

FRA 0.-1. KLASSE

NISSELØB

**LÆRING OG LEG MED DANSK OG MATEMATIK
FOR DE MINDSTE.**



INDHOLDER 20 OPGAVER

WWW.SKOLEABC.DK

Lærervejledning til "Nisseløb"

Formål med legen

"Nisseløb" er en sjov og fagligt inspireret aktivitet, hvor eleverne arbejder med tal, bogstaver, samarbejde og strategisk tænkning på en legende måde. Formålet er at skabe en succesoplevelse for alle elever, hvor der ikke er fokus på at få alle opgaver korrekt, men på at engagere sig i opgaverne, løse dem og deltage aktivt. Dette styrker både læring og trivsel.

Materialer

Materialet, som er downloadet fra SkoleABC.dk, indeholder:

12 bingo-plader – hver plade har 6 julemotiver.

20 poster – med dansk- og matematikopgaver til 0.-1. årgang.

Bingo-brikker – 20 forskellige julemotiver (fx nisse, juletræ, klokke). Der er 4 af hver.

Talbrikker til basen – numrene 1-20.

Forberedelse

Print og klip:

- Print alt materialet og klip bingo-plader, poster, bingo-brikker og talbrikker ud.
- **Tip:** Laminer materialet, så det kan anvendes til senere brug, og brug "elefantsnot" i stedet for lim.

Placering af poster:

- Fordel de 20 poster i et stort område.

Opsætning af basen "Julemandens Værksted":

- Brug talbrikkerne (1-20) til at lave en taltavle:

Mulighed 1: Klip tallene ud og lim dem på kuverter eller plastlommer.

Placer bingo-brikkerne, der hører til tallet, i kuverten.

Mulighed 2: Fold talbrikken på midten, så den danner en "lomme", hvor bingo-brikkerne kan placeres indeni.

Vend tallet udad, så det er synligt, og placer bingo-brikkerne indeni.

- Læg talbrikkerne i rækkefølge fra 1-20 ved basen.

Sådan spiller I "Nisseløb"

Start:

- Eleverne opdeles i små hold (fx 2-3 elever) eller arbejder individuelt, afhængigt af klassestørrelsen.
- Hvert hold får en bingo-plade med 6 julemotiver.

- **Tip:** Hvis der er mange elever, kan I blot printe flere bingo-plader og bingo-brikker, så det passer til den opsætning, I vælger for hold eller individuelt spil.

Ved posten:

Holdet vælger en post at starte ved. Det er frit, hvilken post de vælger.

Ved posten løser holdet en opgave, som kan være enten matematik eller dansk:

- **Eksempel 1: *Se illustration***

"Hvad starter ordet 'kat' med? B, K, S."

Det rigtige svar er K, og under bogstavet K står tallet 19.

Dette tal er svaret, som holdet skal bruge til at finde en brik ved basen.

Holdet løber derefter til basen og leder efter tallet 19.

- **Eksempel 2: *Se illustration***

"Hvilket tal mangler i rækken? 9, 10, 11, _, 13, 14."

Det rigtige svar er 12, og dette er tallet, de skal finde ved basen.

Holdet husker tallet og løber tilbage til basen for at finde tallet blandt taltavlen.

Ved basen ("Julemandens Værksted"):

1. Ved basen finder holdet talbrikken med det nummer, de kom frem til ved posten (fx 19).
2. De åbner kuverten eller ser i lommen bag tallet og finder en bingo-brik (fx en nisse).

På bingo-pladen:

- Hvis bingo-brikken (fx nissen) matcher et motiv på deres bingo-plade, må de lime den fast med lim eller "elefantsnot".
- Hvis brikken ikke matcher et motiv på deres bingo-plade, lægger de brikken tilbage i kuverten og må løbe ud og finde en ny post.

Fortsæt:

- Holdet fortsætter med at vælge nye poster, løse opgaver, finde tal ved basen og samle bingo-brikker.
- Legen fortsætter, indtil holdet har fyldt deres bingo-plade med alle 6 motiver, eller indtil tiden er gået.

Særlige opgaver og fejlmuligheder

Opgaverne er designet, så eleverne kan komme frem til et tal, selvom de svarer forkert.

Fx hvis et barn tror, at "kat" starter med B og dermed vælger tallet 7, kan de stadig finde en brik ved basen.

Dette er en vigtig del af legen, da fokus er på læring gennem leg og succesoplevelser – ikke på at undgå fejl.

