



Hilselegen

Didaktiske greb

Opstart af et generelt undervisningsritual i form af kredsformationenen.

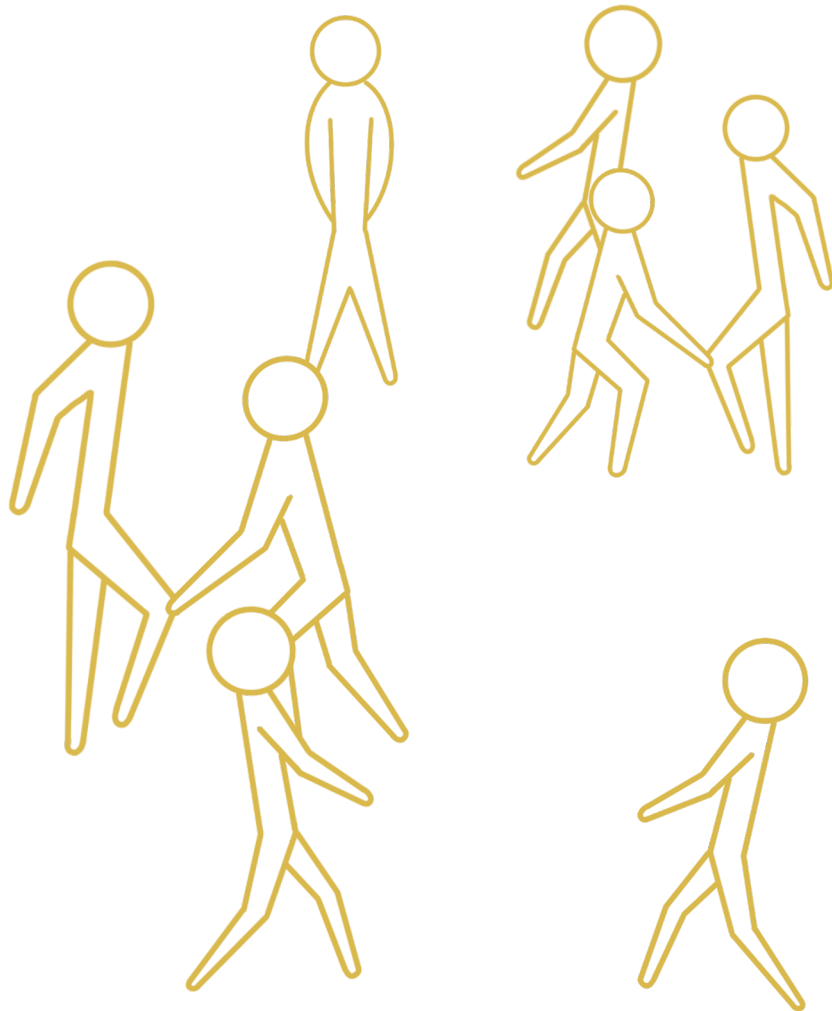
Beskrivelse

Legen starter i en rundkreds. Eleverne skal gå rundt og hilse på hinandens knæ ved at lægge hånden på knæ og sige "hej", "goddag", "hejsa".

Justeringer af legen

- > Eleverne får vildt generte knæ, så nu handler det om at sige "hej" til andres knæ, uden at ens egne knæ bliver rørt.
- > Eleverne kan nu tælle point, så hvert knæ tæller 1 point.
- > Spørg eleverne: Hvilken kropsdel skal vi nu sige "hej" til?

LEG OG FÆLLESSKAB - DE GODE LEGEKAMMERATER I SKOLEN
HILSELEGEN



VIA University
College



SDU
Syddansk Universitet

Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE
KOMMUNE



dansk
Skoleidræt



Kridtforhindringsbane på asfaltområde

Didaktiske greb

Skab genkendelighed gennem specifikke idrætsritualer.

Beskrivelse

- > Tag et stykke kridt og lav nogle cirkler, som man skal hoppe eller træde hen i. Nogle kan være langt væk fra hinanden, så man udfordres i at skulle hoppe langt. Nogle kan være store, nogle kan være små, så man skal gå på tå.

