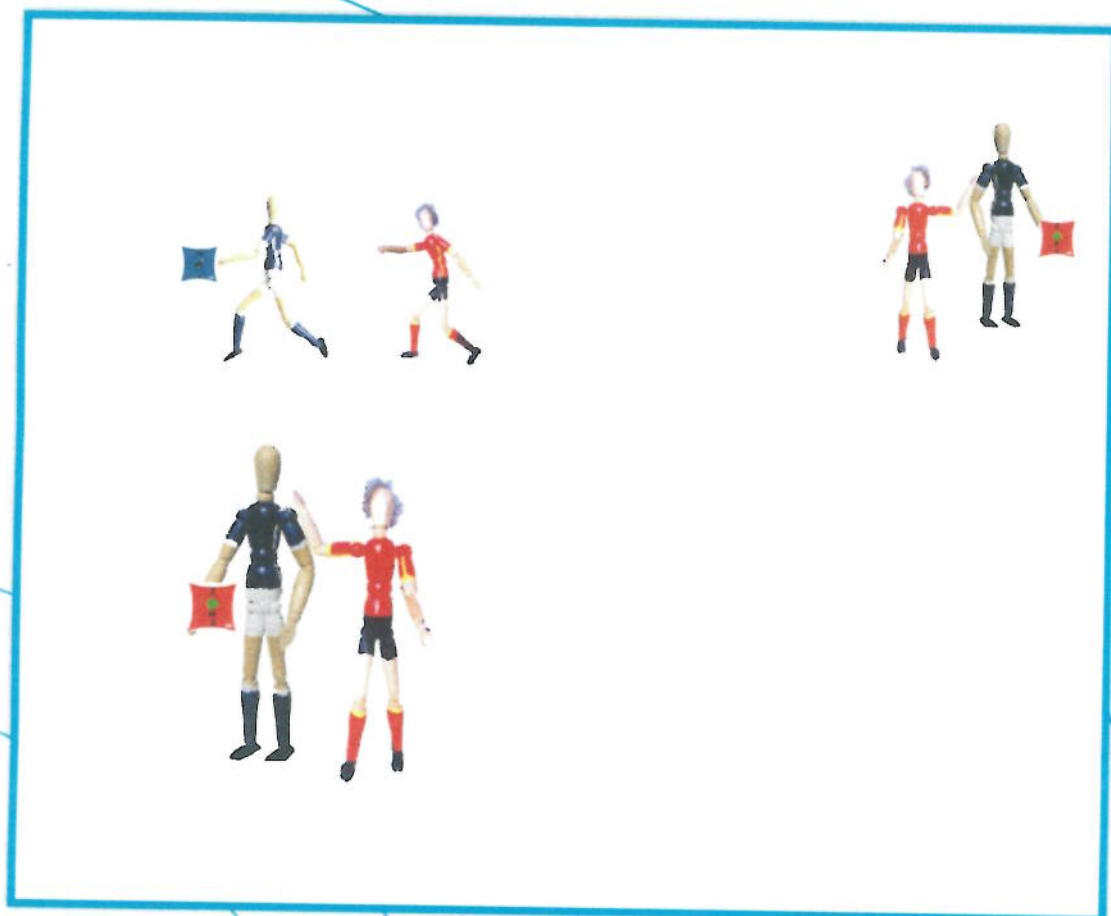
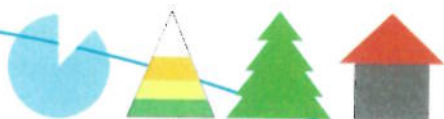
- Den ene deltager stiller kegler op, så de danner hjørnerne af et bogstav.
- Den anden deltager skal gætte hvilket bogstav, der er tale om.
- Bagefter udlægger han sjippetove på de manglende linier.



Tovbogstaver

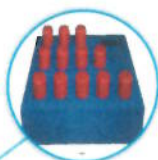
- En deltager siger et bogstav.
- De andre deltagere former det på jorden med deres sjippetove.
- Man kan også give en deltager bind øjnene og lade ham føle sig frem til, hvilket bogstav(er) de andre har lavet med deres sjippetove.



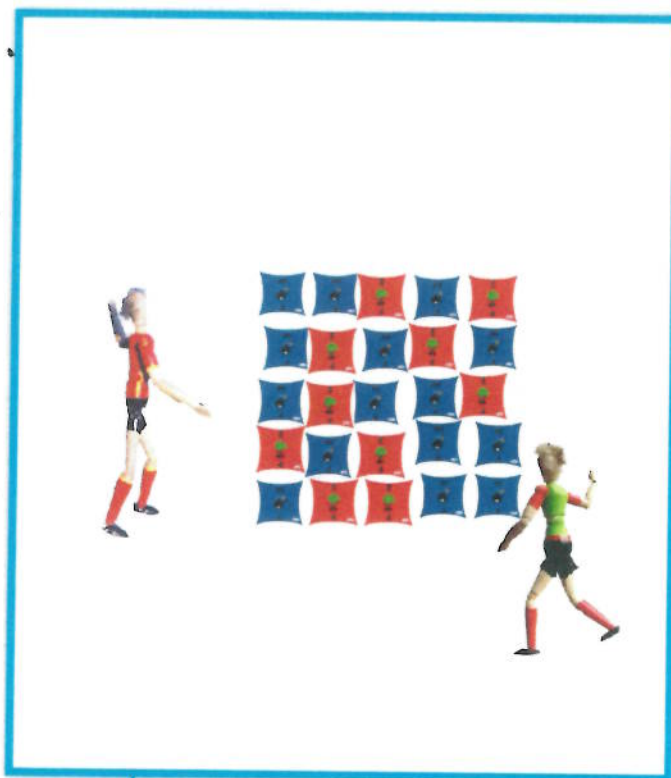
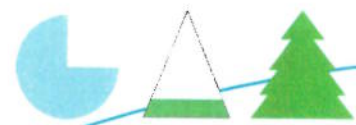


Kropsbogstaver

- Deltagerne bliver delt i to grupper.
- I den ene gruppe får hver af deltagerne en Quickplaypatch, som de selv må kigge på og skal holde hemmelig for de andre.
- Den anden gruppe er fangere, og får af lederen hvisket bogstaverne, som er på de uddelte Quickplaypatches.
- Når fangerne får fat i en af de andre, tegner de deres "hemmelige" bogstav på ryggen.
- Hvis den, der bliver tegnet på ryggen tror, at det tegnede bogstav er det samme, som står på hans patch, må han vise patchen frem. Er det rigtigt, går de to ud af legen. Ellers fortsætter legen på samme måde.



Vokaler



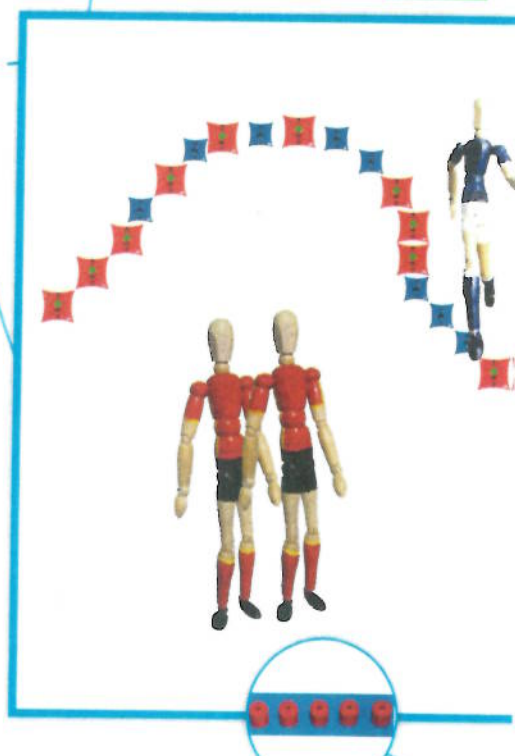
Ram en vokal

- Quickplaypatches lægges tilfæld med billedsiden opad.
- Deltagerne skiftes til at kaste en ærtepose efter patchene.
- Begge deltagere står bag en kas inie, som er markeret med kegler
- Ligger en ærtepose på flere patc er det den, hvor den største del s posen berører, der gælder.
- Hver gang, man rammer en voka får man patchen, og den er da uc legen.



Vokalhink

- Quickplaypatches lægges i alfabetisk rækkefølge.
- Deltagerne skiftes til at hinke ruten igennem. Samtidigt siges eller synges alfabetet.
- Første gang springer man vokalen "A" over og siger i stedet ordet "Vokal"
- I næste runde springer man både bogstaverne "A og "E" over, og sådan bliver man ved ind til alle vokaler har været sprunget over.





Keglen viser "L" og terningen landede på "i"

Jeg siger "Lim"



Kast en vokal

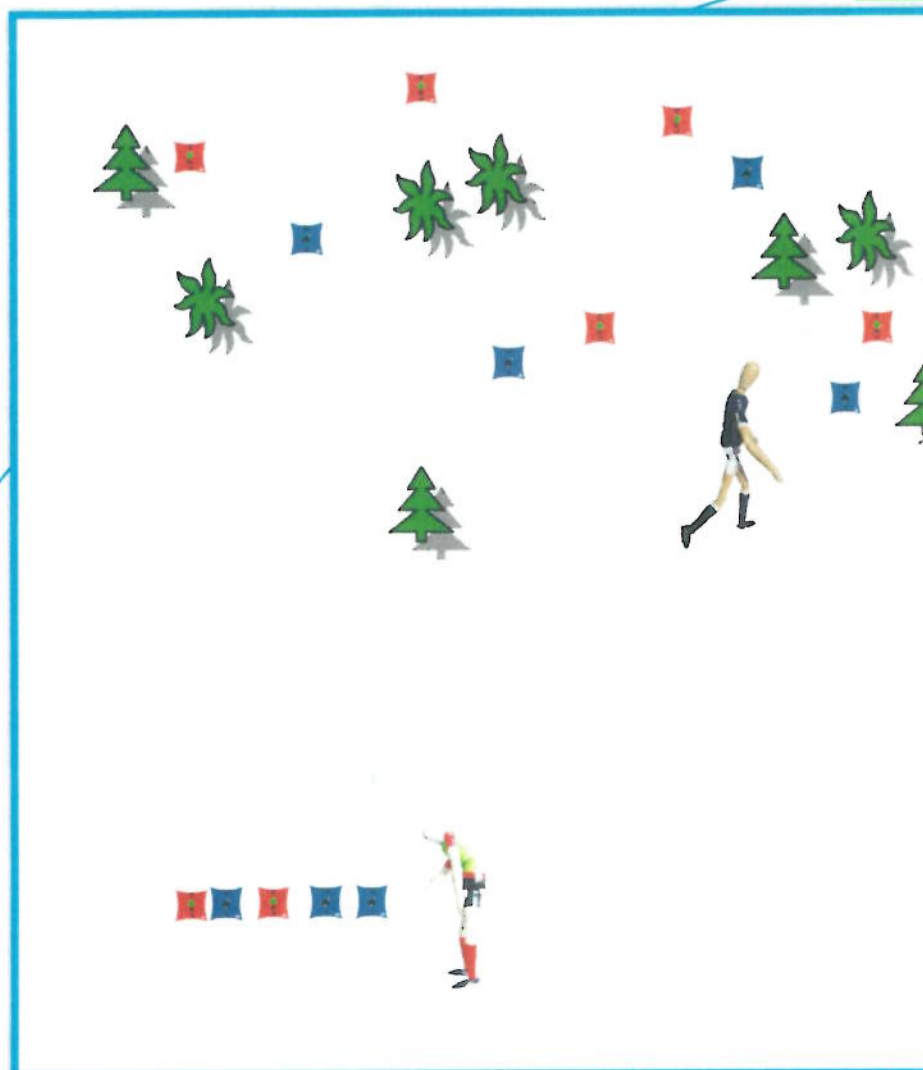
- Alle bogstavkegler med konsonanter stilles op.
- De to deltagere skiftes til at kaste terningen med vokalerne efter keglerne.
- Når en kegle bliver væltet, skal den deltager, der væltede den, kigge på bådekeglen og terningen.
- Han skal da sige et ord, som begynder med det bogstav, som keglen havde, og hvor andet bogstav i ordet, er den vokal, som terningen landede på.
- Eksempel: Keglen med bogstavet "L" bliver ramt af terningen, der viser vokalen "i". Deltageren siger da "Lim" og får et point.
- Derefter er det den anden deltagers tur.



