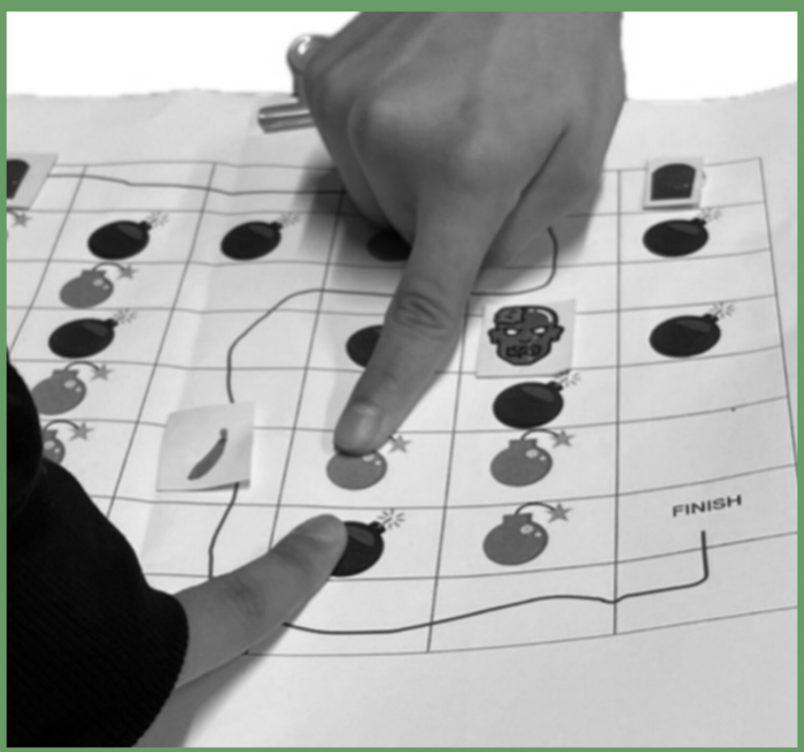
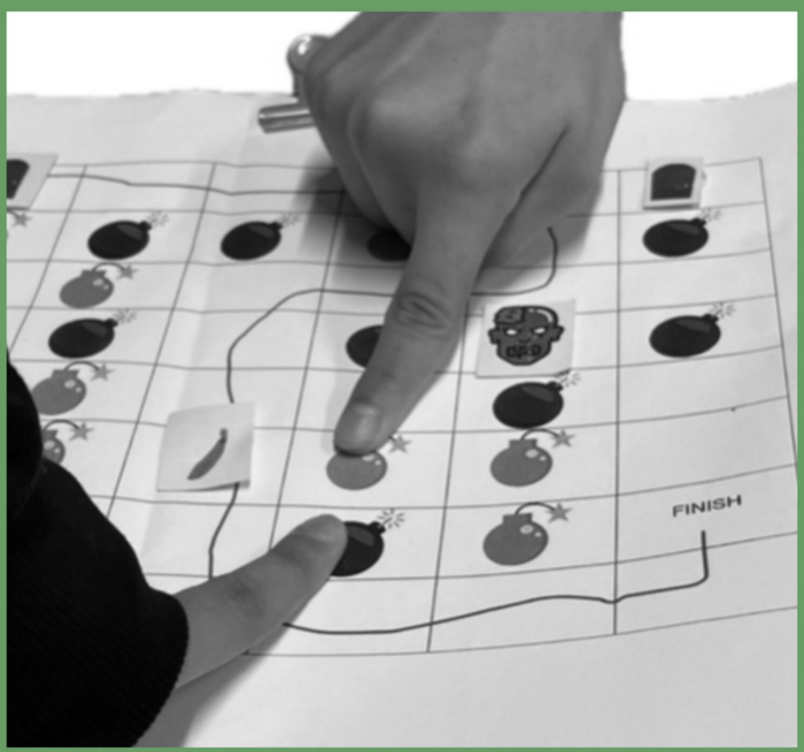
Udvikling af en designbaseret spildidaktik



I grundskolens fremmedsprogsundervisning

December 2025
Stephanie Löbl

Udvikling af en designbaseret spildidaktik



I grundskolens fremmedsprogsundervisning

December 2025
Stephanie Löbl

Udvikling af en designbaseret spildidaktik
– I grundskolens fremmedsprogsundervisning
1. udgave 2026
Copyright © 2025 Forfatterne & NCFF

Forfatter: Stephanie Löbl

Indholdsfortegnelse

Spildidaktik i fremmedsprogsundervisningen 5

Introduktion til spiltypologi 6

- Spiltypologi i fremmedsprogsundervisningen 6
- Ordgættespil 9
- Hedbanz - et ordgættespil 10
- Taboo - et ordgættespil 12
- Co-op spil (samarbejdsspil) 14
- Hvem er hvem? - et co-op spil 15
- 'Bombespillet' - et co-op spil 17
- Scenariespil 19
- Our own escape room - et scenariespil 20

Hvordan hacker man et spil? 22

- Designproces - Hack et spil 22

Spilaktivitet til engelsk 24

- Spilaktivitet: Escape Room 24

Spilaktiviteter til fransk 28

- Spilaktivitet 1. Flip-flap/cocotte 28
- Spilaktivitet 2: Taboo 31
- Spilaktivitet 3: Hedbanz 34

Spilaktivitet til tysk 37

- Spilaktivitet: Wer ist ver? 37

Spildidaktik i fremmedsprogsundervisningen

Det overordnede formål med dette projekt har været at motivere mellemtrins- og udskolingselever i engelsk, tysk og fransk til at deltage mere aktivt i sprogundervisningen vha. spildidaktik.

I projektet har vi (læreruddannere og lærere) udviklet didaktiske redskaber, der meningsfuldt integrerer spil og spilaktiviteter i fremmedsprogsundervisningen med henblik på at aktivere og motivere elever.

Vi har udviklet en spiltypologi, som sproglærere kan bruge til at arbejde med spil i sprogundervisningen.

Spiltypologien udgør et katalog, der beskriver forskellige spiltyper og deres potentialer i sprogundervisningen, således at en lærer kan slå op i kataloget og udvælge et relevant spilforløb, baseret på det indhold og de kommunikative færdigheder, der er i fokus.

Vi har også udviklet en vejledning til designproces - hack et spil, hvor vi illustrerer vi den designproces, som lærerne i dette spilprojekt har arbejdet med, da de udviklede deres spilidéer til eleverne.

Endelig har vi udviklet spilaktiviteter til alle tre sprogfag: engelsk, fransk og tysk.

