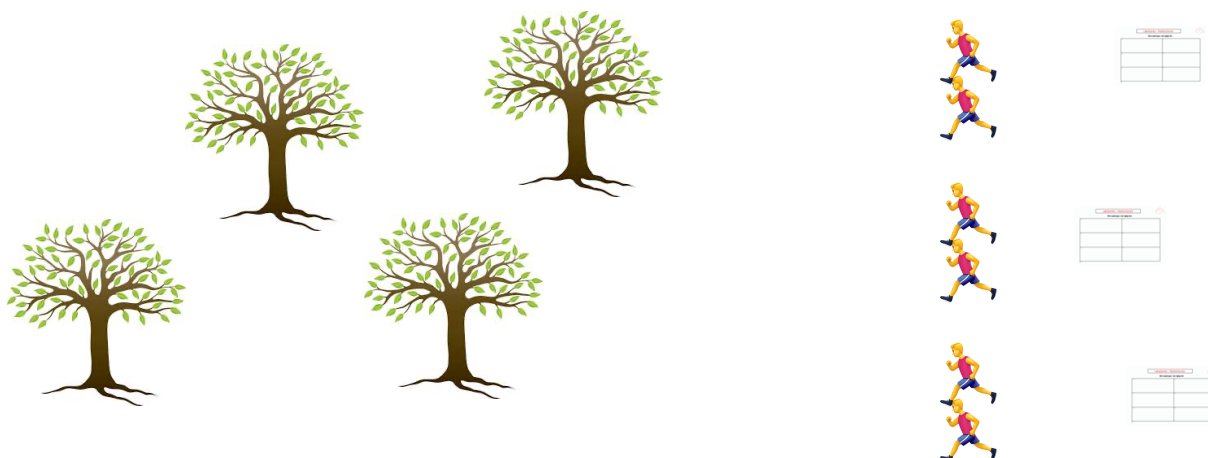


# Løbebanko – klasseaktivitet i makkerpar



## Legen

**Varighed: 30 - 60 minutter**

**Løbebanko** er en leg, hvor makkerparrene skal starte ved deres bankoplade eller skrivehæfte, løbe ud i skolegården og finde den rette opgave, løse den og løbe retur til bankopladen for at skrive resultatet på den eller i skrivehæftet. Du kan lege den som en konkurrence, hvis din klasse er til det.

I skolegården placerer du x antal nummererede opgaver. Antallet afhænger af opgavens omfang. Placer makkerparrene med god afstand i et passende område. Makkerparret sidder klar med en bankoplade eller et skrivehæfte og en blyant hver. På dit starttegn løber de ud og finder en vilkårlig opgave, læser den og løber retur til bankopladen eller skrivehæfte og skriver resultatet. Legen slutter, når alles bankoplader er fulde, når tiden er gået, eller når første makkerpar har banko og derved vinder.

**Variation** - Du kan variere aktiviteten ved måden elever kommer til og fra opgaverne. Spørg eleverne om gode ideer! Du kan lave det til en fangeleg, hvor makkerparrene kan blive fanget på deres tur frem eller tilbage.

**Undervisningsdifferentiering** - Hvis du anvender aktiviteten som en konkurrence, hvad mange elever vil synes er sjovt, kan du vælge, at have opgaver med forskellig sværhedsgrad, så alle har bedre forudsætninger for at vinde. Eksempelvis løser nogle elever opgaver med rød skrift og andre med blå skrift.

## Rekvisitter og materialer

### Rekvisitter pr. makkerpar

blyant  
bankoplade el. skrivehæfter

### Materialer

x antal nummererede  
opgaver

@copyright Bettina Lerche - Kopiering må kun forekomme på uddannelsesinstitutioner der har aftaler med Copydan, Tekst og node