

Pointark

1

betød	fandt	løb	blev
bandt	røg	skar	vandt
hed	frøs	sov	åd

+1

fik
kom
skreg

2

gav	hev	flød	brast
stod	vred	lo	kneb
smed	så	greb	snød

+2

turde
skrev
nøs

3

tvang	hjalp	bed	brød
klang	lagde	græd	led
faldt	sad	fløj	gled

+3

var
skulle
gik

4

drog	bad	ville	burde
slog	drak	red	solgte
tog	stjal	skød	lå

+4

havde
gad
måtte

Datid-master



	beder	græder	drager	er		snyder	
må	glider			skriver			
			betyder	vil	ser	rider	
	binder			tør			
kniber		ler	bider	bliver	flyder	æder	
går	stjæler	hedder	lægger	klinger			
		skyder	Start	finder	tvinger	hjælper	
flyver	vrider			vinder			
		bryder	falder		hiver	skal	får
gider		slår	tager	sælger	sidder	står	
		løber	ryger	brister	smider		bør
skriger		nyser		lider	skærer		
	fryser		giver	kommer			griber
har			sover		drikker	ligger	

Lærervejledning

I spillet trænes de uregelmæssige udsagnsord i datid.

Forberedelse

Spillepladen printes i A3 og lamineres inden brug.

I kan med fordel træne de uregelmæssige udsagnsord, inden I spiller. Der er kopiark til træning på dansktip.dk.

Materiale

Spilleplade

Et pointark pr. elev

Terning

En spillebrik (ludo-brik) pr. elev

Stopur/telefon

Papir til at notere point

Antal spillere

2-4 elever pr. spilleplade

Spilleregler

Spillepladen indeholder 60 udsagnsord i nutid. Pointarket indeholder de samme ord i datid.

Hvert ord giver mellem 1-4 point. Der er 12 ord, der giver henholdsvis 1, 2, 3 eller 4 pluspoint. De skal lægges til de øvrige point.

Inden spillet starter, aftales hvor længe gruppen skal spille.

Hver elev får en brik og et pointark med datidsformen.

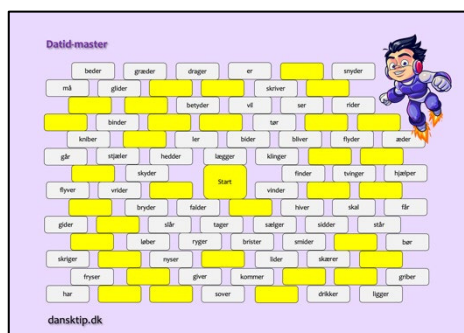
Alle spillere står på startfeltet i midten. Den første elev slår med terningen og rykker antal felter.

Obs: Der må kun rykkes på felter, der rører hinanden. Man må ikke stå/gå på det samme felt (ord) to gange på ét slag. Derfor kan man ikke rykke frem eller tilbage på samme felt, men skal finde en anden "vej".

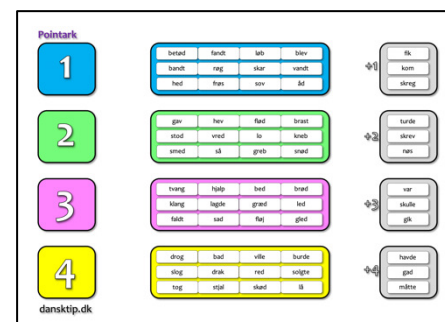
Det ord, man lander på, finder man i datid på pointarket og noterer antal point. Hvis man fx lander på "rider", finder man "red" i den gule boks og får 4 point for den runde. Lander man fx på "skal", finder man "skulle" i bonuskassen med 3 point. Man får altså 3 point + 3 bonuspoint = 6 point for den runden. Turen går videre.

De gule felter uden ord giver ingen point, og eleverne skal derfor undgå at lande der. De bruges i stedet som "trædesten" mellem ordene.

Spilleren med flest point, når den aftalte tid er gået, vinder.



spilleplade



pointark