Fremmedsprog

"Kast en vokal" kan overføres til flere sprog. Husk også at man kan stille vokalkeglerne op og skyde efter dem med konsonanterterne. På den måde kan flere par være i gang på samme tid.

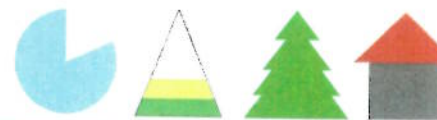
Alfabetisk rækkefølge



Finde bogstaver

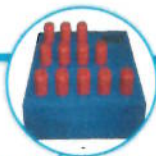
- Quickplaypatches spredes ud i området. Afstanden mellem de lige patches afgør, hvor aktiv man ønsker deltagerne skal være
- De to deltagere skiftes til at hente et bogstav og lægger dem i isk rækkefølge.
- Man kan eventuelt tage tid på, hvor lang tid det tager.
- Til denne denne leg kan man også bruge bogstavkeglerne.





Tampen brænder

- En deltager vælges ud og stiller sig med ryggen til de andre.
- Quickplaypatches fordeles mellem de øvrige deltagere. De ser på deres patches, så de kan huske bogstavet/bogstaverne. Og gemmer den/dem et sted.
- Den deltager som er valgt ud, skal nu i alfabetisk rækkefølge finde de skjulte Quickplaypatches.
- Kun den, som har gemt det bogstav, de er nået til, kan sige henholdsvis "varmere og koldere," og dermed føre den udvalgte frem til målet.



Alfabetfange

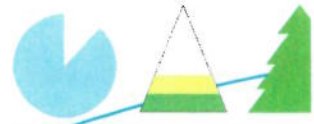
- To fangere udpeges. De øvrige deltagere får hver en Quickplaypatch.
- De to fangere skal nu forsøge at fange de andre i alfabetisk rækkefølge.
- Hvis man, for eksempel fanger "K", før man har fanget "J", må man slippe ham løs, og forsøge at fange ham senere.

Fremmedsprog

Finde billeder

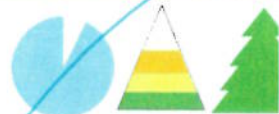
De udlagte patches hentes et ad gangen. Det enkelte fremmedsprogs ord for billedet på patchen afgør i hvilken alfabetisk rækkefølge, de skal lægges i. Kender man ikke navnet for billedet, må man lægge den tilbage igen.

Danne ord



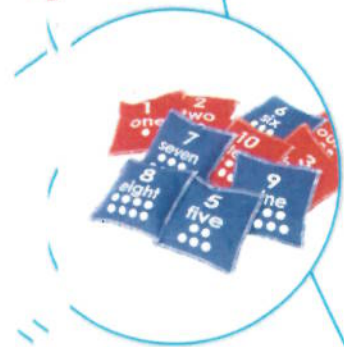
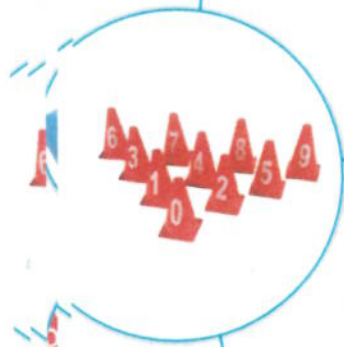
Ramme bogstaver

- Bogstavkeglerne stilles op på en række.
- De to deltagere skiftes til at kaste ærteposer efter keglerne.
- Vælter man en kegle, får man den.
- Når der ikke er flere kegler tilbage, prøver de hver især med deres kegler at danne et så langt ord som muligt. Hver kegle må dog kun indgå i et ord.



Trillebør

- Deltagerne deles op i par. Quickplaypatches lægges ud på midten af banen.
- Hvert par tildeles en kegle, som stilles fem meter fra de udlagte patches.
- Når legen begynder, danner alle par; en trillebør som skal samle Quickplaypatches op.
- Når en patch er samlet op, lægges den på af trillebøren, og transporteres tilbage til kuglen.
- Når alle patches er indsamlet, får holdene 1 minut til at danne så langt et ord som muligt med deres patches.





Jagten på ordet

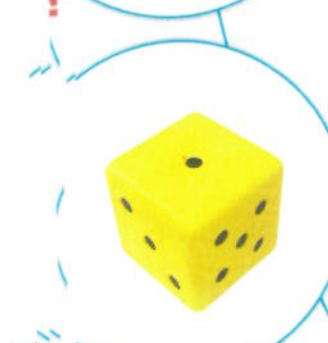
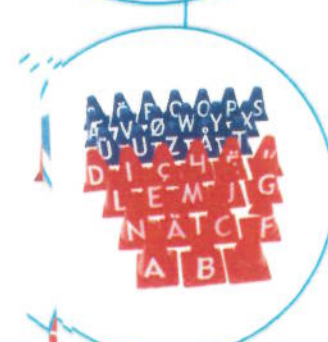
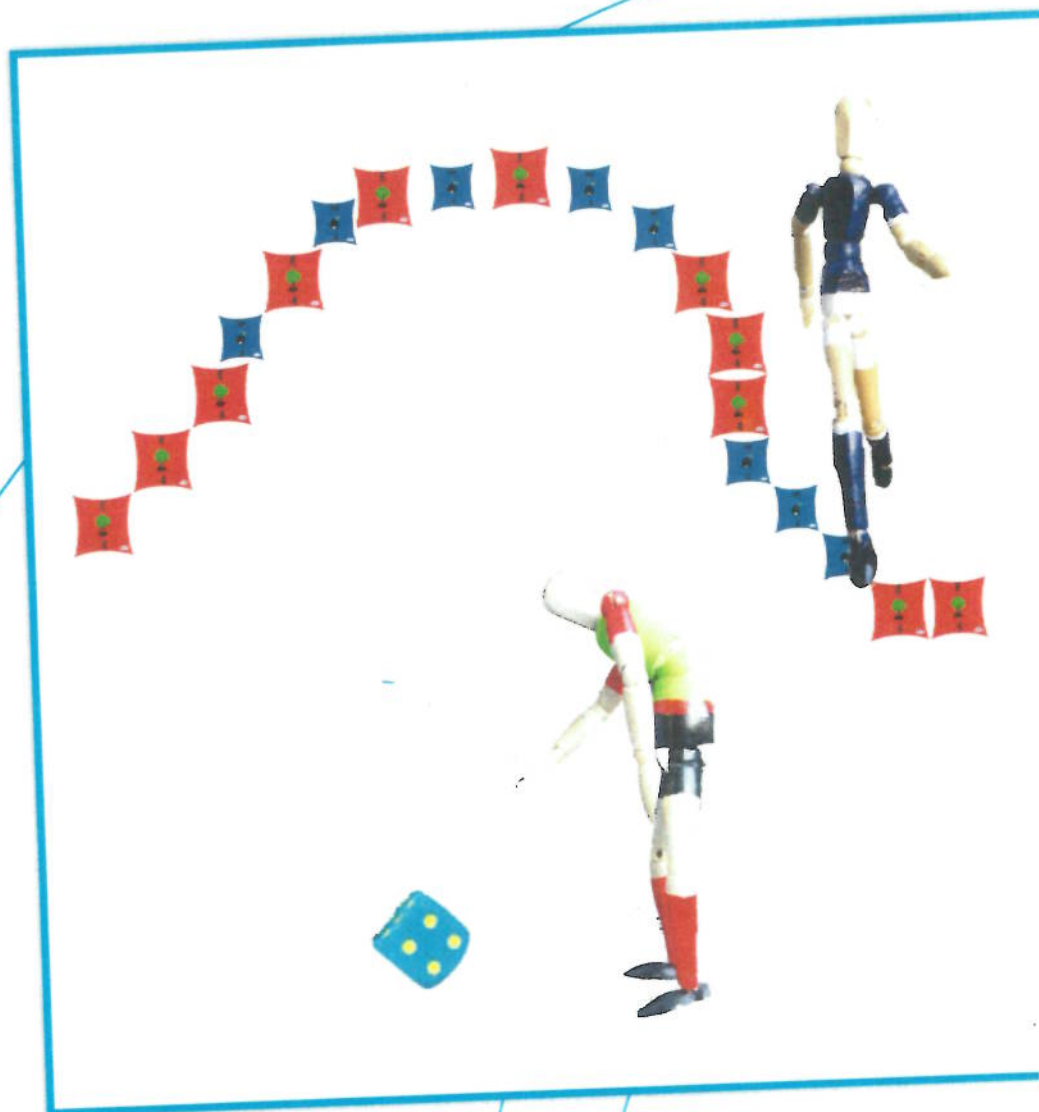
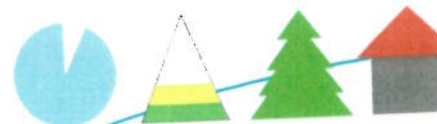
- Quickplaypatches placeres i landskabet under nummerkeglerne. (Blå og røde fra 0-9)
- Lederen har på forhånd skrevet op, hvilke patches, som ligger under hvilke kegler.
- Lederen har også fundet på et ord, der kan dannes af nogle af bogstaverne.
- Lederen fortæller, hvor langt ordet er. Tre-fire bogstaver er passende til en begyndelse.
- Deltagerne løber parvis rundt og finder keglerne.
- Når de har de bogstaver, som de tror danner et ord, noterer de tallene på keglerne og løber til lederen og kommer med deres gæt.
- Har de gættet nogle af bogstaverne rigtigt, men ikke hele ordet, fortæller lederen hvilke bogstaver, det er. Parret må da ud og lede efter nye ord-muligheder.
- Man kan lege ind til, at det første par har fundet ordet eller fortsætte til, at alle par har gættet ordet.



Fremmedsprog

Alle tre aktiviteter på denne side kan bruges i fremmedsprogsundervisningen. Er faget nyt for eleverne, kan man på forhånd lave en eller flere lister med glosser, som de kan støtte sig til.

Ordlege



Lave sætninger

- Quickplaypatches lægges på en lang række.
- De to deltagere afgør, hvem der skal have "Navneordet", og hvem der skal have Udsagnsordet"
- De to kaster med en seks-sidet terning. Antallet af øjne afgør, hvor mange patches, de skal rykke frem.
- På den patch, de lander på, er der en tegning— for eksempel "Et træ" eller bogstav, "E"
- De to deltagere skal nu sammen lave en sætning, hvor både navneord og udsagnsord begynder med det valgte bogstav. I dette tilfælde bogstave E og T. Samtidig skal sætningen indeholde den tegnede genstand. I eksemplet kan sætningen lyde "Elefanter elsker træer".
- Når sætningen er fundet, slås med terningen påny, ind til banen er gennemført.





Et navn, en by, en spise...