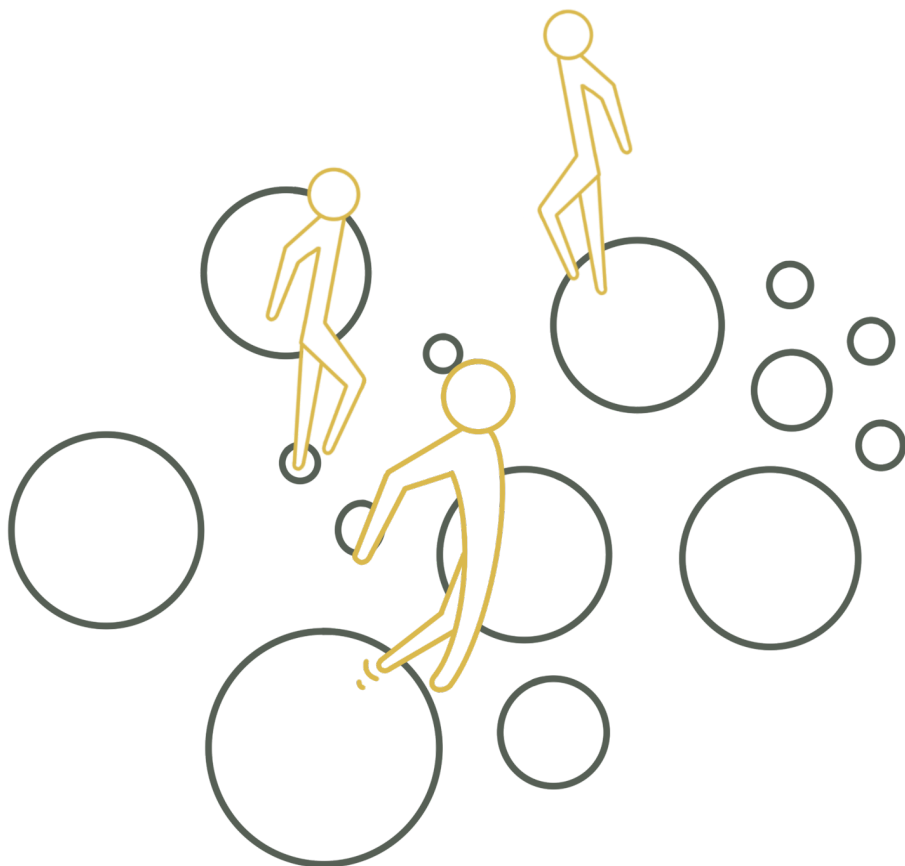
Forslag til udvikling af aktiviteten

- > Tegn forskellige former med kridt og brug evt. forskellige farver.

Tilføj regler

- > Man må ikke røre den samme farve i træk.
- > I firkanten skal man hoppe på et ben.
- > Man må kun komme igennem banen ved at bruge den samme farve.
- > Kan I klare banen sammen hånd-i-hånd 2&2?
- > Kan I finde på nye regler? Skal vi tilføje flere cirkler, former, farver?

LEG OG FÆLLESSKAB - DE GODE LEGEKAMMERATER I SKOLEN
KRIDTFORHINDRINGSBANE PÅ ASFALTOMRÅDET



VIA University
College



Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE
KOMMUNE



dansk
Skoleidræt



Kongens efterfølger

(på tværs af legepladsens områder)

Didaktiske greb

Oplevelse af genkendelighed i gentagelsen af strukturen i kongens efterfølger. Eleverne får erfaring med undervisningsritualer på legepladsen.

Beskrivelse

- > Læreren/pædagogen er konge til at starte med.
- > Eleverne stiller sig efter kongen og imiterer kongens bevægelser og lyde.
- > Tag eleverne rundt på tur i skolegården og gå forrest i at vise skolegårdens muligheder for bevægelse, og kropsliggør regler og normer.
- > Stop op undervejs, og snak med eleverne om regler og normer for leg i de forskellige områder.