Gennem legen styrkes elevernes:

Talforståelse: Genkendelse af tal og deres rækkefølge.

Ordforståelse: Sammenhæng mellem bogstaver, lyde og ord.

Strategisk tænkning: Planlægning af hvilke poster, der skal vælges næste gang.

Samarbejde: Holdene hjælper hinanden med at huske opgaver og koordinere deres handlinger.

Tips til succes

1. Tilpas holdene: Lav små hold for at fremme samarbejde og give alle en aktiv rolle.
2. Tidsramme: Sæt en tidsgrænse (fx 30-45 minutter), så legen har en tydelig afslutning.
3. Anvendelse: Laminer materialet, så det kan bruges igen til andre klasser eller ved senere lejligheder.

Afrunding

Når legen er færdig:

Samles klassen, og holdene kan vise deres færdige bingo-plader.

Tal om, hvad eleverne lærte undervejs:

- Hvordan fandt I tallene?
- Hvad var sjovt?
- Hvilke opgaver var svære?

Afslut med at fejre holdene og ønske hinanden en "Glædelig jul!"

Eksempel 1:



Find det første bogstave



Find Tal 19 ved basen



B K S
7 19 11



Eksempel 2:



Hvilket tal mangler

13 14 15 16 17 18 19



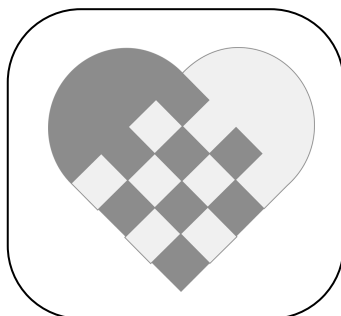
Find Tal 16 ved basen



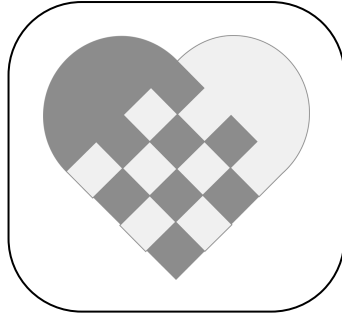
Bingoplader



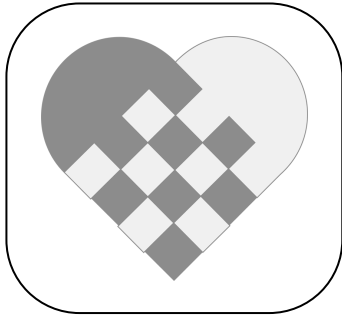
Bingoplader



Bingoplader



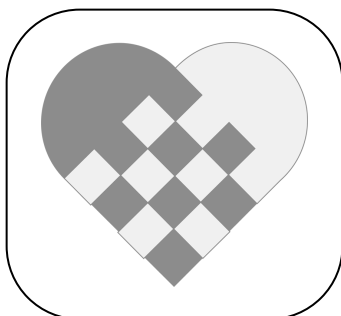
Bingoplader



Bingoplader



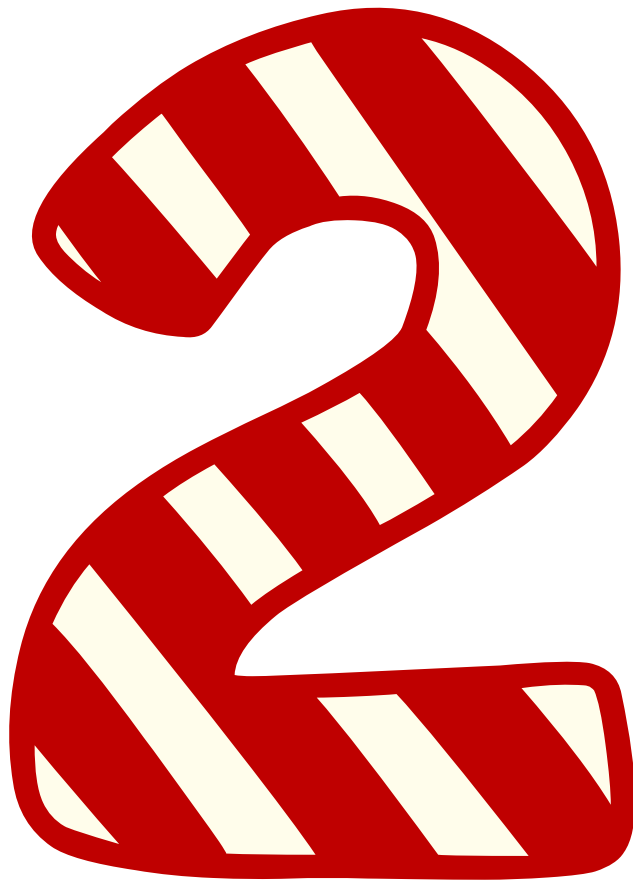
Bingoplader





**Hvor mange nisserhue
er der i alt**





Hvilket tal mangler

1 2 _ 4 5



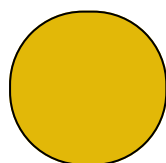
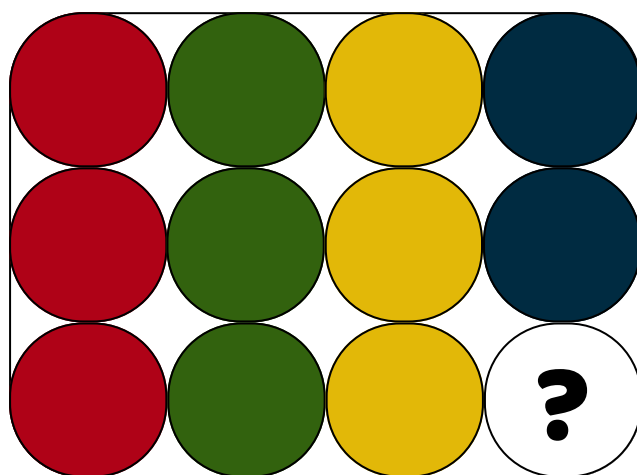
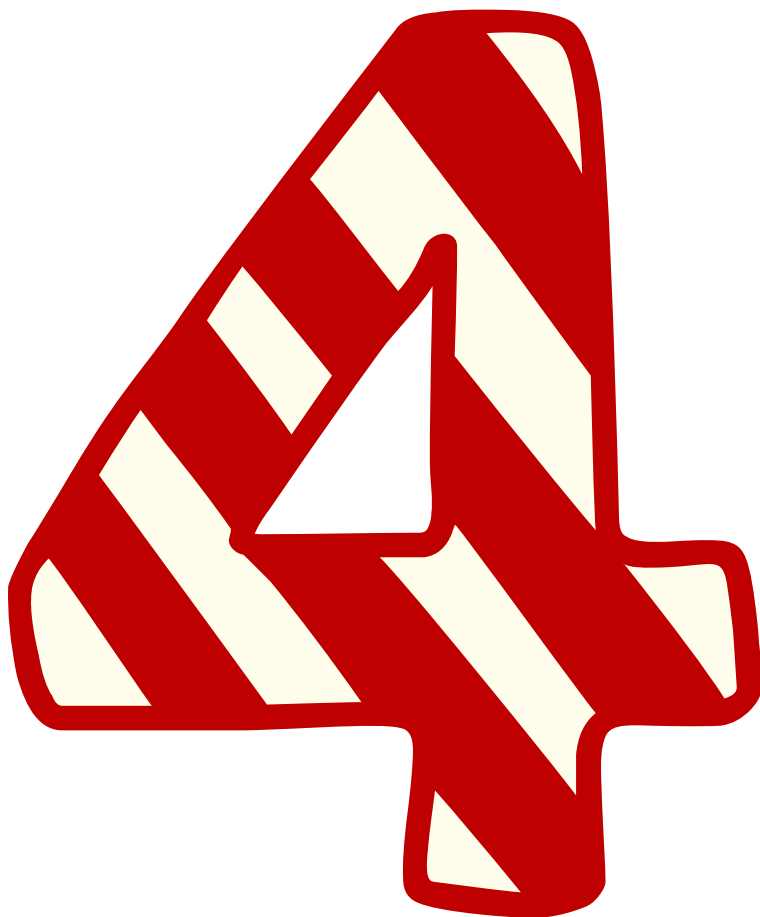
Hvor mange fejl er der på billede 2