Projektdeltagere

Stephanie Löbl (projektleder), Kirsten Lauta og Nicolai Andersen, Københavns Professionshøjskole

Lise Kondrup & Camilla Line Kloster Jakobsen, engelsklærere; Victoria Winther & Mette Petri, franskærere; Caroline Arp og Mieke Marie Bernth-Struzik, tysklærere

Introduktion til spiltypologi

Spiltypologi i fremmedsprogsundervisningen

Vores spiltypologi præsenterer en række spiltyper, der kan redidaktiseres og integreres i fremmedsprogsundervisningen gennem en enkel designproces. Formålet er at give konkrete ideer til spil, som skaber autentiske situationer, hvor eleverne får mulighed for at anvende målsproget aktivt og meningsfuldt.



Hvorfor en spiltypologi til fremmedsprog?

Spiltypologien rummer både spil, som læreren selv kan tilpasse, og spil, hvor eleverne inddrages i designet – særligt i engelsk, men også i et vist omfang i tysk og fransk. Spiltyperne er inddelt i kategorier, der kan overlappe, og fungerer som inspiration snarere end en udtømmende liste.

På de næste sider introduceres spiltypologiens forskellige spil, og hvad de indebærer. Selve spiltypologien kan tilgås nedenfor via linket:

SPILTYPER

TIL FREMMEDSPROGSUNDERVISNING

En spiltypologi til spilbaseret læring
i fremmedsprogsfagene i folkeskolen

Link til Spiltypologi til fremmedsprogsundervisnigen

Spil i kontekst

For at give mening og sprogligt udbytte skal spillene indlejres i et undervisningsforløb. Her integreres spillet med forløbets tema og relevante ordforråd, så eleverne træner sproget i nye, men relevante sammenhænge. Til hver spiltype gives forslag til, hvordan det kan placeres i et forløb.

Ordforråd og forberedelse

Inden spillet spilles, skal eleverne være fortrolige med to typer ordforråd:

- Tematisk ordforråd: De almindelige ord og udtryk, der optræder i spillet. Disse kan kobles til temaer fra undervisningen generelt: f.eks. at introducere sig selv og sine interesser, at føre simple samtaler om hverdagsemner, mm.
- Spilordforråd: De ord og fraser, der skal til for at kunne spille og forstå spillets regler.

Begge ordforrådstyper skal tilpasses elevernes sproglige niveau og klassetrin.

Typologien er tænkt som et værktøj og en inspirationskilde, der gør det lettere at arbejde med spil som en aktiv og engagerende del af sprogundervisningen.

Kort beskrivelse af spiltyper

Ordgættespil: spil der handler om at gætte ord – kendt fra kommercielle spil som Alias, Taboo, Hint, Codenames, Hedbanz.

Co-op spil (samarbejdsspil): spil hvor to spillere (eller flere i par/hold) skal samarbejde for at løse en opgave - f.eks. Werewolves, Hvem er Hvem?, Among us.

Scenariespil: spil hvor spillerne er en karakter og er del af et historie-univers. - f.eks. de fleste escape rooms og en del mere avancerede strategispil

Nogle spil kan kategoriseres under flere kategorier, f.eks. er de fleste ordgættespil også co-op spil. I denne oversigt har vi kategoriseret spillene efter de vigtigste faglige mål. Hvis bearbejdning af ordforråd er et centralt mål, så giver det mening at bruge begrebet ordgættespil, selv om simple samtaler også indgår i spillet. Det didaktiske fokus og evaluering vil tydeligt være mere på ordforrådet end på samtalen i spillet.

På de næste sider beskrives de tre forskellige spiltyper samt eksempler på de tre spiltyper i detaljer.

Ordgættespil

F.eks. Taboo, Tegn & Gæt, Alias, Codenames, **Hedbanz**

Sprogligt fokus og sproghandlinger

Eleverne arbejder med ordforråd gennem associationer og kontekster. Ordene introduceres og anvendes i meningsfulde sammenhænge, hvilket understøtter en dybere forståelse og mere varig tilegnelse.

Aktiviteterne giver desuden mulighed for sproglig hypoteseafprøvning og forhandling af mening, idet eleverne skal formulere og afprøve sprog i interaktion med hinanden.

De simple spørgsmål/svar-strukturer, som spillet bygger på, gentages mange gange og bliver dermed en naturlig og meningsfuld del af sprogarbejdet.

Hvad sker der spilmæssigt?

Ordgættespil handler om kommunikation, samarbejde og hurtig tænkning. Spillerne skal få andre til at gætte et ord – men under særlige begrænsninger.

Ordgættespil skaber mulighed for kreativ sproglig omformulering og social interaktion, hvor spillernes evne til at tilpasse sprog og strategi er i centrum.

Undervisningskontekst/ placering i uv (fx i forhold til task)

Selve spilhandlingen er af kortere varighed (anslået 10-20 min. per spil).

Ordgættespil kan anvendes i alle faser af et undervisningsforløb. I en task cyklus kan ordgættespil understøtte træningen af det ordforråd, der skal bruges i selve tasken. Det kan desuden anvendes som et redskab til evaluering af elevernes ordforråd og sproglige udvikling.

Elevernes mulighed for at meddesigne

Elever kan selv lave ordkort, clues mm., men udgangspunkt i det ordforråd, der skal trænes til det tema, eleverne arbejder med.

Hedbanz - et ordgættespil

Eksempel fra fransk. Kan overføres til tysk og engelsk.

Sprogligt fokus og sproghandlinger

Spillet understøtter ordforrådsarbejdet ved at eleverne arbejder med associering, synonymer og beskrivelser af ord, samtidig med at de får mulighed for hypoteseafprøvning, forhandling af mening og udvikling af sproglig bevidsthed.

Derudover understøttes repetition af ordforrådet og der både bearbejdes i dybden og bredden. Spillet fremmer samtidig forklaringsevne, omskrivning, kreativ ordforrådsbrug og kommunikation, da eleverne skal formulere sig præcist og give klare beskrivelser af det ord der skal gættes.

Eksempler på ordforråd (semantisk relateret til dyr): *Un tigre, un animal de sauvage, un carnivore, quatre pattes, une queue, grand, dangereux, orange et noir*

Eksempler på chunks til spillet:

- *Est-ce que je suis … ?*
- *Est.ce que je vit … ?*
- *Est-ce que je mange .. ?*
- *Encore.*
- *Tu peux répéter, s'il te plait ?*
- *C'est toi !*

Hvad sker der spilmæssigt?

I dette spil skal hver elev gætte det kort/ord de har i panden. Eleverne skiftes til at stille et spørgsmål, som de andre i gruppen svarer på. Man kan også vælge at lade stille spørgsmål til ordet er gættet, da det kan være svært at huske svaret efter en runde, men samtidig har eleverne gavn af at høre hinanden stille spørgsmål.

Undervisningskontekst/ placering i uv (fx i forhold til task)

Hedbanz kan anvendes i alle faser af at forløb. Det kan fungere særligt godt midt i eller som afslutning på et forløb for at bearbejde og/eller repetere ordforrådet.

Elevernes mulighed for at meddesigne

Eleverne kan selv lave kort. Eleverne kan også byde ind med forslag til måder at beskrive de udvalgte ord. Endelig kan de deltage i udviklingen af regler.