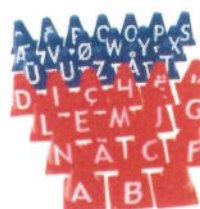
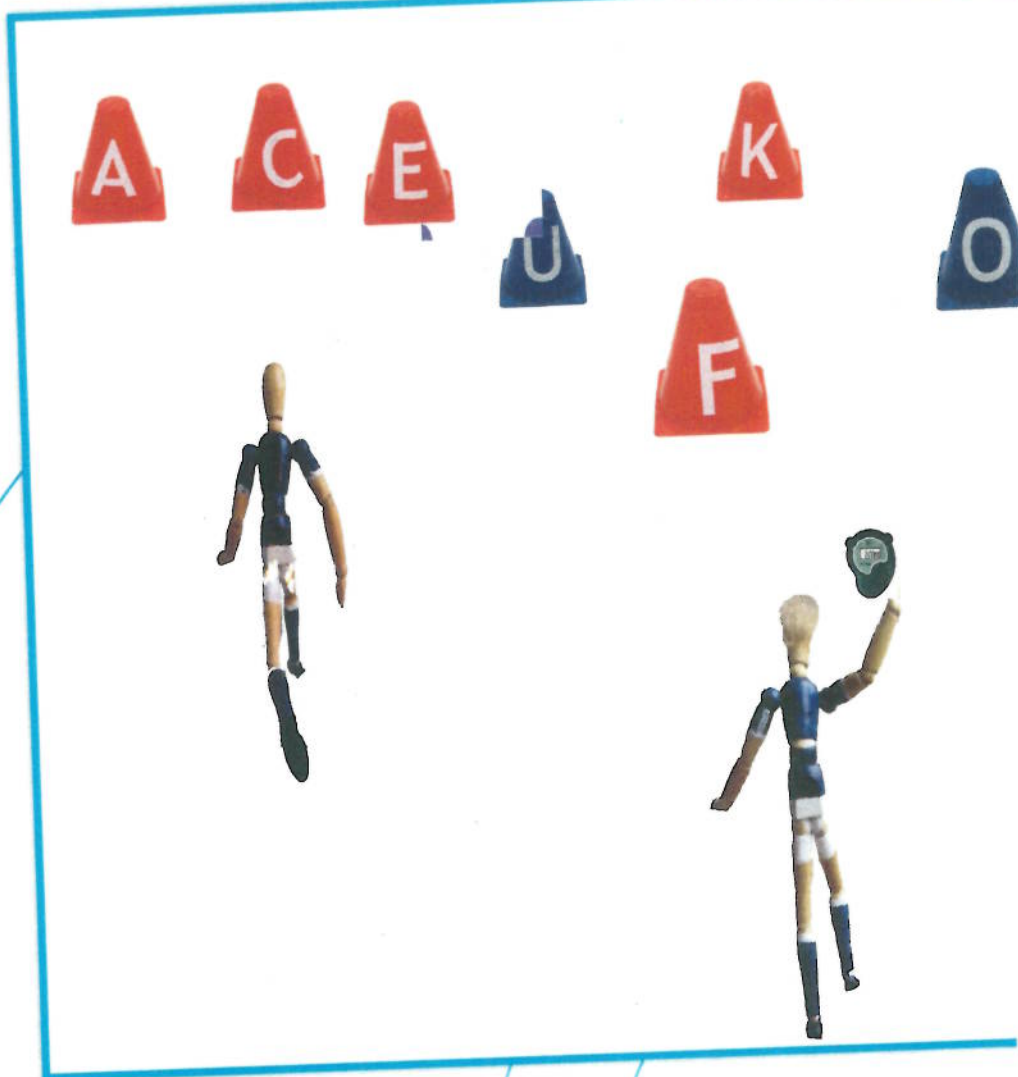
- Et fangeområde sættes op med en kegle i hver hjørne.
- Fire deltagere udnævnes til fangere.
- De øvrige deltagere får hver en Quickplaypatch, som de holder hemmelig for fangerne.
- Fangerne vælger, eller får tildelt en kategori hver. Det kan være Drengenavne, Pigenavne, En spise, dyr, Byer etc.
- Når legen gives fri, skal fangerne få fat i de øvrige deltagere.
- Når man bliver fanget, skal man vise sin patch med bogstavet frem. Fangeren fortæller derpå, hvilken kategori han har, i dette eksempel et dyr. Indenfor 10 sekunder skal han, der er blevet fanget, finde på et dyr, der begynder med bogstavet fra hans patch.
- Lykkedes det for ham, slippes han fri igen. Lykkedes det ikke, bytter han rolle med fangeren.



Fremmedsprog

Når man leger "et navn, en by...", kan kategorierne tilpasses til det sprog, man arbejder med. En fangekategori kunne for eksempel være "verber i nutid" eller "tillægsord".

Konsonanter



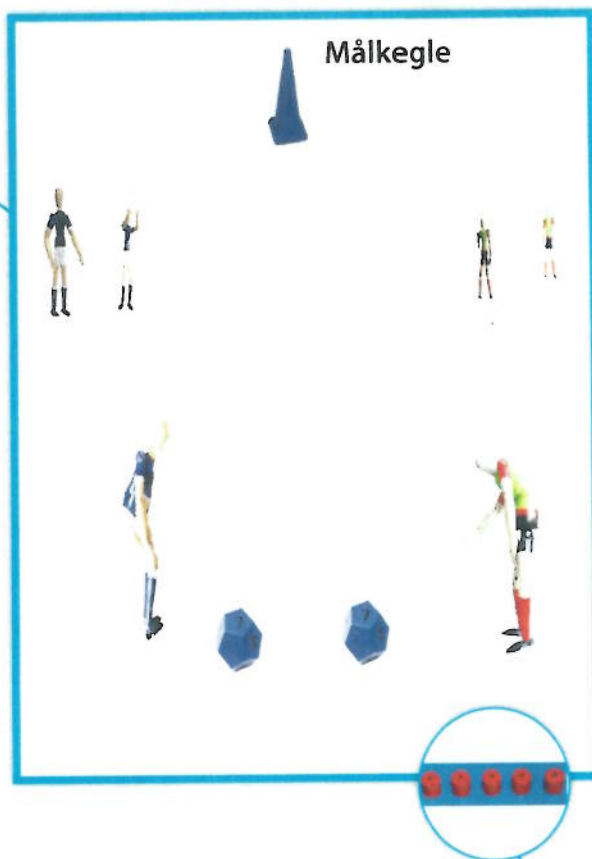
Find konsonanter.

- Stil bogstavkeglerne op i området.
- Den ene deltager tager tid med stopuret.
- Den anden skal nu på et minut samle så mange konsonatkegler som muligt.
- Hver indsamlet kegle giver et point.
- Hvis man også kommer til at tage en vokalkegle, trækkes der et point fra.
- Bagefter skifter de to roller, og det gælder om at samle flest point et minut.



Konsonant duel

- Deltagerne deles op i to hold.
- Hvert hold har en blyant og et papir.
- En deltager fra hvert hold mødes på midten med papir, blyant og hver sin konsonant-terning, som de slår et slag med.
- De to deltagere skal enten alene eller sammen med deres hold finde et ord, hvor den ene konsonant er første bogstav, og den anden konsonant indgår i ordet.
- Ordet skrives på et papiret, og de løber hurtigt til målkeglen, hvor de viser hinanden ordene. Den, der kommer først med et rigtigt ord, får et point til holdet.
- Eksempel: Den ene slår et F, og den anden et K. Løsningen kunne være "En flaske".



Vokal+ konsonant

- Bogstavkegler med vokaler stilles op på en række.
- De to deltagere skiftes til at kaste en konsonatterning.
- Rammer man en kegle med en terning, skal man finde på et ord, hvor konsonanten på terningen er første bogstav, og vokalen, som keglen viser, er andet bogstav.
- Man får et point for hvert rigtigt ord.



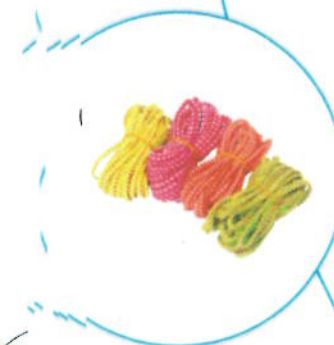
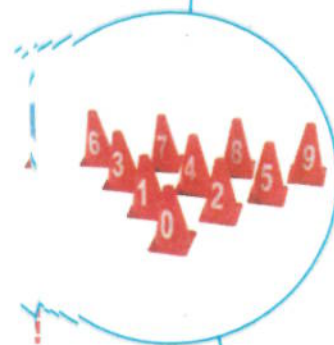
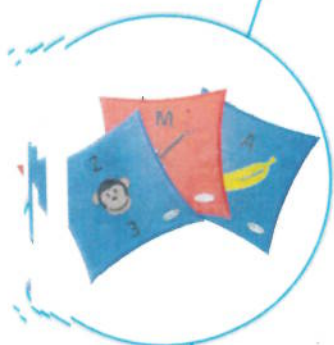
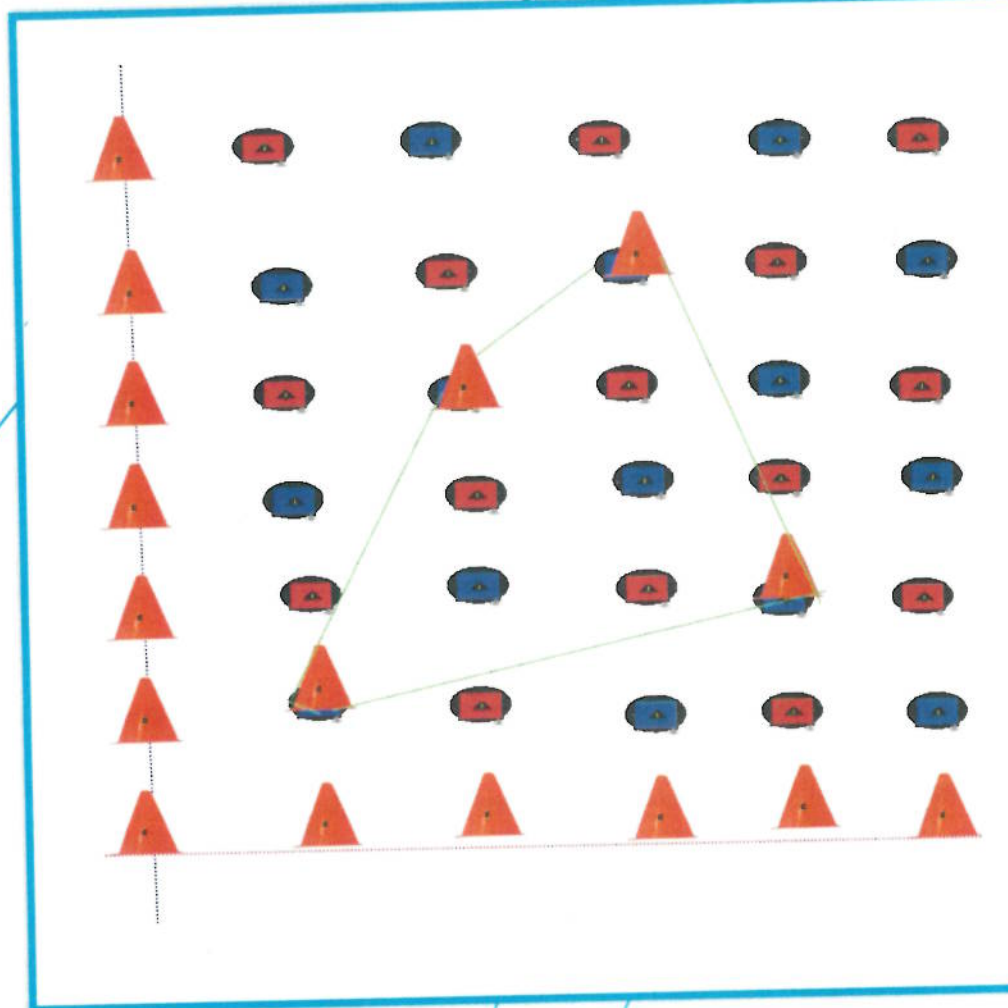
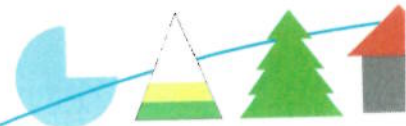
Fremmedsprog

I "Konsonant duel" kan man vælge at give en ordbog til hvert hold.