Billede 1

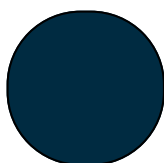


Billede 2



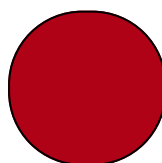
Gul

4



Blå

1

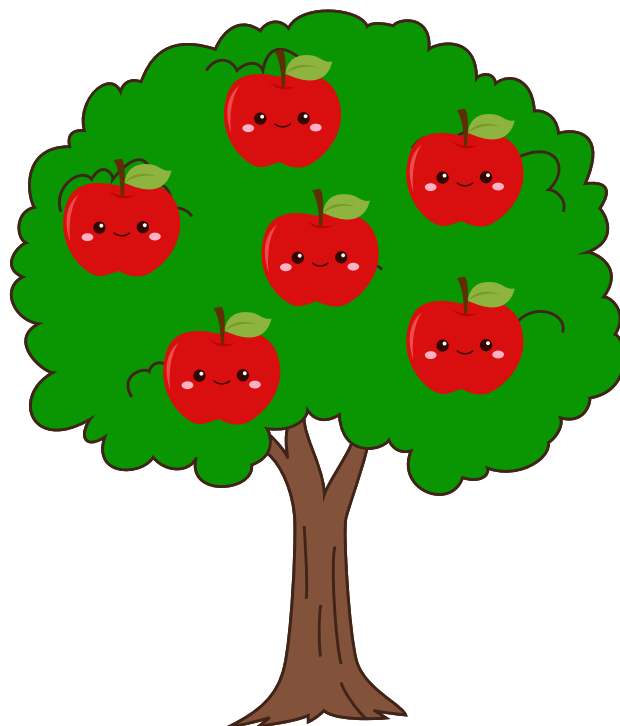


Rød

5

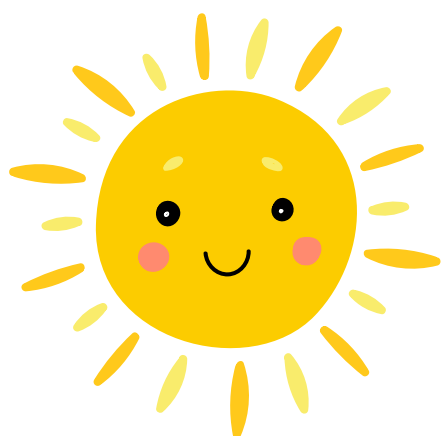


Hvor mange 🍏 har træet





Find det første bogstave



_ol

B

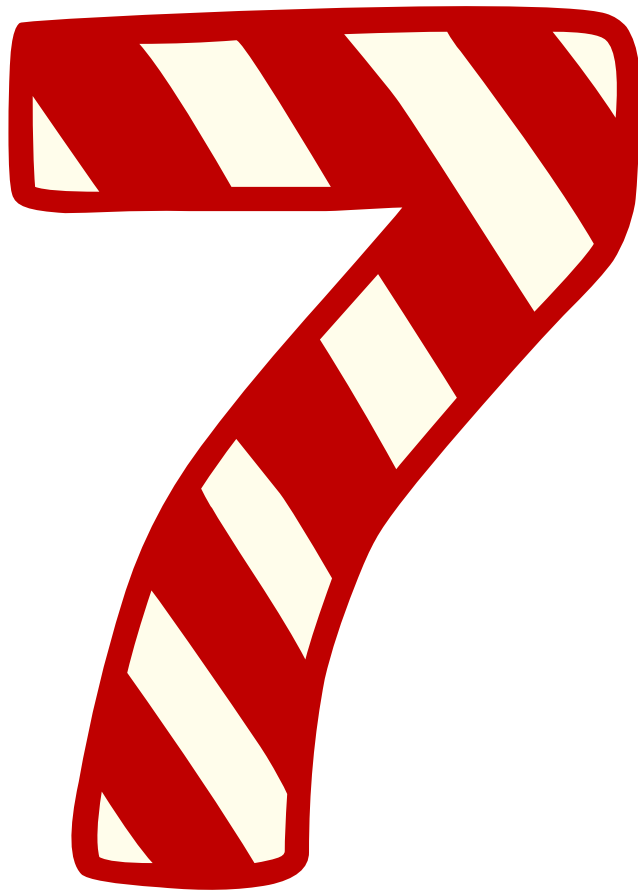
K

S

7

19

18



Hvad mangler

A B C _ E F

D

G

K

14

17

2



Hvad rimer på KAT



HUS

SOL

HAT

5

12

20



Jeg har en blå ..