LEG OG FÆLLESSKAB - DE GODE LEGEKAMMERATER I SKOLEN
KONGENS EFTERFØLGER



VIA University
College



SDU
Syddansk Universitet

Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE
KOMMUNE



dansk
Skoleidræt



Kædefange

Didaktiske greb

Skab genkendelighed.

Beskrivelse

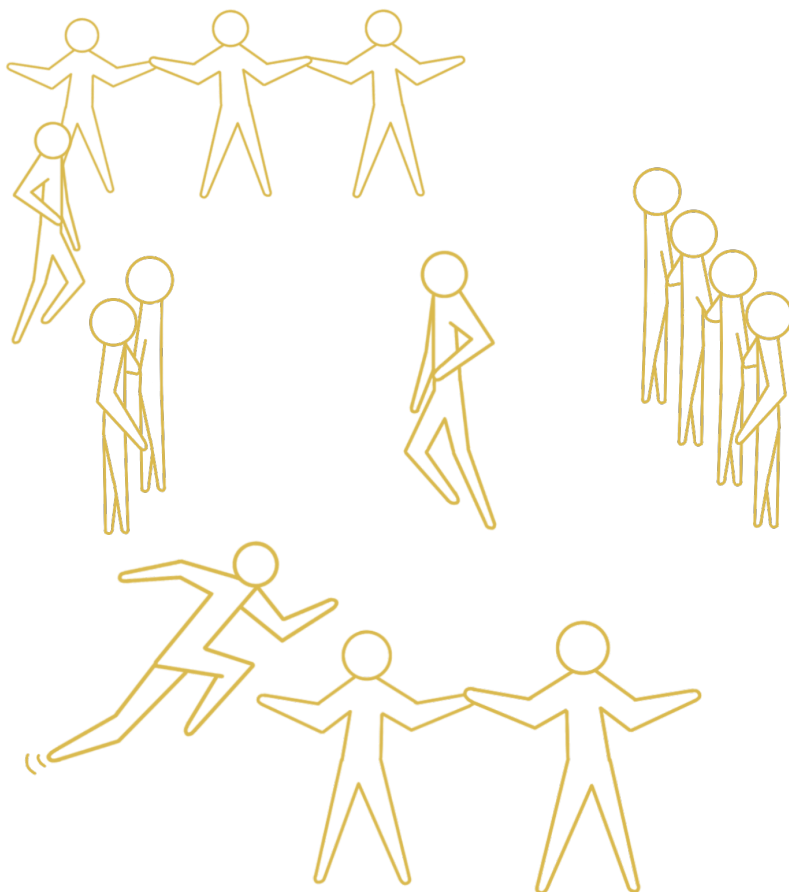
- > 1-2 elever udvælges som fangere. Når fangeren har fanget én, bliver denne også fanger. Fangerne holder hinanden i hånden, så der dannes en kæde.
- > Når der er fire fangere sammen, må kæden deles til to kæder med to elever i hver. Det er tilladt, at kæderne går sammen igen. Der fortsættes, indtil alle elever er fanget.

Justeringer af legen

- > 6 personer i en kæde før den splittes.
- > Størrelsen på rummet.

LEG OG FÆLLESSKAB - DE GODE LEGEKAMMERATER I SKOLEN

KÆDEFANGE



VIA University
College



Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE
KOMMUNE



dansk
Skoleidræt



Over, under, rundt om

Didaktisk greb

Skab genkendelighed gennem gentagelse og ritualer.

Beskrivelse

- > Nu skal eleverne udse sig én person i rundkredsen, som de skal løbe rundt om.
- > Når alle har udset sig én, tæller læreren ned fra 3, og så skal man skynde sig rundt om den person, som man har udset sig og tilbage på sin plads i cirklen.
- > Nu skal eleverne udse sig én anden person, som de skal kravle under. Igen tæller læreren ned fra 3.
- > Nu skal eleverne udse sig én tredje person, som de skal kravle over. Igen tæller læreren ned fra 3.
- > Nu skal eleverne rundt om, under og over de samme tre personer. Igen tæller læreren ned fra 3.