Taboo - et ordgættespil

Eksempel fra tysk. Kan overføres til fransk og engelsk.

Sprogligt fokus og sproghandlinger

Spillet understøtter både ordforrådsarbejde og repetition. Eleverne arbejder med ord gennem associering, synonymer og beskrivelser, samtidig med at de får mulighed for hypoteseafprøvning, forhandling af mening og udvikling af sproglig bevidsthed.

Ordforrådet bearbejdes både i dybden og bredden, idet eleverne finder på ord, der beskriver udvalgte ord fra et semantisk felt inden for det tema, de arbejder med i undervisningen. Spillet fremmer samtidig forklaringsevne, omskrivning, kreativ ordforrådsbrug og kommunikation, da eleverne skal formulere sig præcist og give klare beskrivelser uden at bruge nøgleord.

Eksempler på ordforråd (semantisk relateret til bæredygtig bolig): *das Haus*, *die Wohnung*, *die Solaranlage*, *das Dach*, *der Bio Garten*, *der Strom*, *die Heizung*, *die Mülltrennung*

Eksempler på chunks til spillet (handling/kommunikation):

- *Es ist grün und…*
- *Man benutzt es, um…*
- *Es hilft, Energie zu sparen…*
- *Du bist dran*
- *Ich meine…*
- *Kannst du raten…?*

Hvad sker der spilmæssigt?

I denne version af *Taboo* beskriver en elev et billede eller begreb uden at nævne ordet direkte, mens en anden elev gætter ordet.

Eleverne skriftes til hhv. At beskrive og gætte ord.

Man kan indføre et pointsystem for de ord, der blev gættet.

Undervisningskontekst/ placering i uv (fx i forhold til task)

Taboo kan anvendes i alle faser af et undervisningsforløb.

Elevernes mulighed for at meddesigne

Elever kan selv lave ordkort. Læreren kan vælge det ordforråd der skal bearbejdes, mens eleverne kan være med til at udvælge støtteordene.

Co-op spil (samarbejdsspil)

F.eks. Pre*tender, **Hvem er hvem?**, Spyfall, Sheriff of Nottingham, Werewolves, What do you Meme?*

Sprogligt fokus og sproghandlinger

Eleverne arbejder med ordforråd gennem associationer og kontekster. Ordene introduceres og anvendes i meningsfulde sammenhænge, hvilket understøtter en dybere forståelse og mere varig tilegnelse.

Afhængigt af spillet arbejder eleverne desuden med kommunikative strategier forbundet med at stille spørgsmål, forhandle, overbevise og tolke.

Spillene rammesætter sprogets pragmatik, da de eksemplificerer hvordan betydning skabes i kontekst, og hvordan sprogtone, mimik og ironi påvirker forståelsen.

I nogle spil som *What Do You Meme?* og *Sheriff of Nottingham*, hvor humor og leg med sproget er centralt, udvikles elevernes sproglige kreativitet.

Hvad sker der spilmæssigt?

Co-op-spil bygger på dialog, bluff og forhandling, hvor sprog bruges strategisk til at spørge, forklare, overtale og fortolke. Spildynamikken skaber et autentisk kommunikationsbehov, hvor eleverne træner spørgeformer, argumentation, ordforråd og pragmatiske strategier. Gennem gentagen interaktion, humor og social forhandling udvikler eleverne både deres sproglige kreativitet og deres evne til at tilpasse sprog til situation og intention.

Undervisningskontekst/ placering i uv (fx i forhold til task)

Som spiltype kræver co-op-spil mere forberedelse end ordgættespil, og de kan samtidig strække sig over flere lektioner. De egner sig som en hovedtask (fx informationskløft) i et undervisningsforløb eller som en afsluttende aktivitet, hvor eleverne anvender det sprog, de har arbejdet med.

Elevernes mulighed for at meddesigne

Eleverne har gode muligheder for at meddesigne både spil-elementer og ændringer af spilleregler.

Hvem er hvem? - et co-op spil

Eksempel fra tysk. Kan overføres til fransk og engelsk

Sprogligt fokus og sproghandlinger

I spillet trænes simple spørgsmål- og svarstrukturer, som gentages mange gange som en naturlig del af aktiviteten. Spillet understøtter også elevers strategiske sprogbrug og eleverne har mulighed for at bruge kropssprog og mimik.

Eleverne træner et ordforråd, der både bruges til at stille spørgsmål og til at give svar, som beskriver billeder af familier og et ordforråd, der anvendes i spillet.

Eksempler på spørgsmål:

- *Hat deine Familie ...?*
- *Ist deine Familie ...?*
- *Wieviele ... hat deine Familie?*

Eksempler på formuleringer til selve spillet:

- *Jetzt bist du dran...*
- *Ich möchte gerne raten...*
- *Ja, das ist richtig.*

Hvad sker der spilmæssigt?

I den redesignede udgave af *Hvem er hvem?* spiller to elever sammen. Begge elever har en spilleplade med forskellige billeder foran sig, tilpasset det emne, eleverne arbejder med i undervisningen. Eleverne stiller hinanden spørgsmål for at finde ud af modstanderens hemmelige billede. Spørgerunden foregår skiftevis, indtil en af spillerne gætter forkert. Varighed: ca. 15 minutter pr. spilaktivitet.

Undervisningskontekst/placering i undervisningen (fx i forhold til task)

Spillet egner sig som en hovedtask i et undervisningsforløb eller som en afsluttende aktivitet, hvor eleverne anvender det sprog, de har arbejdet med. Tasken kunne være en informationskløft, da hver elev har forskellig information, der skal udveksles.

Elevernes mulighed for at meddesigne

Eleverne har mulighed for at finde passende billeder til spillets tema og formulere simple spørge- og svarsætninger til billedernes indhold.

'Bombespillet' - et co-op spil

Eksempel fra engelsk. Kan overføres til tysk og fransk.

Sprogligt fokus og sproghandlinger

I spillet trænes simpel dialog om løsning af en fælles opgave (i dette tilfælde informations-kløft)

Eleverne træner et ordforråd der bruges til at instruere og stille opklarende spørgsmål.

Eleverne giver og modtager løbende feedback, da de forhandler ruten til målet, hvormed dialogen er autentisk og nødvendig.

Eksempler på instruktioner og spørgsmål:

- *Go ... steps forward*
- *Turn around*
- *Turn to your left*
- *Can I go...*
- *What will happen if...*

Hvad sker der spilmæssigt?

I dette spil guider en elev en anden igennem labyrint. De er afhænge af dialogen for at komme i mål med opgaveløsningen (hvis man dør, starter man fra begyndelse af bane).

Det kan spilles fysisk på 'stor bane' (fx malertape på gulv eller uderum, hvor der er 'grid' på jorden). Kan også spilles i 'pen & papir'-udgave.