Det samme gælder i "Vokal+konsonant"-legen.

Man kan også vælge at gøre opgaverne sværere, ved at kræve, at ordene er i en bestemt kategori, som eleverne på forhånd har trænet. For eksempel: "Madvarer, sport-sudtryk osv."

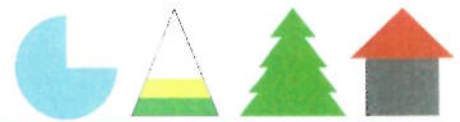
Elastiske koordinater



Byg figurer

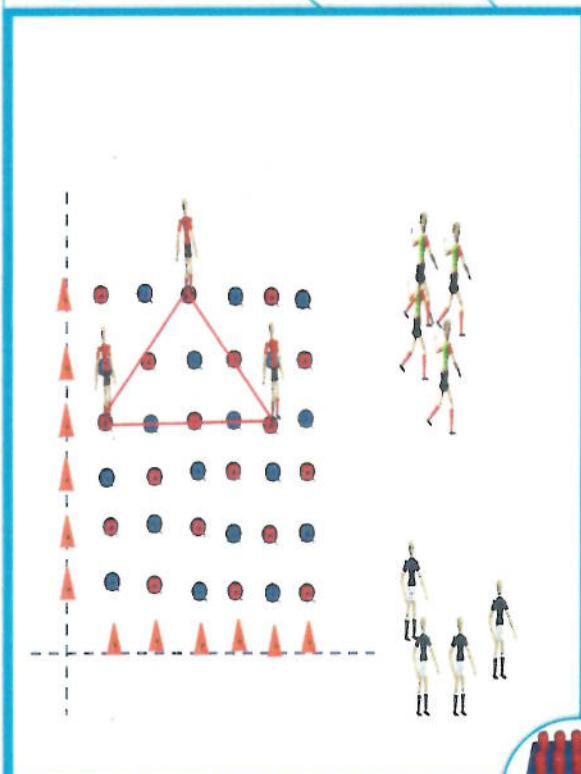
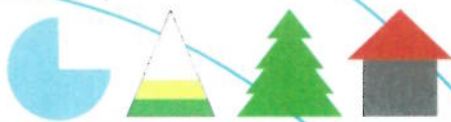
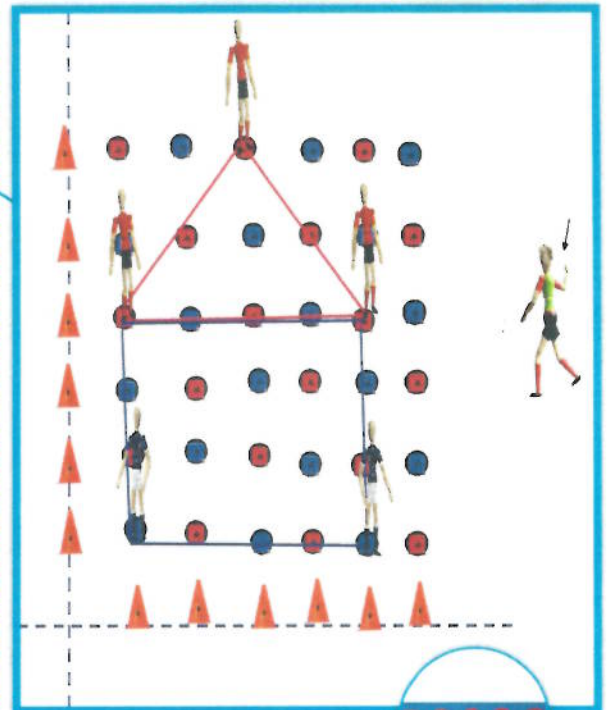
- Et koordinatsystem bygges op.
- Parret slår to slag med terningen. De to tal som slås, er koordinaterne i et talpar.
- På koordinatet placeres en kegle.
- På samme måde opstilles yderligere to-tre kegler.
- En eller flere elastikker lægges rundt om keglerne, så de danner siderne i en figur.
- Parret beskriver figuren.





Tegn og gæt

- En fra gruppen skal på forhånd have tegnet en figur, som der er plads til i det opstillede koordinatsystem. F. eks et hus. Der må ikke være flere vinkler i tegningen, end antallet af deltagere i gruppen.
- Tegneren nævner nu koordinaterne i vilkårlig rækkefølge, og deltagerne stiller sig efterhånden op på de nævnte koordinater.
- Ved hjælp af elastikkerne forsøger gruppen at finde frem til, hvordan figuren, som tegneren havde lavet, ser ud.

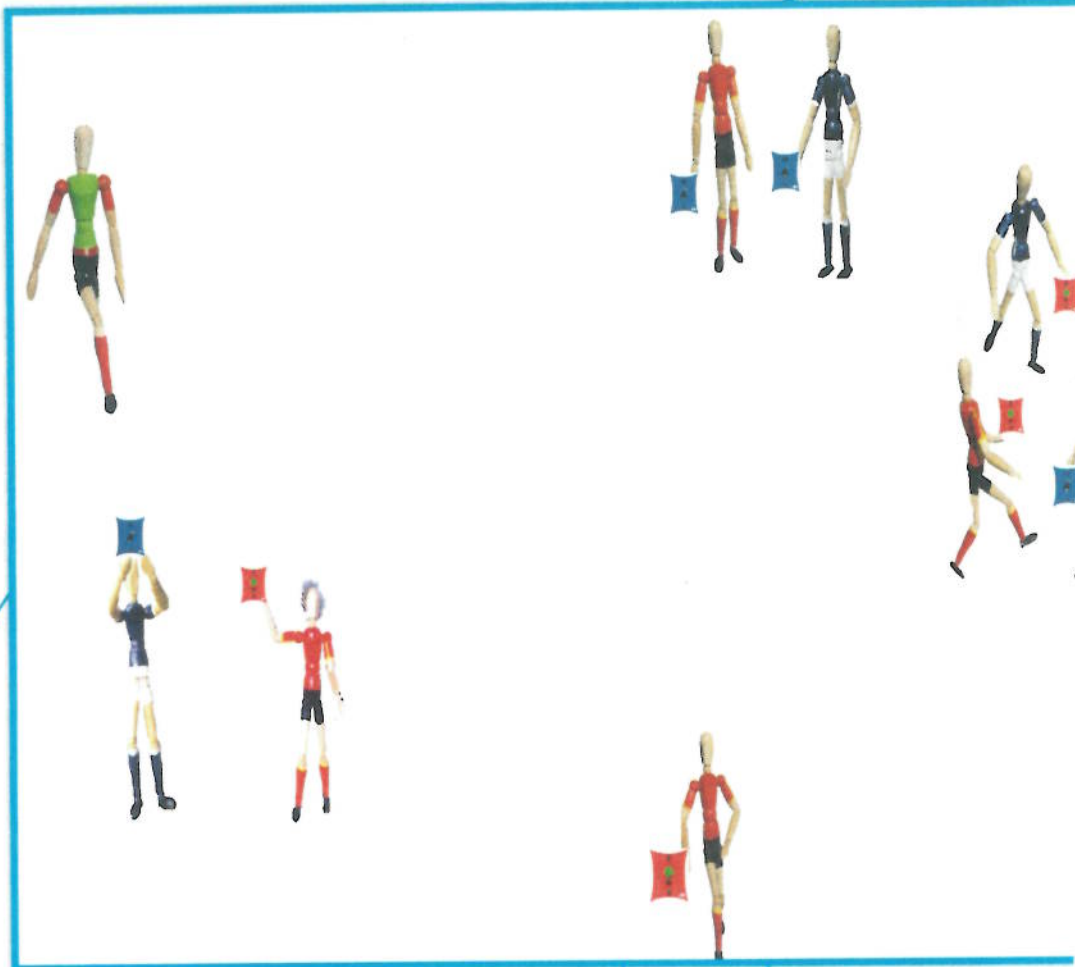
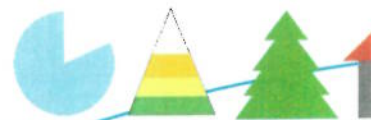


Sænke figurer

- Et koordinatsystem bygges op.
- Klassen deles ind i mindre grupper, som hver får en elastik.
- Deltagerne fra første gruppe stiller sig på hver sin Quickplay-patch. Elastikken strækkes rundt om deltagerne, så de eksempelvis danner en trekant
- De øvrige grupper kigger væk imens..
- Efter tur siger grupperne et koordinat.
- Hvis det nævnte koordinat ligger udenfor den første gruppes figur, siger de "Ude". Er den derimod indenfor figuren, siges der "Inde". Rammer man linjen, siger der "linje". Og rammer de præcis en af gruppe-medlemmerne, siger man "Bum!" Den gruppe, som gætter "Bum"-koordinatet får et point.
- Når det sidste "Bum"-koordinat er fundet, er det næste gruppes tur til at lave en figur.
- Man kan aftale, at den gruppe, der skal skydes mest på, har vundet.

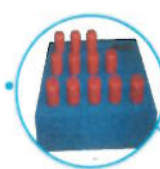


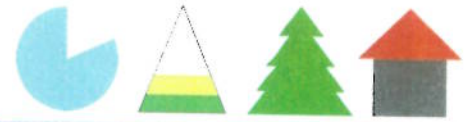
Addition



Hvad er summen?

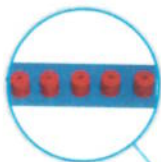
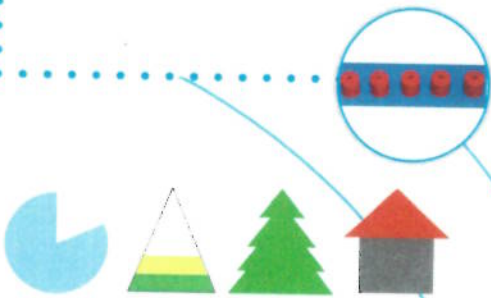
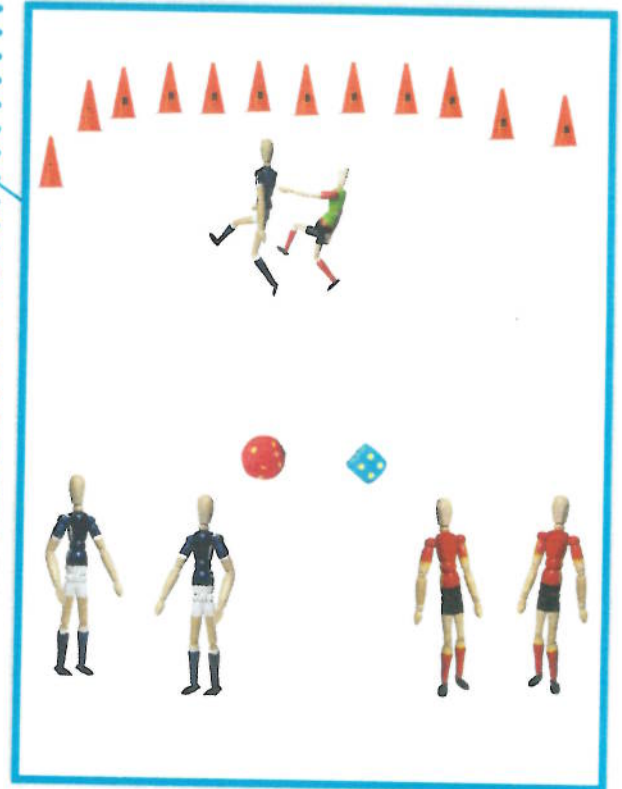
- Deltagerne får hver en Quickplaypatch og skal lægge mærke til c tal, som står på den.
- Lederen, eller en udvalgt deltager, råber nu et tal mellem 1 og 20.
- Deltagerne skal hurtigst muligt finde en eller flere makker, så de patches tilsammen giver præcis den sum, lederen råbte.
- De, som ikke kan samle den rigtige sum, får et minuspoint eller en lille bevægelsesstraf i form af en løbetur eller armbøjninger.