LEG OG FÆLLESSKAB - DE GODE LEGEKAMMERATER I SKOLEN
OVER, UNDER, RUNDT OM



VIA University
College



SDU
Syddansk Universitet

Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE
KOMMUNE



dansk
Skoleidræt



Nat og dag

Didaktiske greb

Giv den rette udfordring.

Beskrivelse

- > Eleverne inddeles i to hold: Nat og dag. Hvert hold har en baglinje, hvor de har "helle" bagved.
- > En troldmand (lærere/pædagog) kalder holdene frem til midten af banen. Kamplederen har en træskive, hvor den ene side er sort (nat), og den anden side er hvid (dag).
- > Troldmanden snurrer eller kaster skiven op i luften og siger:
"Nu snurrer nat og dag, sig os, hvem der skal ta'!"
- > Hvis skiven lander med dagsiden opad, skal dagsholdet forsøge at fange så mange spillere fra natholdet som muligt, før de når i sikkerhed bag deres baglinje.
- > De fangede spillere skifter til dagsholdet, og derefter gentages processen.

Mulige justeringer:

- > I stedet for nat-og-dag-skiven kan man anvende terninger, hvor det ene hold er lige tal, og det andet hold er ulige tal.
- > Eller man kan anvende en flaske, som peger på det hold, som skal fange.

LEG OG FÆLLESSKAB - DE GODE LEGEKAMMERATER I SKOLEN
NAT OG DAG



VIA University
College



Syddansk Universitet

Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE
KOMMUNE



dansk
Skoleidræt



Troldmandens besværgelser på legepladsen

Didaktiske greb

Spændingen i tilfældigheden i hvilken kommando, der kommer, og om det er muligt at udføre den.

Beskrivelse

Aktiviteten er inspireret af kommandoleg, hvor troldmanden (underviseren) giver kommandoer. Kommandoerne skal udføres af eleverne på en legeplads eller i et redskabsmiljø.

Forslag til kommandoer

- > Lava stiger: Eleverne må kravle op på noget højere, end det de stod på.
- > Håndgranat/bombe: Eleverne skal helt ned og ligge på jorden og holde sig for ørerne.
- > Sniper: Troldmanden laver en pistol med hænderne og tæller ned fra 10. Her skal eleverne gemme sig, så de ikke bliver skudt.
- > Jordskælv: Troldmanden laver et jordskælv, hvor han viser med sine arme, hvordan jordskælvet breder sig. Eleverne skal passe på, at de ikke falder ned i sprækken.

Justeringer af legen

- > Missil: Læreren siger navnet på 2-5 elever, der skal være missiler. Resten af eleverne skal ind bag missilerne og følge missilets bevægelser gennem, over og rundt om redskaberne.
- > Lydløse ninjauer: Eleverne skal bevæge sig lydløst rundt på legepladsen.



LEG OG FÆLLESSKAB - DE GODE LEGEKAMMERATER I SKOLEN
TROLDMANDENS BESVÆRGELSER PÅ LEGEPLADSEN



VIA University
College



Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE
KOMMUNE



dansk
Skoleidræt



Kispus

Didaktiske greb

Gentagelse af aktivitet og af undervisningsritualet om at starte i en kreds.

Beskrivelse

- > Eleverne stiller sig i en rundkreds.
- > Nu skal man forsøge at få øjenkontakt med en anden i rundkredsen og vinke.
- > Når man har vinket, bytter man plads.