BIL

4

SOFA

10

BOLD

13

10

Hvad starter med

S



15



9



1



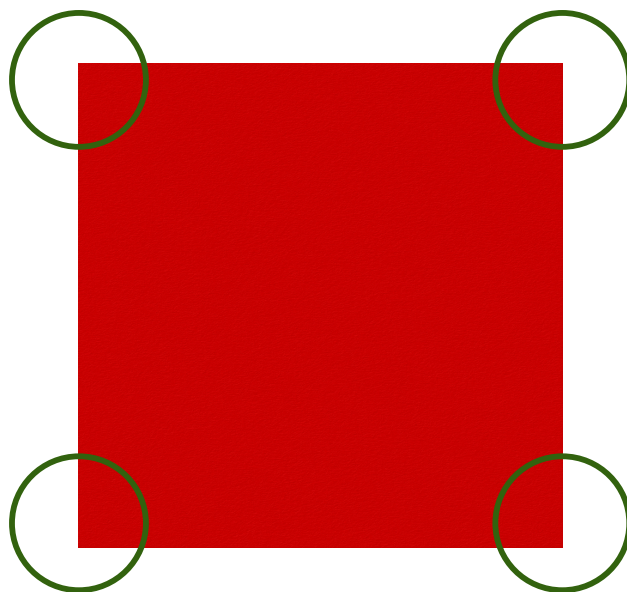
Hvilket tal mangler

14 15 16 _ 18 19 20



Hvor mange kanter har en

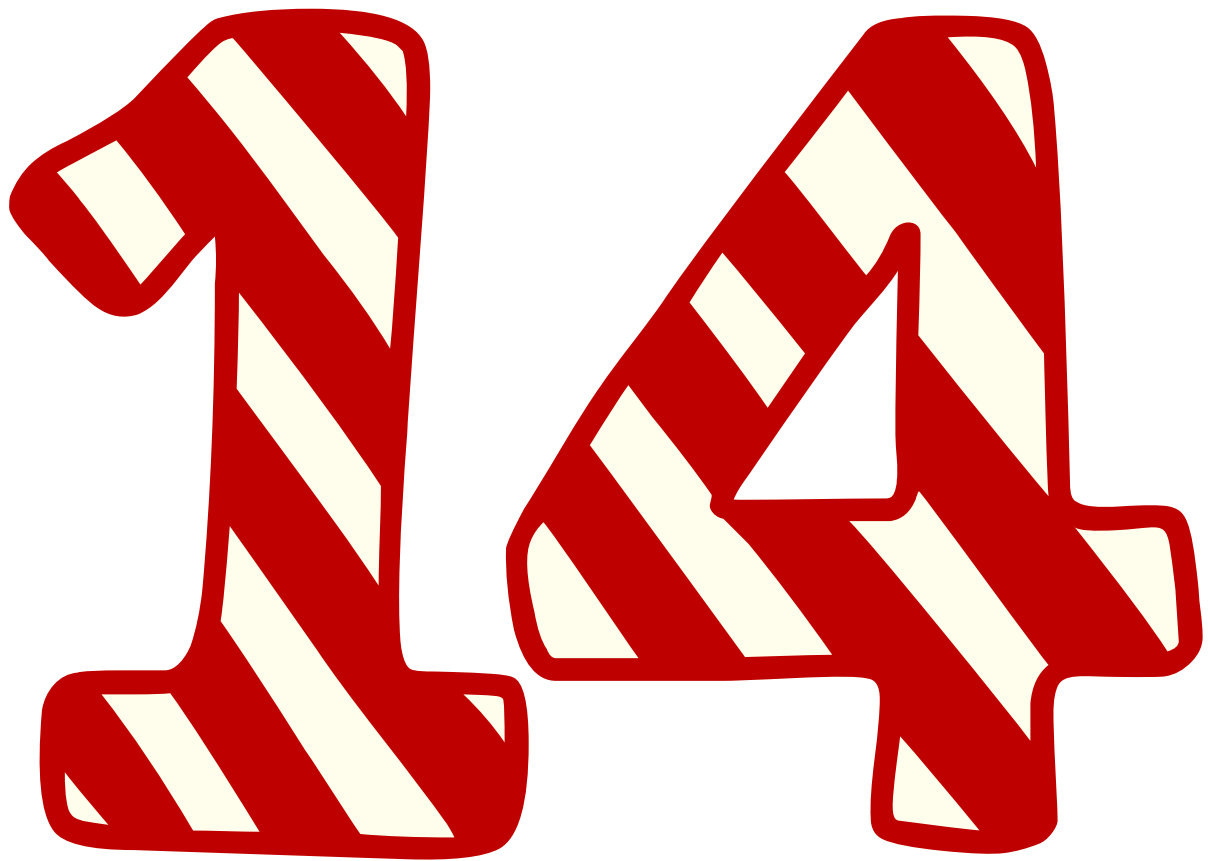
Firkant



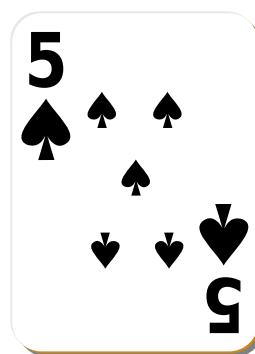
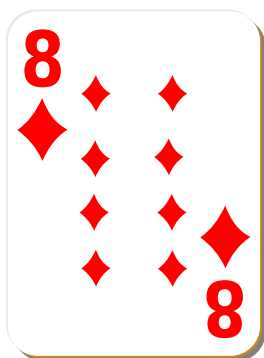


Hvor mange  har huset





**Kan du finde det kort, hvor
tallet er størst?**





Hvilket tal mangler

9 10 11 _ 13 14 15

16

Hviken tegning starter med

D



9



1



10



Hvilket bogstav er en **vokal**

NØD



N

2

D

5

Ø

7



Hvilket bogstav mangler