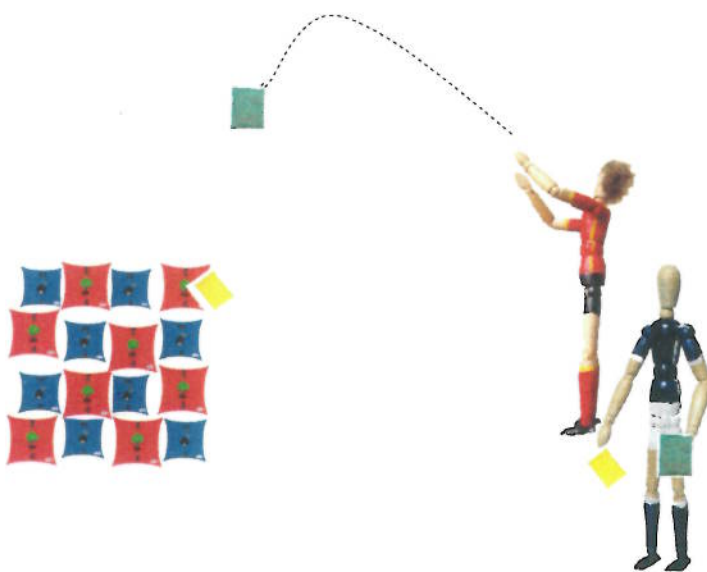
Terningduel

- Man skal bruge to seks-sidede skumterninger.
- 10-20 meter væk står nummerkeglerne med tallene fra to til ni - og tre yderligere, som gælder for tallene 10, 11 og 12.
- To deltagere stiller sig overfor hinanden og kaster begge en terning. Når terningerne ligger stille, lægger de to deltagere terningernes øjne sammen i hovedet og løber hen til keglen med det rigtige resultat.
- Taberen af legen udfordrer en ny deltager.

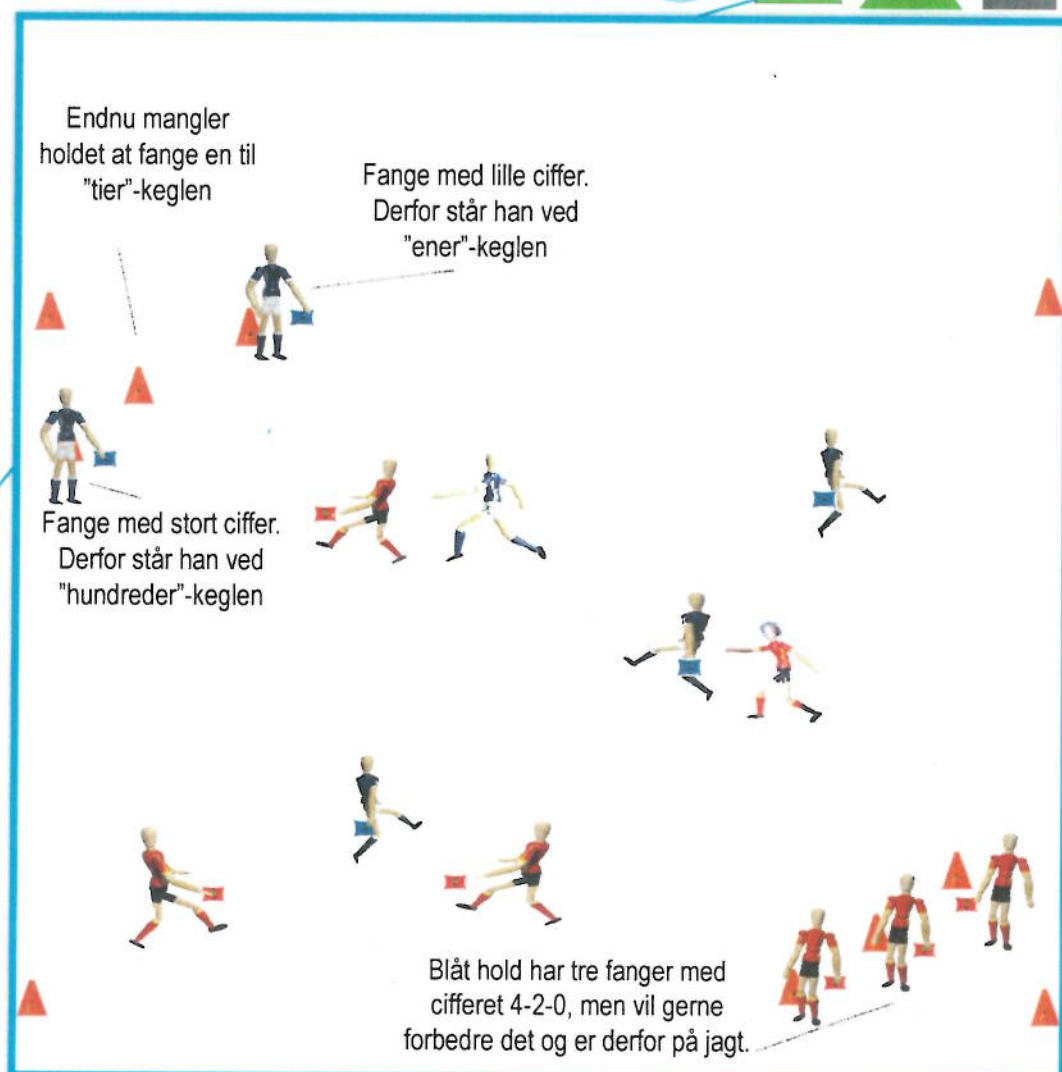


Kast et resultat

- Quickplaypatches lægges ud på jorden.
- De to deltagere skiftes til at kaste to ærteposer
- Man lægger de tal sammen, som står på de to Quickplaypatches, man rammer.
- Hvis en ærtepose rører ved mere end en patch, er det den patch, hvor det meste af ærteposen ligger, som gælder.
- Hvis man ikke rammer nogen patch med en pose, tæller den som nul point.
- Hvem scorer flest point?

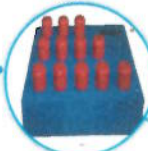
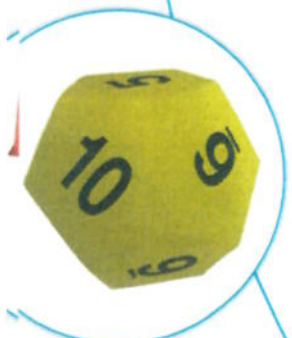


Positionssystemet



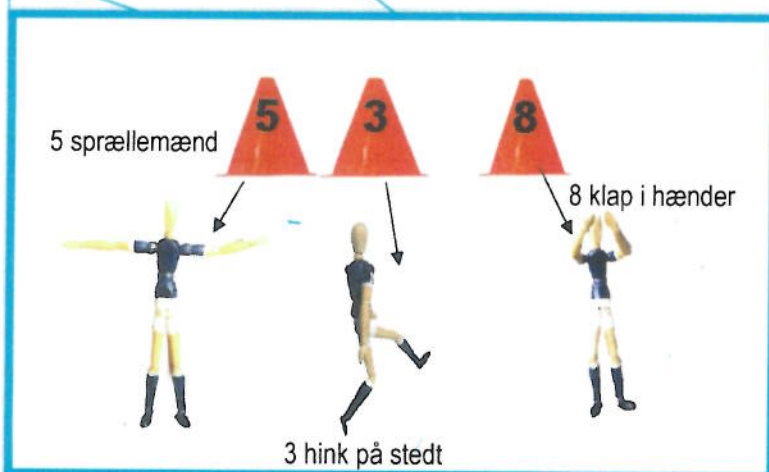
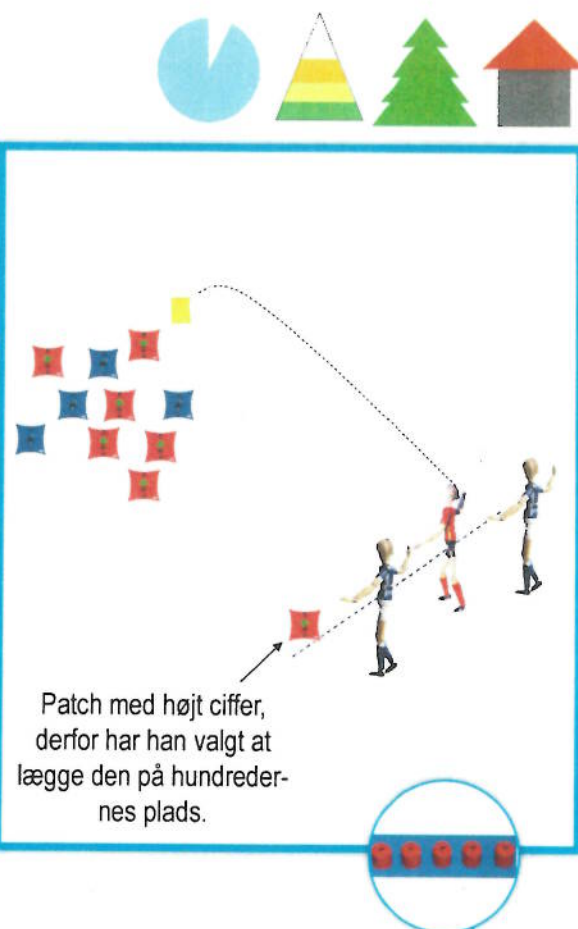
Det største tal

- Deltagerne deles op på to hold. Fra hvert hold udvælges en til tre fangere.
- Resten af deltagerne på hvert hold får en Quickplaypatch i hænderne. Det ene hold de røde patches, og det andet hold de blå.
- Banen sættes op, og tre kegler stilles op ved to af hjørnerne. Dette er "ciffferkeglerne".
- Når legen gives fri, skal fangerne fra det blå hold fange deltagere fra det røde hold. På samme måde skal de røde fangere få fat i deltagere fra det blå hold.
- De, der bliver fanget, skal følges hen til "Ciffferkeglerne" og her vise tallet på deres patch. Fangerne beslutter da ved hvilken kegle, fangen skal stille sig. Fanger man mere end tre fanger, kan man slippe én fri og erstatte hans plads med den nye fange, hvis det kan betale sig.
- Når begge hold har samlet tre cifre, fløjtes legen af. Holdet med det største trecifrede tal, har vundet.



Quickplaytal

- Deltagerne får tre ærteposer i hver sin farve.
- Et antal Quickplaypatches lægges ud tre til fem meter fra en kastelinie.
- Deltagerne skiftes til at kaste en ærtepose.
- Hvis den ærtepose man kaster, berører en patch, får man den.
- Man lægger patchen foran sine fødder og skal med det samme fortælle, om det er enernes, tiernes eller hundredernes plads, man har lagt den på.
- Legen er forbi, når alle deltagere har tre patches liggende foran sig. Deltageren med det største trecifrede tal har vundet.

