

Vendespil til funktionsafdelingen

Formålet med dette vendespil er en opvarmningsleg, der får jer til at tænke og udtrykke sig kreativt om dyr.

Vendespil til funktionsafdelingen

- Alle får udleveret 4 stykker blankt papir I fx A5.
- I skal skrive eller tegne 2 dyr og 2 ting som er I klasselokalet. en på hvert stykke papir.
 - Fx orm, tavle, kylling og snørebånd.
- Alle papirerne lægges på bordet med tekst / tegninger vendt mod bordpladen.
- På skift skal I nu vende 2 papirer.
- Én starter med at læse ordene op. Fx fugl og lampe.
- Nu skal du opfinde en fugllampe eller lampefugl.
- Du fortæller, hvad det er med dine egne ord og slutter af med at lave en sætning. Fx "Når jeg bliver ked af det, tænder jeg for min lampefugl"
- Nu er det næstes tur.
- Bliv ved indtil alle har prøvet 2 gange.
- Læreren kan være den, der starter med at fortælle.

Crazy 8 til funktionsafdelingen

Formålet med crazy 8 er at eleverne får ideer som de kan lave fremtidens robotkæledyr ud fra.

Crazy 8 til funktionsafdelingen

- Alle får udleveret et A3 papir og folder det i 8 lige store stykker.
- I de første 4 felter tegner I jeres bud på, hvordan fremtidens robotkæledyr ser ud. I har 1 minut pr felt.
- I de næste 4 felter tegner / beskriver I jeres bud på, hvad fremtidens robotkæledyr kan gøre. I har 1 minut pr felt.
- I skal nu i jeres arbejdspar præsentere ideerne for hinanden på skift.
- Sammen skal I udvælge 2 ideer at gå videre med. En ide om udseende og en ide om funktion.
- I må gerne låne andres ideer, hvis I hører nogle gode.