Kræver prøverunde som intro for alle elever.

Undervisningskontekst/ placering i uv (fx i forhold til task)

Spillet kan anvendes i alle faser af et undervisningsforløb. Det egner sig godt som en task (informationskløft).

Afhængig af spiltypen og størrelsen kan det kræve lidt forberedelse af læreren at sætte banen op.

Elevernes mulighed for at meddesigne

Eleverne kan efter spillet er spillet videreudvikle banen og/eller designe egne baner og/eller figurer til brug i banen.

Scenariespil

F.eks. *Mystery games, Escape room*

Sprogligt fokus og sproghandlinger

Scenariespil skaber et autentisk behov for kommunikation, hvor eleverne bruger sproget til at beskrive, argumentere, forklare og forhandle mening.

Spillets dynamik understøtter både ordforrådsudvikling og pragmatiske færdigheder, som turtagning, høflighedsstrategier og forståelse af kontekst og genre. Samtidig med at eleverne træner at formulere sig præcist og strategisk i en social kontekst. Scenariespil fremmer samtidig sproglig kreativitet, da eleverne ofte skal formulere hypoteser, løsningsforslag og alternative strategier på nye måder.

Spillet fordrer meget fri kommunikation, men det kan rammesættes således at eleverne får brug for et særligt målrettet ordforråd.

Hvad sker der spilmæssigt?

Scenariespil som Mystery games og Escape rooms bygger på samarbejde, problemløsning og logisk tænkning. Eleverne skal udveksle information, diskutere ledetråde og træffe beslutninger i fællesskab. Løs mysteriet/spil scenariet til ende.

Her kræves der materialer og en fortælleramme.

Undervisningskontekst/placering i undervisningen (fx i forhold til task)

Denne spiltype er meget klart et projekt i sig selv; det kan vare fra 3-10 lektioner, alt afhængigt af hvor omfattende man ønsker at gøre det. Scenariet kan udvikles på baggrund af et tema eller en tekst, eleverne har arbejdet med i undervisningen.

Elevernes mulighed for at meddesigne

Elevernes meddesign er helt essentiel – det er kernen i denne aktivitet, at eleverne selv designer aktivitet og gennemfører den med andre.

Our own escape room - et scenariespil

Eksempel fra engelsk

Sprogligt fokus og sproghandlinger

En klasse deles op i mindre grupper, der hver skal forberede (en del af) et scenarie for andre spillere. Hver gruppe får hvert et emne fra forløbet, der tidligere er bearbejdet i undervisningen. I dette tilfælde er forløbet American culture, hvor eleverne bl.a. får emnerne 'Donald Trump', 'Eating out in New York', 'health care – who cares?' og 'American celebrities'

Gruppen laver research, vælger deres egen task-type og laver materialer til deres del af scenariet.

Evt. korte fremlæggelser for lærer/andre grupper med deres idéer, hvor de modtager feedback på deres escape room-opgaver.

Scenariet spilles igennem, når alle grupper er færdige.

Med så bredt et tema blev rammefortælling en tur gennem U.S.A. hvor spillerne (elever fra en anden klasse) skulle prøve at 'bestå' hver gruppes aktivitet for at nå frem til San Fransisco og dermed have 'passed U.S.A'.

Eksempler fra de enkelte grupper/stationer

- quiz &byt leg - sammensæt Donald Trumps frokost ud fra ordkort og billeder.
- Gæt smagen; blindsmagning af mad/smagsstoffer fra 'eating out'-tema
- Kodeord: et budskab skrevet med skrifttegn fra Seminole indianernes alfabet skulle afkodes.

Hvad sker der spilmæssigt?

I denne udgave af spillet, er det afgørende, at eleverne, der skal lave escape room'et, designer en oplevelse for en anden klasse.

Rollen som designer er vigtigere end rammefortællingen om at nå til San Fransisco.

Undervisningskontekst/ placering i uv (fx i forhold til task)

Denne udgave strakte sig over 4 lektioner + game day med afprøvning med en yngre 'buddy'-klasse som spillere/testpersoner.

Eksempler på taskstyper til formatet; f.eks. kodebrydning (afkod en symboltekst), skattejagt efter fysiske objekter, der er gemt i rum/virtuelt miljø, og føle-/røre-/smageoplevelser, der skal beskrives/gættes.

Elevernes mulighed for at meddesigne

Eleverne fik præsenteret muligheder for at vælge task-type, men derfra skulle de selv designe alt: materialer, hvordan rummet skulle indrettes, mm.

Alternativt kan læreren designe et Escape Room, hvorefter eleverne videreudvikler spillet eller designer et nyt.

Hvordan hacker man et spil?

Designproces - *Hack et spil*

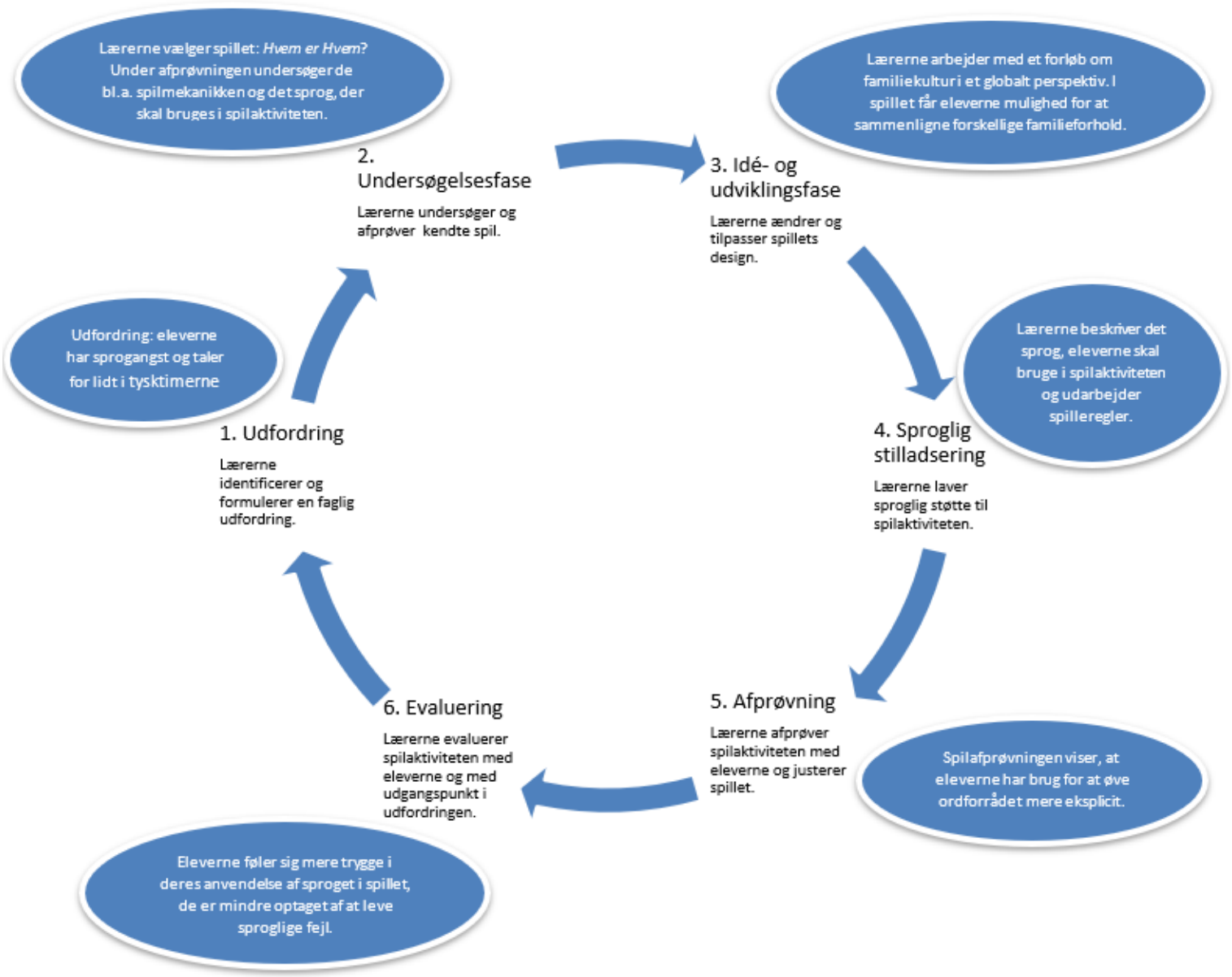
Her illustrerer vi den designproces, som lærerne i dette spilprojekt har arbejdet med, da de udviklede deres spilidéer til eleverne.

