

NYSGERRIG PÅ NYE BOLDSPIL

BOLDBASIS OG BOLDSPIL



NYSGERRIGHED

Når du har lyst til at prøve nye spil,
regler eller måder at bevæge dig på.



NYSGERRIG PÅ NYE BOLDSPIL

Boldbasis og boldspil

Tema

Aktivitetsudvikling og nysgerrighed

Tid

3 moduler á 75 minutters varighed

Forløbsbeskrivelse

I dette forløb skal I arbejde med jeres nysgerrighed gennem aktivitetsudvikling. Det handler om at tage udgangspunkt i kendte spil og lege og give dem et lille twist, så der opstår et nyt spil eller en ny leg.

Kompetencemål

- Eleven kan deltage aktivt i basale, alsidige bevægelser i leg.
- Eleven kan samarbejde om idrætslige aktiviteter og lege.
- Eleven kan respektere regler og aftaler for idrætsaktiviteter.
- Eleven har viden om regler og aftaler for idrætsaktiviteter.

Modul 1

Intro Opvarmning		Udgiv	Død og levende-bold Aktivitetsudvikling	Outro
🕒 35 min			35 min	5 min

Modul 2

Intro	Social rundbold Social rundbold med twist		Outro
🕒 10 min	55 min		10 min

Modul 3

Intro	Rundbold Rundbold i nye klæder		Outro
🕒 10 min	55 min		10 min

Modul 1

Mål for dette modul:

Eleverne skal i dette modul arbejde med karakterstyrken nysgerrighed.

	Hvad/indhold	Hvordan/organisering
Før	Skab dig et overblik over de tre moduler og forhold dig til karakterstyrken nysgerrighed. Sæt dig ind i modellerne på Boldspilsdugen .	
10 min. 	INTRO Tal med eleverne om, hvad de forstår ved at være nysgerrig. <i>Hvordan kan man være nysgerrig i idræt, og hvordan er man nysgerrig i livet?</i>	Kort introduktion og samtale i plenum.
25 min. 	BEFRIERLEG Eleverne laver en fangeleg, hvor man bliver befriet ved, at der er en anden elev, der kravler mellem benene. Herefter er man med igen, som i <i>Ståtrold</i> . Efter 5 min. skal eleverne deles i fire grupper. I hver gruppe skal de blive enige om en ny regel, hvor man skal befries af to kammerater, det kunne fx være ved at: - to giver "high fives" samtidigt i hver hånd på den fangede, - armkrog og dreje rundt - den fangede ligger ned, og de to andre springer over vedkommende. Kun fantasien sætter grænser!	Alle leger sammen. Inddeles i fire grupper
15 min. 	DØD- OG LEVENDE-BOLD Markér et område, som passer til antallet af deltagere. Spillet er bygget op som klassisk stikbold. Der spilles dog med to forskellige bolde, som skal være meget lette at kende fra hinanden – fx forskellige farver. Den blødeste bold (gerne en skumbold) er "dødbolden", og den anden bold er "levende-bolden". Hvis man bliver ramt af "dødbolden", dør man, og skal sætte sig ned på jorden. Dødbolden spilles som i klassisk stikbold. "Levende-bolden" bruges til at gøre de døde levende igen. Bolden trilles hen til en død, der så bliver halvt levende, og som stadig skal sidde ned. Man bliver først helt levende, når man har trillet bolden videre til en anden død. Når man har gjort det, rejser man sig op og spiller med om dødbolden. "Levende-bolden" kommer først i spil, når den første spiller dør.	MATERIALER - To forskellige bolde. - Kegler eller lignende til afgrænsning af område. CODE RÅD Legen kan være forvirrende for de yngste. Giv evt. boldene navne: "Død-bolden" og "Levende-bolden" eller lignende, så I bedre kan huske, hvad de kan.
20 min. 	AKTIVITETSUDVIKLING To lige store grupper skal nu gå i hvert sit hjørne og hver især blive enige om en ændring af <i>Død og levende-bold</i> , som de har lyst til at afprøve. Herefter afprøves ændringerne, først hver for sig og bagefter sammen.	
5 min. 	OUTRO - Er der noget, der har overrasket jer? - Hvilke dele af undervisningen var sjovest – og hvorfor? - Hvad tænker I om at arbejde med nysgerrighed?	Lad eleverne snakke sammen to og to og saml derefter op i plenum.

FUN FACT

Du bruger 200 muskler til at tage et enkelt skridt fremad.



NYSGERRIGHED

Når du har lyst til at prøve nye spil, regler eller måder at bevæge dig på.

Modul 2

Mål for dette modul:
Eleverne skal eksperimentere med små spil.

