

LOGO of the PROJECT

UNEX Improving Reading Practices



Titel: Læsespillet

WWW.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project N°.: 2019-1-BG01-KA201-062549



Titel: Læsespillet

Nøgleord: #læsespillet #Spil

Varighed: 10-30 minutter. Læreren kan sætte tiden. Hvis en gruppe er færdig med at spille spillet, før tiden er gået, kan de starte forfra.

Beskrivelse:

For nogle elever er læsning ikke en sjov aktivitet.

Ved at gøre læsningen til en del af en spilleaktivitet, håber vi, at vi kan motivere de studerende til at læse.

Mål:

1. At motivere eleverne til at læse
2. At eleverne udfører forskellige læseopgaver
3. At gøre eleverne opmærksomme på ordklasser, og hvordan de bruges i en kontekst.

Aktiviteter (stadier):

Opdel eleverne i små grupper på 3-5 eleverne.

Giv hver gruppe en terning og et bræt af 'Læsespillet' (se sidste side eller pdf).

Eleverne slår med terningen og flytter det antal felter terningen viser - og udfører opgaven på feltet.

Nogle felter giver opgaver, som kun til den ene spiller skal løse, andre felter giver af opgaver, som alle spillerne skal løse.

Tips til underviseren

Hvis du ikke har terninger, findes der en app kaldet 'Dice', hvor man kan slå med en terning.

Liste over ressourcer, materialer osv.

Spilleplader af Læsespillet - lige så mange som antallet af grupper (findes på sidste side).

Terninger / mobiltelefoner med terning-app

Noget at bruge som brikker - kunne være små papirstykker i forskellige farver.



Evaluering/Feedback

Efter hver aktivitet kan man evaluere, ved at stille disse spørgsmål:

Er de studerende motiverede til at spille spillet? Ja Nej

Laver eleverne de opgaver, der står i felterne? Ja Nej