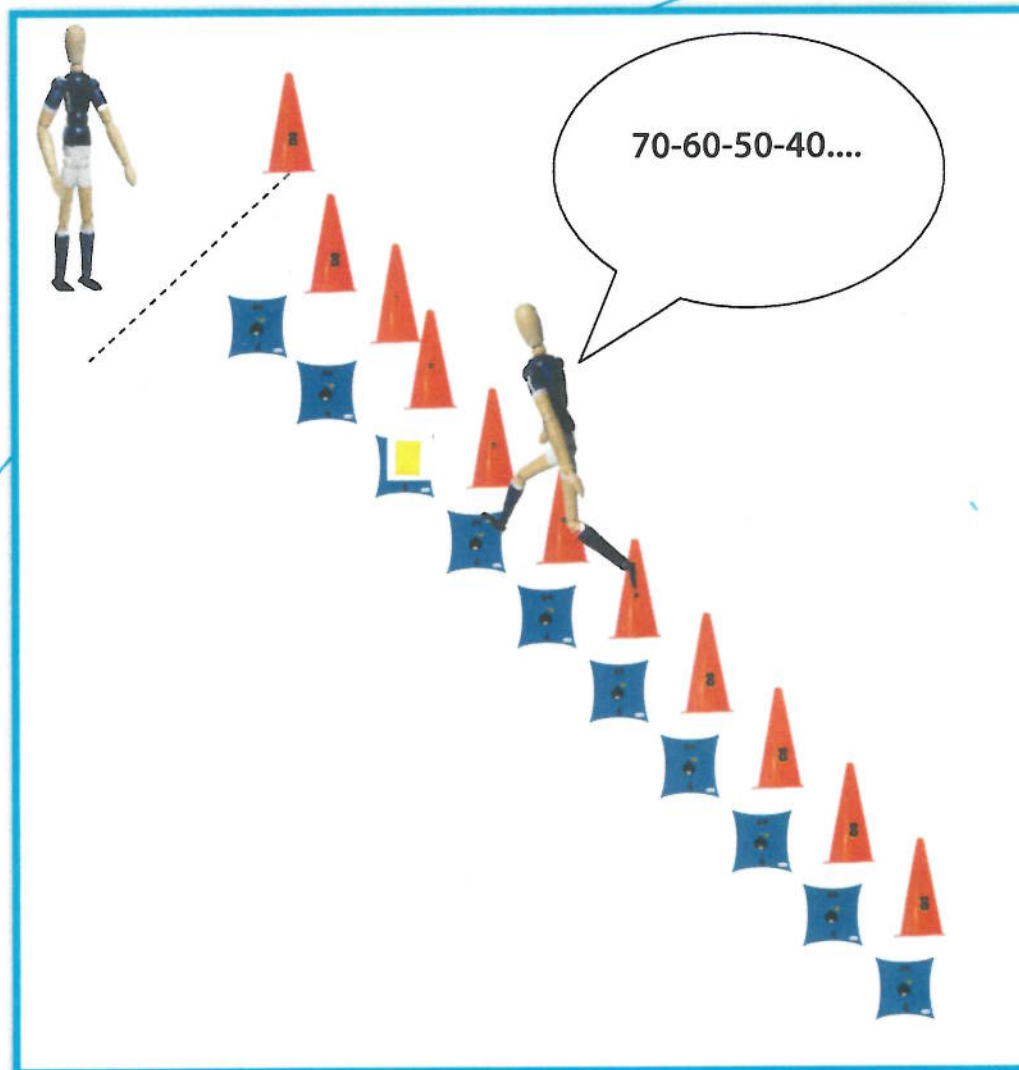
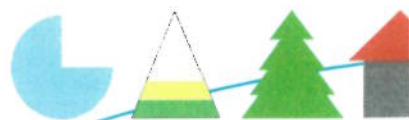


Tal i bevægelse

- Den ene af deltagerne sætter tre toppe med tallene fra 0 til 9 ved siden af hinanden, så de danner et trecifret tal - for eksempel 538
- Den anden skal med sin krop vise tallet. Enernes plads, i dette eksempel cifferet 8, klappes med hænderne. Det vil i alt sige otte klap.
- Derefter hinkes 10-ernes plads, i dette eksempel cifferet 3, - hvilket vil sige tre hink.
- Endelig hoppes 100-ernes plads med sprællemændshop - i dette eksempel fem sprællemændshop
- Når man er fortrolig med systemet, laver man legen modsat, hvor en først klapper, hinker og hopper sprællemændshop, hvorefter den anden skal vise hvilket tal, der var tale om og sætte det op med keglerne.
- Man kan også vælge at lade deltagerne selv bestemme, hvilke bevægelser der skal gælde. Og man kan vælge tocifrede tal eller fire, fem og sekscifrede tal



Fra 10-100



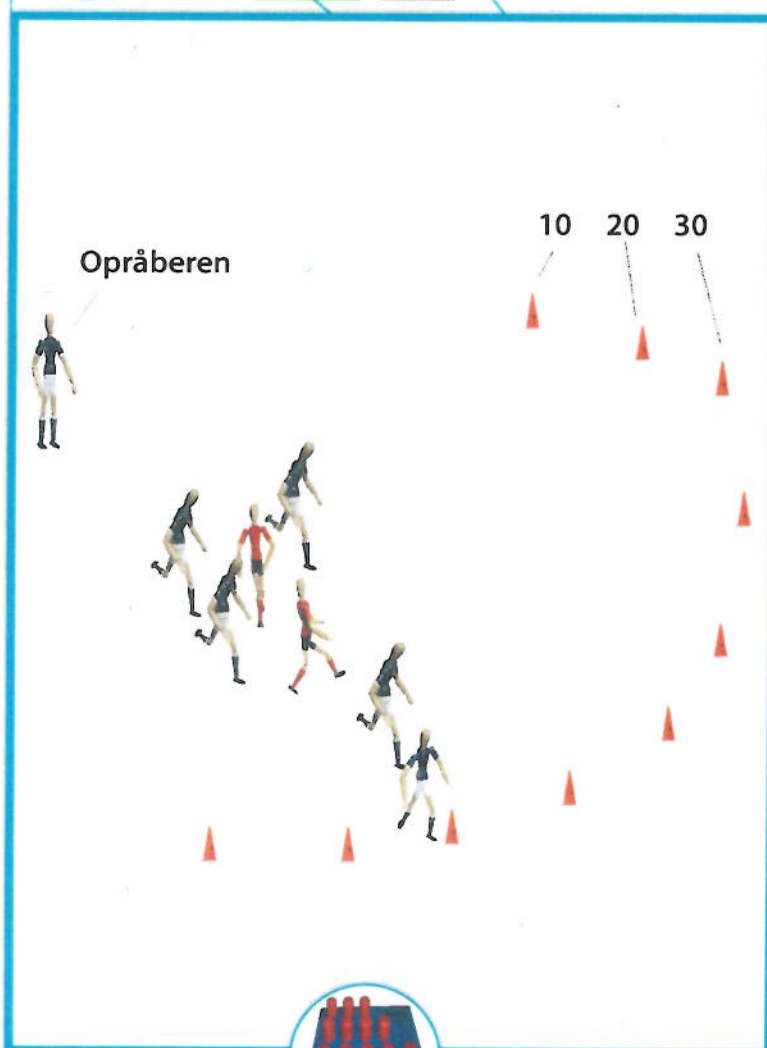
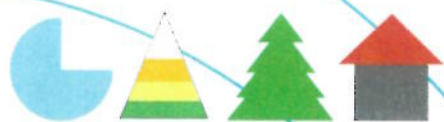
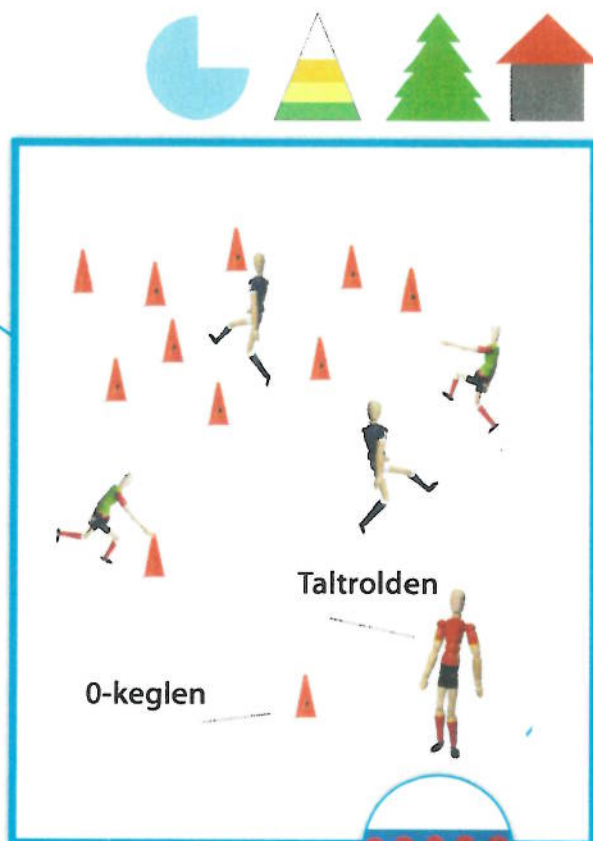
10-er hink

- De to deltagere får hver en ærtepose.
- Quickplaypatches lægges i en række, så man kan hinke fra den ene til den anden.
- Ud for hver patch stilles en kegle med cifre fra et til ti.
- Ved startlinien stilles keglen med cifret 0
- Den første i af de to kaster ærteposen, så den berører første patch (tallet 10)
- Derefter hinkes sådan, at den patch, hvor ærteposen ligger, springes over. For hvert hink siges tallene højt, undtagen den patch, hvor ærteposen ligger.
- Når man når til 100, hinker man tilbage igen og tæller samtidig nedad. Og man springer igen over ærteposen
- De to deltagere skiftes til at gennemføre en omgang, hvorefter posen lægges på næste patch.



