

Faremarksmanualen – kort med spørgsmål og tre svarmuligheder, det rigtige svar står på bagsiden.

Forslag til brug:

Hvad	hvordan	Nødvendige remedier
Korte møder	Man mødes to og to til korte møder. Stiller et spørgsmål og svarer på skift Bytter kort og går videre til næste korte møde Kan ændres ved at man vinder kort, når man svarer rigtigt, så er der konkurrence om at have flest kort til sidst	
Bruges i ludo	Slår man en globus: svar på spørgsmål Rigtigt svar spil videre Forkert svar vent en omgang Slår man en stjerne: stil spørgsmål til modspiller, vælg selv hvem. Hvis modspilleren svarer: Rigtigt venter du en omgang Forkert venter modspilleren en omgang Slår man en 3er: svar på spørgsmål: Rigtigt svar ryk 3 frem Forkert svar ryk 3 tilbage Slår man en 1er: svar på spørgsmål Rigtigt svar ryk 7 frem Forkert svar gå hjem	Et ludospil
Bruges i Trivial Pursuit	Del kortene op i én bunke til hver farve ost. Del evt. i sværhedsgrad Hver gang man lander på en ost skal man svare rigtigt for at gå videre eller for at få en ost	Et Trivial Pursuit spil
Brug som lektier	Udlever et antal kort med spørgsmål uden svar Bed eleverne om at finde svarene	Udskriv eller kort med spørgsmål
Brug som lektier	Bed eleverne formulere nye spørgsmål og svar	
Brug som lektier	Bed eleverne læse de tilhørende faktaark som lektier for at kunne spille kort i næste time	
Modellér faremarksmanualen:	Stil spørgsmål og bed elever læse om emnet i faremarksmanualen ca. ½ side. Svaret modelleres, så godt at de via figurene kan fortælle spørgsmål og svar til andre.	Fire farver modellérvoks fås i legetøjsforretning
Tegn faremarksmanualen	Som ovenfor	Gode farver, tusser