Udgangspunktet for designprocessen er spillet *Hvem er hvem?*, som redesignes. Spillet er udviklet til faget tysk, og i beskrivelsen gennemgår vi designprocessens enkelte faser. Spillet er målrettet 7.-9. klasse og træner både mundtlig kommunikation og ordforråd om familier på tysk. Det understøtter den mundtlige samtale på fremmedsproget og fremmer elevernes aktive sproganvendelse.

Målet med spillet er at gætte modstanderens hemmelige familie ved at stille spørgsmål. Spillet anvendes typisk i slutningen af et undervisningsforløb om familie og kulturer med særligt fokus på beskrivelser og præsentationer.

I forløbet har lærerne blandt andet brugt dette forløb:

In der Familie | Tysk 8-10 | Gyldendals fagportaler



Designproces - Hack et spil

Spilaktivitet til engelsk

Der er udviklet en spilaktivetet til engelskfaget.

Udviklet af Lise Kondrup & Camilla Line Kloster Jakobsen, engelsklærere

Spilaktivitet: *Escape Room*

Klassetrin:

6. og 8. Klassetrin

Spil:

Escape room

Kort beskrivelse:

Peer-to-peer undervisning - 8.klasse underviser deres yngre 'buddy klasse' i et 'escape room' scenarie, hvor 6.klasse skal gå rundt mellem forskellige stationer og løse opgaver, som 8.klasserne har forberedt. Hvis 6.klasserne løser nok opgaver, samler de clues eller points nok til at vinde det samlede spil.

Hvad kan spillet?

- Kan hjælpe elever med at evaluere deres sprog.
- Motivation – for begge aldersgrupper. Hvis eleverne oplever, at der er fokus på spil, og ikke på sprog, så tør de mere.
- Det giver mulighed for at differentiere, både hos opgaveskaberen og opgaveløseren.
- Der er mulighed for ekstra hjælp - især til de yngre elever – fordi der er mange 'ekstra lærere'.

Hvad er målet for spillet?

8.klasse:

- At kunne lave og lede en aktivitet med yngre elever
- At kunne instruere andre elever på engelsk (at tilpasse sprog til målgruppe)
- At kunne hjælpe andre elever med ordforråd, sætninger og vendinger, der skal bruges i spilaktiviteten
- At kunne guide andre elever til at gætte, forsøge at bruge sproget

6.klasse:

- At kunne modtage besked, forstå opgaven
- At kunne udføre en handling med sprog/løse opgaven
- At turde bede om hjælp/bruge hjælp undervejs

I hvilket forløb indgår spillet?

Det kan inkorporeres i de fleste forløb; det kan tilpasses til mange emner/forløb. For de yngste er det nok godt, hvis det ligger til sidst i et forløb, så de har ordforråd.

I projektet havde både 6. og 8.klasse arbejdet med 'U.S.A.' som tema, og det gav mange muligheder for at vælge indhold til aktiviteterne i spillet.

Hvilken type spil spilles?

Escape room som en ramme om mange forskellige typer aktiviteter, f.eks.

- Word search https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/
- Word scramble https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/
- Crossword puzzle https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/
- Riddles
- Jack the Riddler spil
- Talkombinationer
- Morsekode https://www.mobilefish.com/services/morse_code/morse_code.php
- Forskudt bogstavkombination
- AI – billede: gæt 'real or fake'
- Hultekster - gap reading

- Qr.kodejagt/ skattekort
- Labyrint – find vej; spiller A guider spiller B
- Legokode – byg et svar på en gåde/udfordring

Hvordan spilles (gameplay)?

Eleverne i 'designerklassen' (de ældste elever) bliver inddelt i grupper á 2-4; hver gruppe vælger selv en opgavetype. De skal designe en udgave af deres lille opgave til de yngre elever. Opgavetyper kan differentieres, for nogle af dem er 'plug 'n play', der ikke kræver meget forberedelse, mens andre kan udvikles mere kreativt af eleverne.

De yngre elever bevæger sig så rundt mellem stationer, hvor de ældre har sat deres opgave op. Logistik i skift kan være meget styret på tid, men det kan også være mere flydende - især hvis der er en station mere ' reserve', end der er grupper af yngre elever, så de yngre altid har en station at gå til.

Hvilket sprog er i spil i og omkring spillet?

I spillet: Ordforråd der lægger sig op ad forløbet fx ord fra læste tekster eller andet gennemgået materiale. De små samtaler er udgangspunkt for opgaven.

Omkring spillet:

- 8. klasses samtale under udarbejdelsen indeholder klippe-klister-lingo, den sproglige opmærksomhed og overvejelser om det sproglige, opmærksomhed på præsentationsdelen og ikke mindst den sociale samtale der foregår under arbejdet.
- 6. klasse er deltager i spillet. Deres opgave rundt om spillet ligger i forløbet, hvor ordforråd skal opsnappes. Derudover ligger det sproglige arbejde også i afrundingen af forløbet, hvor spillet/forløbet evalueres.