10-er løb

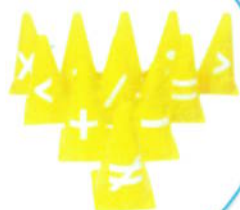
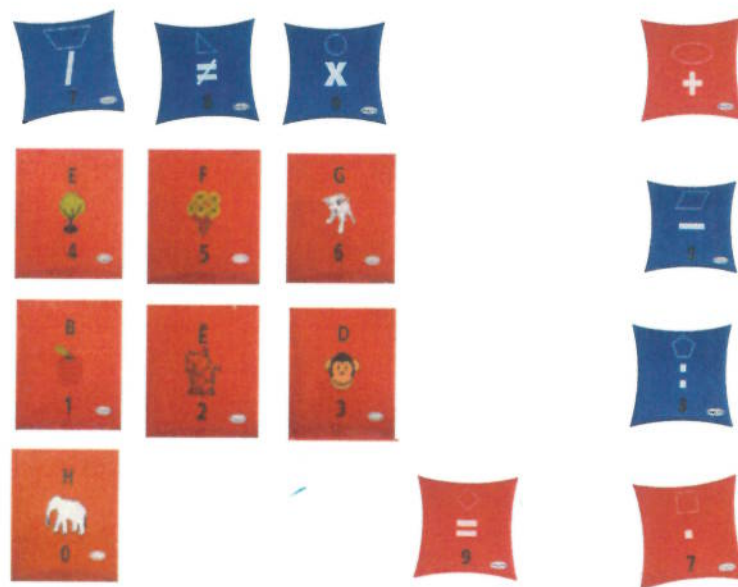
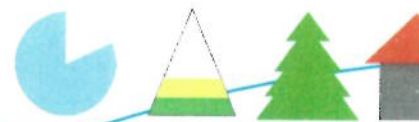
- Alle deltagerne på nær "taltrolden", stiller sig på en startlinie.
- Keglerne med tallene fra 1-10 er spredt ud i området.
- Ved startlinien står keglen med tallet 0.
- Taltrolden råber et tal i 10-tabellen, f. eks 60.
- De øvrige deltagere skal nu hurtigt ud og lede efter keglen med cifret seks.
- Det gælder så om at finde keglen, bringer den tilbage, stiller den ved siden af 0-keglen, og højt sige det rigtige tal. I dette eksempel: 0,
- Er det den rigtige kegle og det rigtige tal, bliver vedkommende den næste "Taltrold"



Kom først

- Alle på nær talopråberen" stiller sig bag en linie.
- Keglerne stilles op, så der er ca. ti meter imellem dem.
- Hver af disse kegler gælder for den tilsvarende ti'er Det vil sige at keglen med cifret 3 betyder: 30, kegle 7 er 70 etc.
- Alle stiller sig ved kegle nummer et.
- Talopråberen råber nu et tal fra 10 tabellen, eksempelvis 80. Alle deltagerne skal skynde sig hen til kegle 8=80. Den som kommer først, sparker til keglen og er dermed ude af legen. Keglen stilles på plads
- Et nyt tal råbes, og alle i flokken skynder sig derhen.
- Den sidste som er ude, har fået mest træning.....!

Lommeregneren



Lommeregner hink

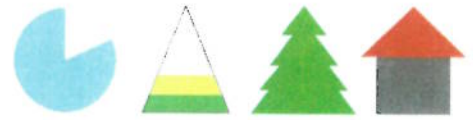
- Quickplaypatches med tal og symboler lægges, som tastaturet på den lommeregner, I normalt bruger.
- Den ene deltager hinker eller hopper med samlede ben på tasterne.
- Den anden fortæller, hvilke regnestykker, der skal hinkes.
- Den, som hinker, skal til sidst hinke resultatet. Den anden kontrollerer resultatet.

Tips:

Udover regnestykker kan man:

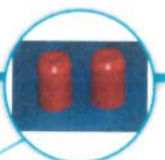
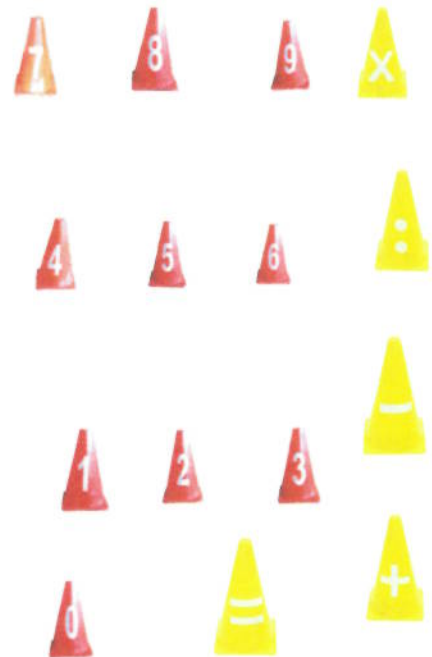
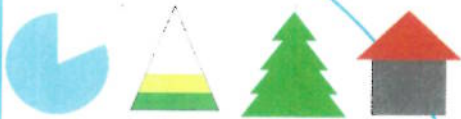
- Hinke tabeller - tocifrede tal kræver, at man lander med begge ben.
- Hinke ulige eller lige tal.





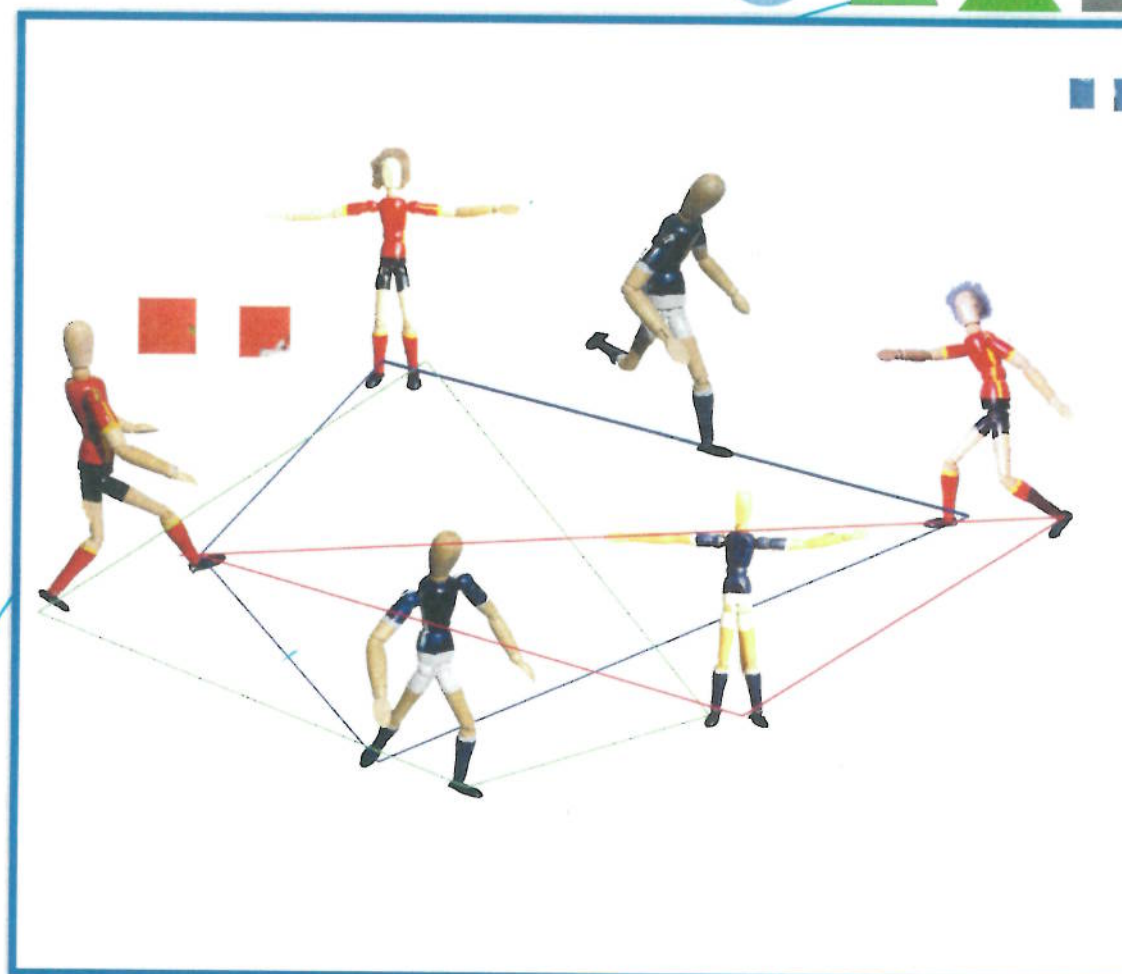
Lommeregnerkast

- Talkegler fra 0-9 og symbolkeglerne stilles som tastaturet på den lommeregner, man bruger.
- Den ene deltager kaster ærteposer og forsøger at ramme keglerne.
- Den anden fortæller, hvilke kegler der skal rammes, og hvornår. For eksempel vil den anden have regnet stykket: $5+7=12$
- Kasteren skal ramme 5-keglen før pluskeglen og derefter 7-keglen. Resultatet regnes ud i hovedet, hvorefter resultatet skal rammes med ærteposerne.



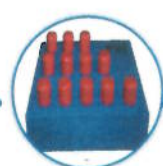
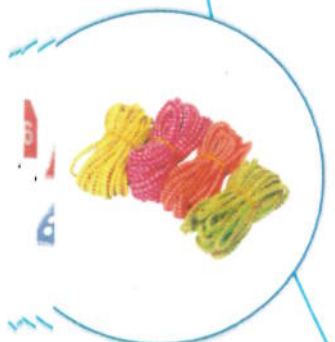
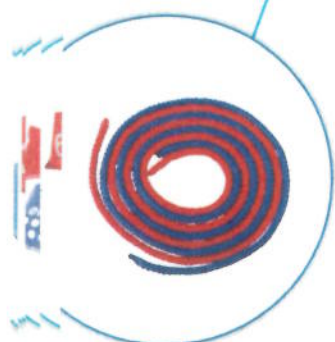
Lommeregnerløb

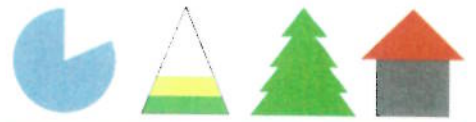
- Quickplaypatches med tal og symboler lægges, som tastaturet på den lommeregner, man bruger.
- Et stykke væk derfra stilles talkeglerne og symbolkeglerne.
- Den ene deltager læser et regnestykke op.
- Samtidig henter den anden talkeglerne og symbolkeglerne, som passer til stykket, og stiller dem op på en række.
- Resultatet regnes udi hovedet.
- Derefter skifter de to deltagere med hinanden.



Vinkler

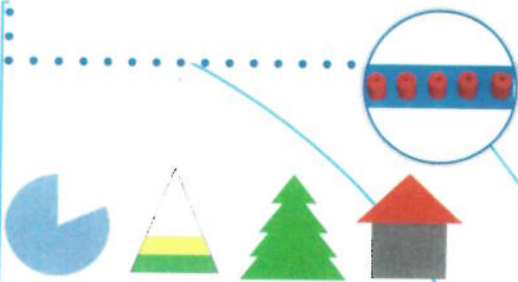
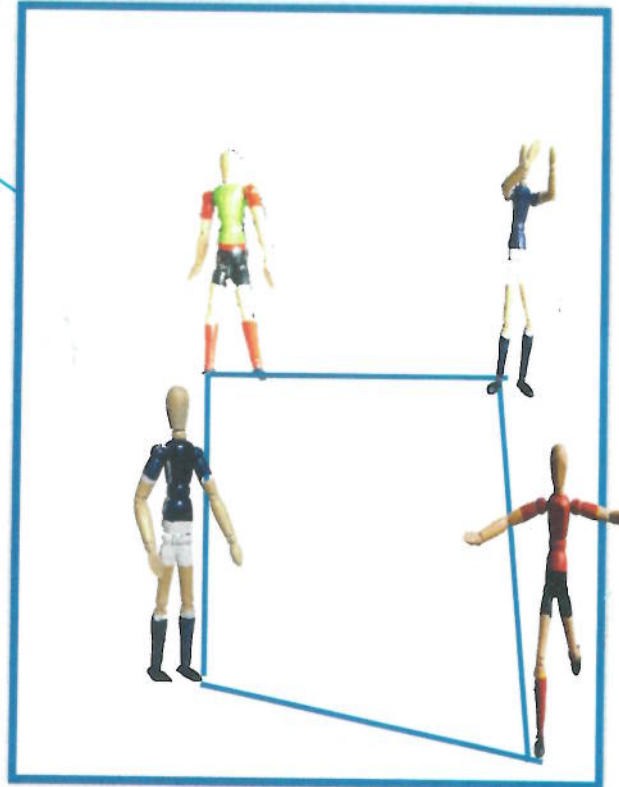
- De Quickplaypatches som har geometriske figurer påtrykt, spredes ud i området, sådan at de ligger to og to sammen.
- Grupper med fire til seks elever får hver to elastikker.
- Grupperne løber hen til en patch og ser, hvilke typer figurer, de skal prøve at vise. For eksempel: Et billede af en kvadrat og en trapez.
- Gruppen laver figurerne sådan, at de krydser hinanden.
- Når begge figurer er på plads, tæller deltagerne antallet af stumme, spidse og rette vinkler, som de to figurer danner.
- Derefter løber gruppen videre til de næste to patches.





