

# BINGO-BANKO

Formål	Formålet med aktiviteten er, at eleverne kan identificere og indsamle materialer.	<p>Forforståelse og idégenerering</p> <p><b>Forståelse og anvendelse</b></p> <p><b>Analyse og refleksion</b></p> <p><b>Diskussion og vurdering</b></p> <p><b>Repetition og evaluering</b></p>
Beskrivelse af aktiviteten	<p>Eleverne får gruppevis udleveret en spilleplade, hvorpå de skal tegne billeder af de ting, de skal finde, fx blade. På tegn fra læreren går grupperne i gang med at finde de ting, der passer til deres billeder. Det gælder om at fylde pladen hurtigst muligt. Gruppen siger Bingo-Banko, når alle tingene er fundet og lagt oven på de rigtige billeder.</p>	
Variationer	<p>Hvis du ønsker, at eleverne får helt styr på, hvad tingene hedder, kan man tilføje navne på tegningerne.</p> <p>Øvelsen kan gøres sværere ved, at der i stedet for tegningerne blot står en tekst på pladernes felter.</p> <p>Øvelsen kan også udføres enkeltvis eller parvis, hvis du ønsker, at alle kommer i berøring med alle materialer og får bevæget sig mere.</p>	
Materialer	<p>Bingo-Banko plader med plads til at tegne de ting, der skal findes fx blade, blomster, jordtyper, metaller eller affaldstyper. Du kan også downloade 12 færdige Bingo-Banko plader fra Øvelsesdatabasen til fx Stenbingo, Blomsterbingo, Vandhulsbingo, Skovbanko m.fl.</p>	
Fag og klassetrin	<p>Natur/Teknologi</p> <p>2.-6. klasse</p>	
Sted	<p>Udendørs</p>	
Indsendt af	<p>Astra</p>	