	Hvad/indhold	Hvordan/organisering
10 min.	INTRO - Hvad arbejdede vi med sidst? - Er der nogen, der kan huske vores karakterstyrke?	Samlet/plenum
25 min.	 SOCIAL RUNDBOLD Gruppen deles i to hold. Det ene hold er inde og det andet er ude, som i klassisk rundbold. Spillet begynder, når en spiller kaster bolden ud på banen. Bolden skal ramme jorden første gang foran baglinjen og må gerne komme forbi keglene, efter at have ramt jorden. Når eleven har kastet, løbes der rundt om banen, som består af ti kegler i en stor cirkel med 6-10 meter mellem hver. En kegle ved rækken af løbere er "stop-kegle". Holdet får et point for hver kegle, som spilleren løber forbi, og man får 13 point for en "homerun" (hele vejen rundt), inden udeholdet har fået bolden tilbage til opgiver. Alle bidrager til holdets samlede score. Udeholdet skal, som i klassisk rundbold, fange bolden og få den hurtigst muligt ind til "stopperen", MEN inden den må bringes ind til stopperen, skal der laves 3 afleveringer rundt til 3 forskellige elever, uden at bolden falder til jorden. Hvis bolden rammer jorden, startes der forfra. Lige så snart bolden er bragt til "stopperen", må den næste fra indeholdet starte. Den spiller, der løber, skal stoppe op, når bolden er bragt til "stopperen". Dommeren noterer de opnåede point og derefter gå spilleren tilbage og stille sig bag i rækken – man kan altså ikke "dø". Holdene skifter plads efter tid, så de får lige meget tid inde og ude.	MATERIALER - Skumbold - Ti kegler - Blok og skriver til point Man kan med fordel lave flere, mindre hold, så ventetiden mindskes. FAIRPLAY: Har en elev fra indeholdet lavet en homerun, så er udeholdet fair og skynder sig at aflevere til opgiver, så man ikke spilder indeholdets tid
30 min.	  SOCIALRUNDBOLD MED TWIST I to grupper skal eleverne snakke om, hvilke ændringer, de vil afprøve i forhold til socialrundbold. Det kunne være: - Antal afleveringer ind til opgiveren - Forhindringer - Bolde man kaster med (antal og boldtype) - Tid i "marken" Herefter deles den nye idé med den anden gruppe, og sammen bliver de enige om, hvilken ændring der kunne være sjov at prøve. Flere idéer kan afprøves samtidigt.	
10 min.	OUTRO - Hvad har I lært? - Hvad har været sjovest? - Er der noget, I er blevet nysgerrige på?	INSPIRATION Brug gerne den didaktiske model Boldspilsdugen

Vidste du, at rundbold som vi kender det, stort set kun spilles i Danmark? Andre lande spiller mere baseball eller softball.

FUN FACT

Modul 3

Mål for dette modul:

Eleverne skal i dette modul arbejde med karakterstyrken nysgerrighed

	Hvad/indhold	Hvordan/organisering
10 min.	INTRO Læreren gentager karakterstyrken nysgerrighed.	Samlet/plenum
	- Hvad arbejdede vi med sidst? - Er der nogen, der kan huske, hvad vi talte om sidst?	
25 min.	RUNDBOLD Eleverne spiller rundbold på et passende areal. Reglerne er de samme, som når I spiller jeres almindelige rundbold.	MATERIALER De materialer, I plejer at bruge til rundbold. Man kan vælge at spille på tid, så ude- og indehold får lige lang tid til at lave point.
		
35 min.	RUNDBOLD I NYE KLÆDER I grupper skal eleverne komme med forslag til, hvordan man kan ændre på regler, tid, måden man er sammen om spillet på og lign. Det kan være, at de vil: - ændre på tiden for inde- og udehold - placere kegler rundt, der tæller som point - spille med flere eller andre bolde - ændre antal afleveringer inden bolden kommer til opgiveren - måske helt udelade bolden eller battet?	Lyt til elevernes forslag og afprøv flere af deres ideer. Tal med dem om, hvilke ændringer, der har fungeret godt og evt. mindre godt. Hvad gør de forskellige ændringer ved spillet?
		
15 min.	OUTRO - Hvornår kan det være godt at ændre på en aktivitet? - Hvad blev du nysgerrig på?	INSPIRATION Brug gerne den didaktiske model: Boldspilsdugen .
		

FUN FACT

Baseball er udsprunget fra et amerikansk "Bat-and-Ball"-spil, som tilbage i det 18. og 19. århundrede mindede til forveksling meget om det, vi i Danmark kalder for rundbold.

Vi elsker feedback!

Brug to minutter på at give os
ris, ros og kommentarer til
dette undervisningsmateriale

Bedøm undervisningsmaterialet
"Nysgerrig på nye boldspil" fra
Dansk Skoleidræt fra 1-5