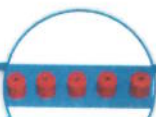
Den stædige vinkel

- Deltagerne deles op i grupper med tre-fire personer.
- Hver gruppe får en elastik.
- En af deltagerne får en bestemt type vinkel, som han altid skal lave, for eksempel en *ret vinkel*.
- Gruppen prøver nu med både fødder og hænder at danne forskellige former for figurer, Men den udpegede person skal indgå i figuren og må kun lave sin egen type vinkel. I dette eksempel en *ret vinkel*.
- Gruppen skal nu finde ud af, hvilke typer figurer, det kan lade sig gøre at vise.

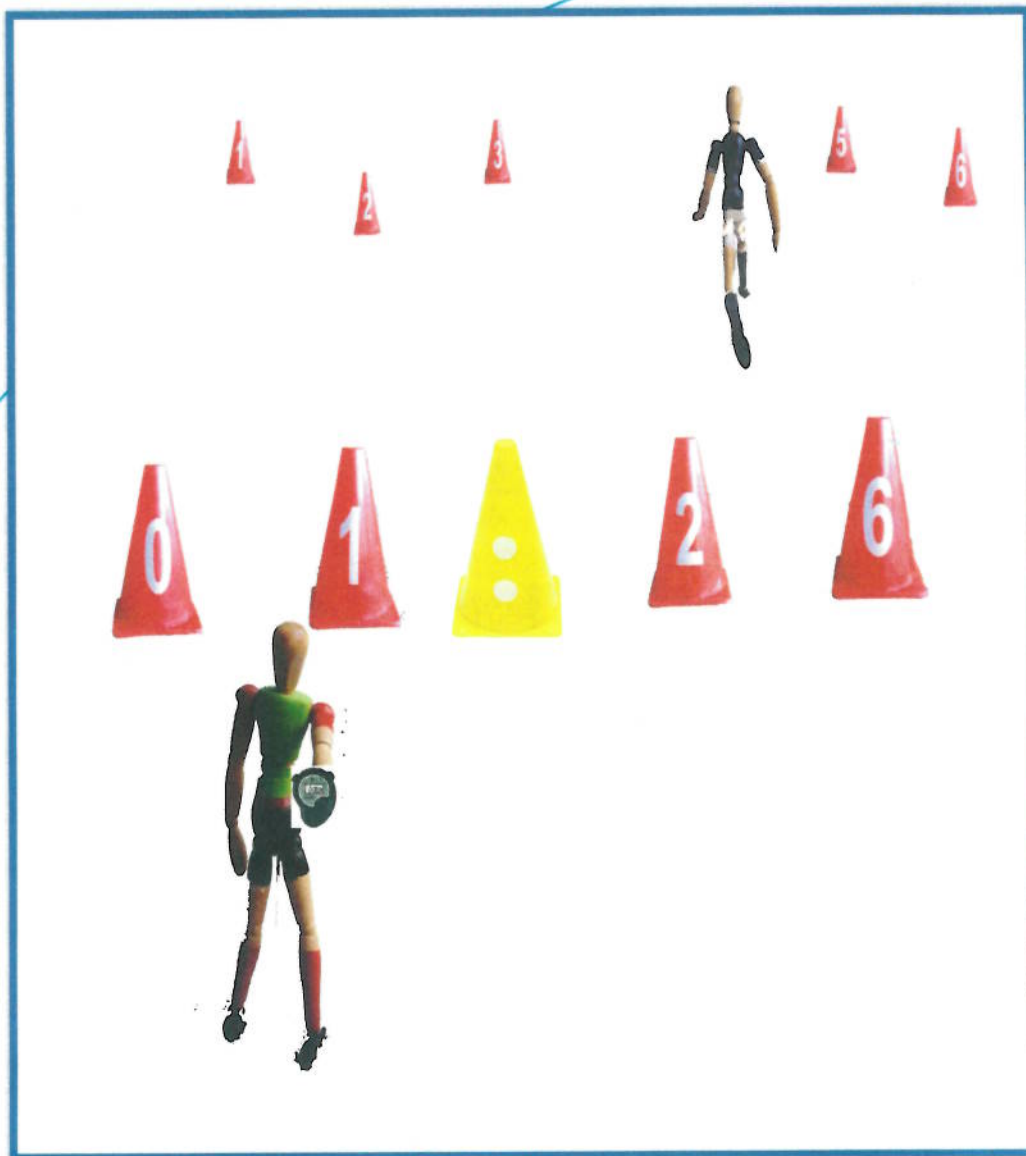
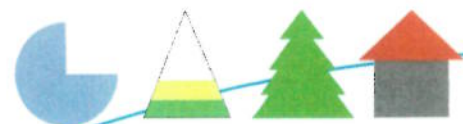


Vinkeldiktator

- Deltagerne deles op i hold.
- Hvert hold får fire sjippetove.
- En fra holdet, kaldet diktatoren, stiller sig med ryggen til og dikterer forskellige vinkler. For eksempel "Ret, ret, spids, stump"
- Nu skal resten af gruppen med sjippetovene prøve at danne en figur, som opfylder det dikterede.
- Lykkedes det, fortsætter gruppen med at lave figurer, mens diktatoren finder på en ny figur. Lykkedes det ikke, vælges en ny diktator.



Klokken



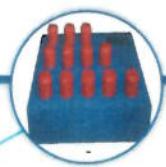
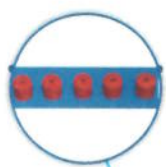
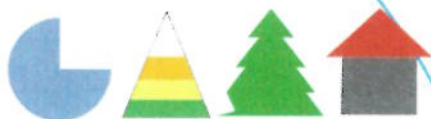
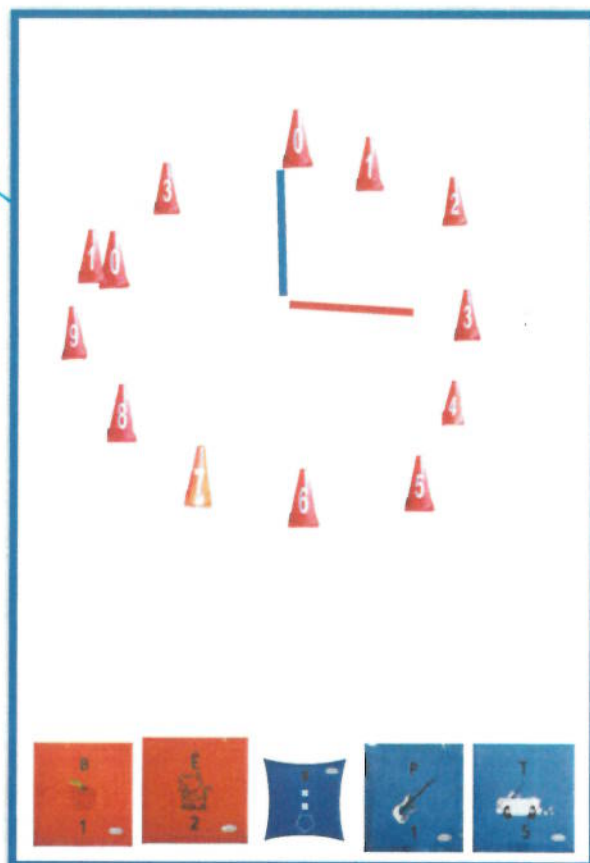
Digitalt

- Til denne øvelse skal man bruge talkeglerne og symbolkeglen med symbolet for kolon og et stopur. Alle kegler stilles op ude i området
- Stopuret sættes i gang, ind til den ene deltager stopper uret.
- Imens løber den anden rundt mellem keglerne. Når uret stoppes, råbes det antal minutter og sekunder, som står på uret, for eksempel 01:26
- Løberen skal da finde de kegler, som passer til klokkeslættet og stille dem rigtigt. I dette eksempel; Keglen med cifret 1 fulgt af symbolet for kolon og til sidst cifrene to og fem.
- Når resultatet er sammenlignet med tallet på stopuret, bytter de to roller, og talkeglerne stilles tilbage.
- Lad uret løbe videre, mens det bliver den anden deltagers tur.



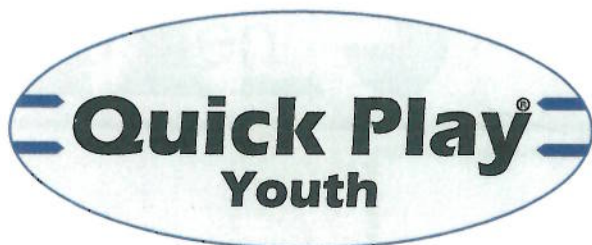
Fra digital til visere.

- Deltagerne deles i to hold. (med to til fire deltagere på hvert).
- Et ur stilles op med 12 kegler.
- Det ene hold stiller sig inden i uret med et par sjippetove. Gerne i to forskellige farver. Holdene aftaler hvilket sjippetov, som er timeviseren, og hvilket der er sekundviser.
- Quickplaypatches spredes ud i området.
- Symbolkeglen med tegnet kolon stilles ved siden af uret.
- Holdet, som står inde i uret, sætter nu viserne, så de står ud for to af keglerne. Samtidig fortæller de, om det er dag eller nat.
- Det andet hold skal nu hurtigt finde de patches, som svarer til det tidspunkt, uret viser.
- Man kan eventuelt tage tid på, hvor hurtigt de får det rigtige svar på plads. Bagefter skifter de to hold rolle.



Tidsintervaller

- 10 talkegler spredes ud i området.
- Under hver kegle ligger en øvelse, som man skal udføre. For eksempel 10 armbøjninger, 3 vejrmøller, 20 sprællemænd eller 20 hink på stedet.
- Når øvelsen begynder, får en deltager ad gangen et stopur.
- Tiden startes og stoppes igen.
- De to bageste cifre, som uret viser, når det stopper, fortæller hvilken kegle deltageren skal løbe til.
- Er det i intervallet fra 0 til 10 hundrededeselekund, løber man til kegle 1, 11-20 betyder kegle 2, 21-30 til kegle osv.
- Uret gives videre til næste deltager.



Youth Quick Play – konceptet.

YQP er konceptet der giver lærere og pædagoger et redskab mulighed for hurtigt og nemt at ændre i deres undervisning. YQP kan bruge både i idræt, matematik, dansk og sprogundervisningen og henvender sig til alle folkeskolens klasser.

Prøv også grundpakken
og børnehavepakken

Grundpakken:

Pakken gør det nemt og hurtigt at komme i gang, brug evt. pakken som "vikarpakke". Leveres med 28 regler. Herudover over kan der hentes 14 yderligere spil på www.youthquickplay.com
Velegnet til børn i alle aldre.



Pakkepris
2.590,-
Ex. moms.

Flere regler til Læringspakken:

Brugernavn: yqplæring

Kodeord: læring



MANDEN BAG
YOUTH QUICK PLAY

Henrik Weino

folkeskolelærer siden 1990.



Pakkepris
2.590,-
Ex. moms.

Børnehavepakken:

Pakken indeholder 26 nemme og overskuelige regler målrettet børn i 3-6 års alderen.



Hent yderligere regler på
www.youthquickplay.com

Ji sport

Ordretelefon: 70 26 75 88 • Ordrefax: 70 26 76 88
www.jisport.dk • email: post@jisport.dk