Videreudvikling af Kispus

Lad eleverne være med til at justere Kispus legen:

- > Spørg eleverne: "Hvad kan vi gøre i stedet for at vinke til hinanden?"
Fx: hoppe, danse eller bare spejle hinandens bevægelser.
- > Stil en rød kegle foran 4 elever. Når man vinker til en person, som står ved en rød kegle, så skal man give en svingom på midten, inden man bytter plads.
- > Spørg eleverne om en ny regel: "Hvad skal vi nu gøre, hvis man vinker til en person, som står ved den røde kegle?"
- > Eleverne går sammen i par og skal vinke og bytte plads med et andet par.
Spørg eleverne: "Skal vi gå sammen 2&2 eller 3&3?"
- > Tilføj evt. flere farver og kegler og regler for, "Hvad skal man nu gøre, når man bytter plads med fx en gul kegle?"

Fjern keglerne igen og gå tilbage til grundaktiviteten:

- > Indfør én fanger i midten. Hvis man bliver fanget af den i midten, så bliver man den nye fanger.
- > Tilføj en fanger mere.
- > Eleverne kan gå sammen i par igen, hvor fangerne også går sammen i et par.
Find selv på flere justeringsmuligheder.

LEG OG FÆLLESSKAB - GAMLE LEGE PÅ NYE FLASKER
KISPUS



VIA University
College



Syddansk Universitet

Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE
KOMMUNE



dansk
Skoleidræt



Slå munk

Didaktisk greb

Eleverne får erfaring med et specifikt idrætsritual, som handler om at være medskabere af den gode leg.

Beskrivelse

Eleverne står i en halvcirkel eller rundkreds og har hver deres ærtepose. I midten stilles et objekt: Munken, som kan væltes med en ærtepose (fx en kegle eller en bold, der balancerer på en kegle).

- > Den første kaster, der står længst til højre i halvcirklen, starter med at kaste sin ærtepose efter munken. Hvis den ikke vælter, fortsætter kaster nr. 2 osv., indtil munken vælter.
- > Når træmunken vælter, rejser læreren/pædagogen munken op, og alle løber ind efter deres ærtepose og stiller sig tilbage på deres plads i halvcirklen.

Justeringer – spørg eleverne, eller giv dem nogle valgmuligheder:

- > "Skal vi gå tre skridt tættere på/ længere væk fra munken?"
- > "Hvordan skal vi hente vores ærteposer? Fx hoppe, hinke".
- > Indfør en fanger: Læreren/pædagogen starter som munkevogter. Når munken vælter, skal munkevogteren løbe ind og rejse munken op igen og derefter forsøge at fange en af kasterne, som henter deres ærtepose. Kasterne har "helle", når de er tilbage på plads.
- > "Hvordan skal man kaste med ærteposen? Hvad sker der, hvis vi alle sammen kaster på samme tid?"
- > "Er der andre rekvisitter, som vi kan kaste med?"

Find selv på flere justeringsmuligheder.



LEG OG FÆLLESSKAB - GAMLE LEGE PÅ NYE FLASKER
SLÅ MUNK



VIA University
College



Horsens Kommune

A.P. MØLLER FONDEN



SLAGELSE
KOMMUNE



dansk
Skoleidræt



Hansen til Jensen

Didaktiske greb

Eleverne får erfaring med et specifikt idrætsritual, som handler om at være medskabere af den gode leg

Beskrivelse

- > Eleverne står overfor hinanden 2&2. Læreren/pædagogen styrer legen ved at give eleverne kommandoer, som de skal udføre såsom:
 - > Knæ til knæ, 2) ryg til ryg, 3) næste til albue osv.
 - > Hver gang der gives en ny kommando slippes kontakten mellem de to kropsdele der lige har rørt hinanden.
 - > På et tidspunkt siger læreren "Hansen til Jensen", så skal eleverne finde sig en ny makker og legen fortsætter.

Justeringer af legen

- > Eleverne bliver legestyre og bestemmer kommandoer
- > Der skiftes legestyre, hver gang der råbes "Hansen til Jensen" eller når læreren bestemmer det.

LEG OG FÆLLESSKAB - GAMLE LEGE PÅ NYE FLASKER
HANSEN TIL JENSEN