Lærerens forberedelse:

- Kendskab til spiltyper – se listen ovenover. Læreren behøver ikke være ekspert til alle spiltyper. Det handler mere om at kunne hjælpe eleverne til at vælge opgavetyper, der passer til dem.
- Vælg ordforråd fra forløb, som skal bruges/repeteres.
- Find materialer/lokaler: Det er godt med ekstra plads, for aktiviteter med bevægelse (lede efter nøgler/kodeord mm.) virker godt.

Fokus i de forberedende lektioner:

8.klasse: Det sproglige arbejde ligger meget i at lave materialer og instruktioner – her er læreren med som sproglig vejleder.

Hvilke materialer indgår i spillet?

Det afhænger 100% af spiltypen; der kan være ingen materialer, der kan være ting (nøgler, en plante, mange ting der allerede er på skolen eller kan tages med hjemmefra), pap/papir kan også være i spil.

Materialer til print:

Kan være relevant, men igen afhænger det af spiltypen.

Tips og tricks:

Husk at have modet til at sætte legen lidt fri – man får stress af f.eks. at ville styre logistikken i et stramt tidsskema. Giv eleverne mulighed for at få ejerskab over deres aktivitet, og det kræver at give dem lidt plads.

Tip: Hav en ekstra station; så er der altid en fri station til de yngre elever - også de første i runden, der bliver færdige med deres aktivitet.

Tip: Hav en åbenlys slutning på opgaverne: f.eks. når koden er gættet, når nøglerne er fundet, osv. - det giver mere naturlig overgang mellem aktiviteterne.

Spilaktiviteter til fransk

Der er udviklet tre spilleaktiviteter til franskfaget af fransklærere Caroline Arp og Mieke Marie Bernth-Struzik.

På de følgende sider beskrives aktiviteterne.

- Spilaktivitet 1. *Flip-flap/cocotte*
- Spilaktivitet 2. *Taboo*
- Spilaktivitet 3. *Hedbanz*

Spilaktivitet 1. *Flip-flap/cocotte*

Klassetrin: 5. klasse

Spil: *Flip-flap/cocotte*

Hvad kan spillet?

- Træne mundtlig kommunikation om et simpelt ordforråd
- Blande eleverne på tværs af klasser

Hvad er målet for spillet?

At eleverne får talt med hinanden på fransk, og at de får øvet det, de allerede kan. De får også mulighed for at genopfriske ord, de måske har glemt. De har mulighed for at hjælpe hinanden i gang. I spillet indgår der bevægelse, hvilket er et stort plus.

I hvilket forløb indgår spillet?

Spillet kan bruges til et hvilket som helst forløb, da det bl.a. bruges til at øve repetition af simple spørgsmål/svar. Spillet er udviklet til 5. årgang, hvor det primært blev brugt på at øve farver, tal og at stille spørgsmål/svare, da det var led i at ryste holdet sammen. Farver og tal er oplagte til dette spils mekanik.

Hvilken type spil spilles?

Ordgættespil

Hvilket sprog er i spil i og omkring spillet?

I spillet: Fransk – simple spørgsmål som "*Quel numéro* ?" og "*Quelle couleur* ?" samt tallene og farverne. Derudover spørgsmål om eleven selv (og dens nære verden).

Omkring spillet: Dansk og fransk – instruktioner og klassiske spilfraser.

Lærerens forberedelse:

- Sikre at eleverne er bekendte med farver, tal, og at de kan begå sig med at stille spørgsmål og svare.
- Sætte sig ind i at folde en flipflap.

Fokus i de forberedende lektioner:

	Ordforrådsøvelser	**Hvilket ordforråd er vigtigt for spillet?**
Lektion 1	Farver, tal (0-9) Aktiviteter, hvor eleverne tæller og beskriver genstandes farver	Kendskab til farver og tal
Lektion 2	Repetition af kendte spørgsmål	Spørgeordet "*quel / quelle*"
Lektion 3	Fold og udfyld din cocotte. Afprøv den	Se power point
Lektion 4	Aktiviteter der sætter spot på det anvendte sprog, som spørgsmål eller udtale af svære lyde.	

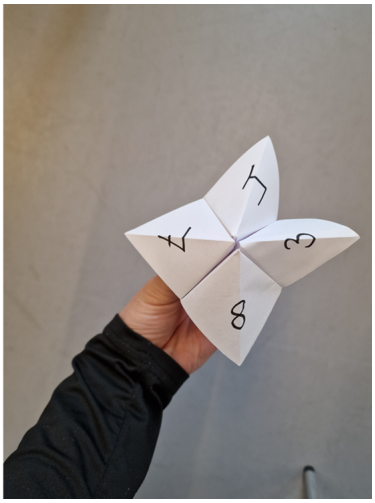
Fokus i de forberedende lektioner

Hvilke materialer indgår i spillet?

Læreren skal have A4 papir og sakse med samt en computer til at vise en how-to video fra youtube /gerne på fransk (eller det sprog, der anvendes i undervisningen). Skriveredskaber herunder blyanter og farver.

Materialer til print:





Link til Materialer til print:
https://ncff.dk/fileadmin/NCFF/Dokumenter/KP_spiltypologi/Une_cocotte_-_5eme_PP.pptx

Tips og tricks:

De hurtige elever hjælper de knap så hurtige med at folde. Lav evt. nogle ekstra tomme cocotter til fraværende elever, så de hurtigt kan være med gangen efter.

Spilaktivitet 2: *Taboo*

Klassetrin: 6. klasse

Spil: *Taboo*

Hvad kan spillet?

- Træning af mundtlig kommunikation om et udvalgt ordforråd. I denne aktivitet repeteres der ordforråd fra flere forløb, der har arbejdet med de semantiske felter: mad, dyr, sport.
- Social aktivitet på tværs af klasser.

Hvad er målet for spillet?

- At træne elevernes evne til at parafrasere som kommunikationsstragegi
- At repetere simple ord og sætninger og arbejde i dybden med ordforrådet
- At træne lytning og afkodning
- (I forberedelsen: Træning i brug af ordbog)

I hvilket forløb indgår spillet?

Kan anvendes inden for flere forløb, hvor eleverne har tilegnet sig ord indenfor et nyt semantisk felt, fx sport, madvarer, kendte personer, familiemedlemmer.

Hvilken type spil spilles?

Ordgættespil eller kooperativt samtalespil

Hvilket sprog er i spil i og omkring spillet?

I spillet: Fransk - spørgsmål, svar og gæt. Ord til de semantiske felter: dyr, mad, sport. Kontekstbaserede beskrivende ord om farver og størrelse.

Omkring spillet: Fransk - regler, instruktioner og klassiske spilfraser.

Lærerens forberedelse:

Læreren udvælger det pågældende ordforråd fra et længere forløb (med de ældre elever kan dette gøres i undervisningen, da de allerede har et større ordforråd).

Læreren formulerer simple støttesætninger til forklaring, fx "*C'est un/une…*" - *"Il/elle est…", "il y a.."*

Læreren medbringer papkort/pap og saks og stille ordbog til rådighed.