B _ l

y

e

i

3

7

5



Hvilket ord mangler



Sne _ _ _ _

Vand

12

Mand

16

Sand

14



Hvilket er en **konsonant**

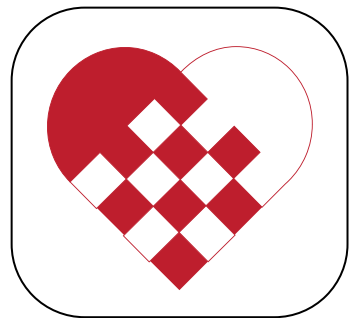
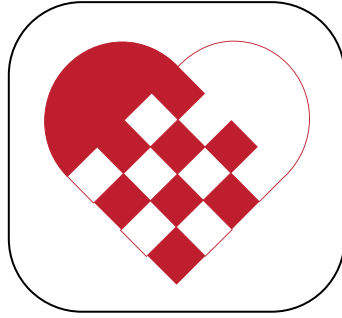
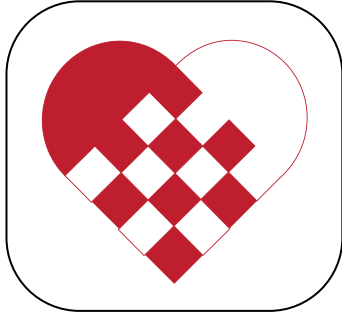


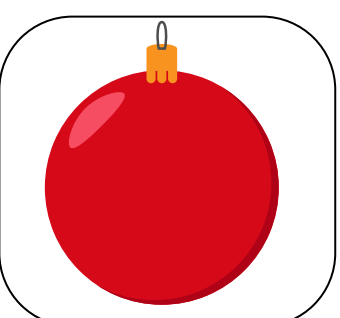
HO HO HO

O H

14 19

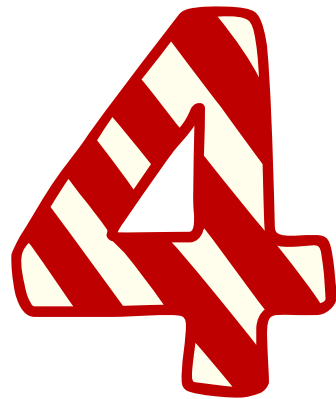




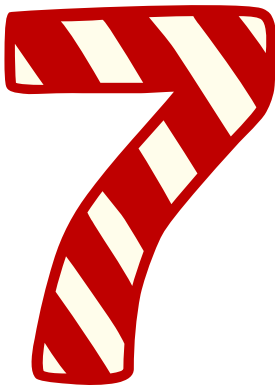




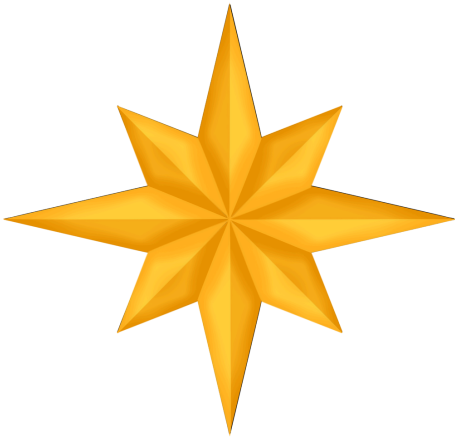
NummerOversicht



NummerOversicht



NummerOversigt



NummerOversigt



13



14



15



16



NummerOversigt



17



18



19



20

