

Sætningsslangen

Formålet med aktiviteten:

- At eleverne øver sig i at sammensætte en historie ud fra de ord, de har brugt i deres sætninger, samtidig med at de sætter fokus på, hvordan en sætning starter og slutter.

Materialer:

- Print af ark med store bogstaver
- Print af skabelon til sætningsstrimler
- Print af skema til sætninger og tidstagning
- Sakse
- Terning(er)
- Papirlapper – evt. post it-sedler
- Blyanter til hver deltager
- Stopur eller mobiltelefon.

Deltagere:

elever i en gruppe.

Muligheder for variation:

Spillet kan varieres ved at grupperne spiller mod hinanden. Grupperne kan enten spille på tid eller til den første gruppe har udtømt alle muligheder. Dette fungerer dog kun, hvis der på forhånd er en aftale om hvor mange sætninger, hver gruppe skal lave. Gruppen med flest store bogstaver vinder.

Spillet kan også varieres ved at bruge post it sedler med ord og punktummer, som hænges op på væggen. Det giver mere bevægelse og det er sjovt at se historien tage form som en stor sætningslange.

Eleverne kan også eksperimentere med spillet ved at skrive sjovere ord, længere ord eller bruge bestemte ordklasser i deres sætninger, alt efter niveau og kreativitet.

Vil man have et mere åbent spil kan man bruge de store bogstaver til at lave en åben historie, hvor eleverne skriver ord på post it sedler, mens spillet er i gang. I dette spil, skal de blot aftale på forhånd, hvor mange sætninger en historie skal indeholde og lave et tilsvarende antal sedler med punktummer inden spillet startes.

Regler:

Formålet med spillet er at lave en historie af sammenhængende sætninger ved at bruge af de ord og punktummer, der ligger på bordet. Spillerne kaster terningen efter tur. Første spiller starter med at kaste terningen. Han eller hun skal nu starte en sætning med det antal ord, der svarer til det antal øjne, som terningen viser. Hvis der for eksempel bliver slået en 4'er må spilleren, der har kastet terningen vælge 4 brikker fra bordet til at bygge videre på historien med. Der startes dog altid med stort, så første spiller skal vælge en brik fra bunken, hvor ordet er skrevet med stort. Det samme gør sig gældende, når der bruges et punktum. Ordet herefter skal være med stort.

Næste spiller skal nu forsætte med at bygge videre på historien, der begynder at tage form som en sætningslange. Hver gang en spiller starter en ny sætning med et af ordene, der allerede er skrevet med stort, må han tage 1 af brikkerne med de store bogstaver fra bordet. Et stort bogstav svarer til 1 point. Den spiller der til sidst sidder med flest store bogstaver vinder spillet. Vinderen læser til sidst historien højt for de andre i gruppen.

OBS: der er mulighed for at bruge skabelonarket til sætninger og tidstagning til at skrive sætningslangen ind i, hvis eleverne har brug for at gemme deres historier eller tilføje et element med tidstagning. Dette er dog ikke nødvendigt for at spille spillet i første omgang.