Fokus i de forberedende lektioner:

	Ordforrådsøvelser	**Hvilket ordforråd er vigtigt for spillet**
Lektion 1	(Ordene vælges på forhånd af læreren eller) ordene vælges sammen med eleverne alt efter klassetrin.	Forskellige madvarer, dyr, køretøjer, kendte mennesker (genstande – substantiver)
Lektion 2	Ordene vises og gennemgås. Alle vælger et ord og finder på min. fire hjælpeord, der beskriver det valgte ord. Alle går i gang med at lave deres kort, der rettes af læreren. Eleverne diskuterer deres ord og mulige hjælpeord i grupper. Eleverne kan få hjælp til, hvad der giver mening at beskrive først. F.eks. i rækkefølgen; typen af dyr, hvor den findes, størrelsen, osv. Når et kort er godkendt, "kopierer" eleven sit kort ved at lave fire mere for at producere flere spil. Kortene færdiggøres og samles i 5 bunker (5 spil)	De udvalgte genstande, der oftest er substantiver (eller proprier). Beskrivende ord som adjektiver, da disse ofte vælges som støttesætninger.
Lektion 3	Læreren præsenterer støttesætningerne og lader dem være synlige fx på tavle. Eleverne spiller ved at trække et kort og forsøge at forklare deres hemmelige ord vha. Hjælpeordene (uden at sige ordet) Gruppen lytter, og når eleven har præsenteret sit ord med alle hjælpeord, gætter gruppen på det hemmelige ord.	Chunks som *"C'est..", "il y a ..", "il est../ elle est.."* der kan brues til at beskrive en genstand.

Fokus i de forberedende lektioner

Hvilke materialer indgår i spillet?

Aflange kort i fem forskellige farver. Spillet produceres i fem sæt (alt afhængigt af klassens størrelse).

Materialer til print:



Link til Materialer til print:
https://ncff.dk/fileadmin/NCFF/Dokumenter/KP_spiltypologi/On_joue_au_taboo_-_7eme_PP.pptx

Tips og tricks:

- Når et kort er godkendt af læreren, skal eleverne reproducere 4 ens kort, således at man producerer 5 spil ad gangen
- HÅNDSKRIFT er en afgørende faktor for at spillet lykkes
- De hurtige elever får lov at producere flere kort med nye ord
- (Evt. Strafpoint for at tale dansk)
- Hvis der spilles på tid, kan det være svært at fastholde brug af målsproget.

Spilaktivitet 3: *Hedbanz*

Klassetrin: 9. klasse

Spil: *Hedbanz*

Hvad kan spillet?

- Træning af mundtlig kommunikation om et udvalgt ordforråd. I dette forløb er der fokus på personer og beklædning.
- Social aktivitet på tværs af klasser

Hvad er målet for spillet?

- At træne mundtlighed - Spørgsmål og meningsudveksling
- At de lærer at tale om personbeskrivelse, udseende og beklædning.
- At de lærer at stille spørgsmål (med "*Est-ce que…*?")

I hvilket forløb indgår spillet?

Forløb om beklædning/personbeskrivelse
(Kan bruges som repetitionsleg ift. tekstopgivelser)

Hvilken type spil spilles?

Ordgættespil eller kooperativt samtalespil

Hvilket sprog er i spil i og omkring spillet?

I spillet: Fransk - spørgsmål, svar og gæt. Ord til det semantiske felt: beskrivelse af en person.

Omkring spillet: Fransk - regler, instruktioner og klassiske spilfraser.

Lærerens forberedelse:

- Udvælge ordforråd, der skal trænes
- Formulere støttesætninger til brug i og omkring spillet.

Kan forberedes sammen med eleverne:

- Klippe og samle headbands
- Klippe ordkort og skrive de udvalgte ord/personer på kortet

Lektionsplan før og under spilaktiviteten:

	Aktivitet	**Hvilket ordforråd er vigtigt for spillet?**
Forud for spilaktiviteten (Spillet forudsætter at have arbejdet med fx personbeskrivelse og beklædning)	- Repetition af tøjordforråd - Repetition af personbeskrivelse	- fx *un pantalon, un T-shirt* - fx *avoir les cheveux longs, être grand/petit*
Sproglig forberedelse til spilaktiviteten	- Undervisning i at stille helspørgsmål (Ja/nej-spm) - Træning af spilrelevant metasprog	*- Est-ce que… ?* *- Je suis… ?* Fx *- C'est à toi !* *-C'est ton tour* *- Oui/non* *- C'est vrai !*
Praktisk forberedelse til aktiviteten	- Klippe lange pap-bånd til hovedet - Klippe "holder" til kort - Klippe ordkort og skrive et navn/ord på hvert kort	Man kan forsøge sig med ord som *couper, plier, le scotch, écrire*
Spilaktivitet	- Eleverne præsenteres for spilleregler og støttesætninger - Eleverne deles i grupper à 3-4, iføres et headband og får af en klassekammerat et kort i panden, som de ikke selv ser. - De skiftes til at stille ét spørgsmål på fransk for at finde frem til, hvem de selv er. - Eleverne instrueres i at stille brede spørgsmål først for at indsnævre feltet. I dette tilfælde kan der fx. spørges til klassetrin før køn, hårfarve, m.m..	*- Est-ce que je suis une fille ?* *- Est-ce que je suis en 9eme B ?* *- Est-ce que j'ai les cheveux noirs ?* *- Est-ce que je porte un T-shirt gris ?* *Oui/Non/Presque/Pas vraiment*

Lektionsplan før og under spilaktiviteten

Hvilke materialer indgår i spillet?

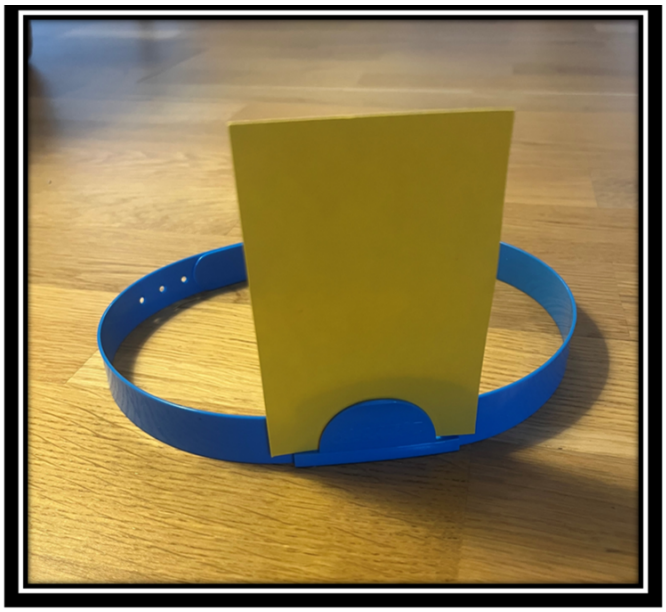
- Pap med en længde på 60cm (klip bånd af ca. 60x5 cm) + mange små papkort (4x6cm)
- Tape eller klipsemaskine
- Skriveredskaber

Materialer til print:

Moi, c'est qui ?

"Hvem er jeg?" på fransk

Udviklet af Caroline Arp og Mieke Marie Bernth-Struzik



Tips og tricks:

Få eleverne til at klippe og lave deres eget headband.

Spilaktivitet til tysk

Der er udviklet en spilleaktivitet til tyskfaget af Victoria Winther & Mette Petri, tysklærere.

Spilaktivitet: *Wer ist ver?*

Klassetrin: 7.- 9.

Spil: Hvem er hvem?

Hvad kan spillet?

Spillet træner mundtlig kommunikation og ordforråd om familie og udseende på tysk, og det understøtter den mundtlige samtale på fremmedsproget, mens fokus ligger på selve spillet.

Hvad er målet for spillet?

At gætte modstanderens hemmelige familie ved at stille ja/nej-spørgsmål. Spillet kan også bruges som evaluering i slutningen af et forløb. Det primære formål er dog, at eleverne kommunikerer på tysk. De skal have det sjovt, og spillet kan flytte fokus fra eleverne selv, så de bliver mindre bevidste om dem selv, mens de bruger sproget.

I hvilket forløb indgår spillet?

Spillet er brugt i slutningen af et forløb om familie og kulturer med særligt fokus på beskrivelser og præsentationer. Der er blandt andet gjort brug af dette forløb:

In der Familie | Tysk 8-10 | Gyldendals fagportaler

Hvilken type spil spilles?

Et co-op-spil eller gæt-og-spørg-spil (kommunikativt brætspil).

Hvilket sprog er i spil i og omkring spillet?

I spillet: Tysk – spørgsmål, svar og gæt. Ord til det semantiske felt: familie. Beskrivende ord om farver, påklædning, mennesker, mm.

Omkring spillet: Tysk – regler, instruktioner og klassiske spilfraser.

Lærerens forberedelse:

- Udvælgelse af familiebilleder
- Udarbejdelse af spillet og spillevejledning
- Udarbejdelse af eksempler på hjælpesætninger til spørgsmål og spillefraser.
- Forståelse af spillet

Fokus i de forberedende lektioner:

	Ordforrådsøvelser
Lektion 1	Familienavne, relationer
Lektion 2	Udseende
Lektion 3	Spørgeteknik
Lektion 4	Spiltræning og kommunikation. Gennemgang af spillevejledningen og hjælpesætninger.

Fokus i de forberedende lektioner

Hvilke materialer indgår i spillet?

Spilleplader, Familiekort, spillevejledning og hjælpesætninger.

Materialer til print:

Spilleplader, Familiekort, spillevejledning og hjælpesætninger. Se de næste sider.

Tips og tricks:

Det er en god idé at sætte tid af til forståelse af spillevejledningen, da denne også er på tysk. Dette kan gøres som en task i undervisningen. Eleverne kan herefter spille spillet i en prøverunde med det formål at finde på hjælpesætninger/spørgsmål. Læreren kan først præsentere eleverne for et par eksemplariske spørgsmål, hvorefter de selv er med til at finde på resten. Eleverne kan også med fordel selv lave deres egne spilleplader til hinanden eller til andre klasser.

Wer ist wer?

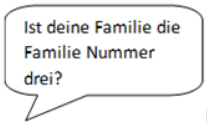
Spielanleitung

LOS GEHT'S

Nimmt eine Karte/Familie. Es soll verborgen sein. Dann stellt ihr abwechselnd die Fragen. Der jüngste Spieler beginnt.

WENN DU EINE KARTE/FAMILIE GENOMMEN HAT

1. Stelle eine Frage, die mit „JA" oder „NEIN" beantwortet werden kann, um herauszufinden, welche Familie dein Gegner/ deine Gegnerin verbirgt.



2. Ihr spielt so lange weiter, bis ein Spieler die geheimnisvolle Familie seines erraten hat.

GIB EINEN TIPP AB

Glaubst du, herausgefunden zu haben, welche Familie dein Gegner/ deine Gegnerin verbirgt? Dann versucht zu raten!
Wenn es dir gelingt, die geheimnisvolle Familie richtig zu erraten, gewinnst du!
Liegst du falsch, so gewinnt dein Gegner/ deine Gegnerin!

IMMER WEITER RATEN

Spielt weiter! Wer fünf Spielrunden gewinnt, ist der RATE-CHAMPION!

(Ctrl)

Wer ist wer? Spielanietung

Hilfssätze für die Fragen:

- Hat deine Familie ein Haustier? / Har din familie et kæledyr?
- Hat deine Familie zwei Kinder? / Har din familie to børn?
- Hat deine Familie eine Oma/einen Opa? / Har din familie en bedstemor/bedstefar?
- Hat deine Familie blonde Haare? / Har din familie lyst hår?
- Hat deine Familie dunkle Haare? / Har din familie mørkt hår?
- Hat deine Familie einen Vater mit Bart? / Har din familie en far med skæg?
- Hat deine Familie jemanden mit langen Haaren? / Har din familie nogen med langt hår?
- Hat deine Familie ein Baby? / Har din familie en baby?
- Hat deine Familie dunkle Haut? / Har din familie mørk hud?
- Hat deine Familie helle Haut? / Har din familie lys hud?
- Hat deine Familie eine Mutter mit kurzen Haaren? / Har din familie en mor med kort hår?
- Hat deine Familie jemanden, der ein Kleid trägt? / Har din familie en, der har kjole på?
- Ist deine Familie draußen/ Er din familie udenfor?
- Ist deine Familie drinnen? / Er din familie indenfor?
- Trägt deine Familie etwas Gelbes/Rotes/Blaues/Grünes? / Har din familie noget gult/rødt/blåt/grønt på?
- Ist deine Familie eine große Familie? / Er din familie en stor familie?
- Ist deine Familie eine kleine Familie? / Er din familie en lille familie?

Die verbotenen Sätze:
Ist deine Familie eine Regenbogenfamilie?
Ist deine Familie eine Einelternfamilie?

Und… Du darfst nicht zählen!!

Wenn wir spielen…

- Jetzt bist du dran / Nu er det din tur
- Ich möchte gerne raten / Jeg vil gerne gætte
- Ist deine Familie die Familie Nummer…
- ? /Er din familie nummer…?
- Ja, das ist richtig. / Ja, det er rigtigt
- Nein, das ist falsch. / Nej, det er forkert
- Du hast gewonnen / Du vandt
- Du hast verloren / Du tabte
- Wir spielen eine neue Runde / Vi spiller en ny runde

Wer ist wer? Hilfssätze für die Fragen