

# 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

### Karakterstyrke

Nysgerrighed

### Tid

3 moduler á 75 minutters varighed

### Forløbsbeskrivelse

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


### Kompetencemål

- Eleven kan organisere nye og gamle idrætslege.
- Eleven kan opstille individuelle og fælles regler.
- Eleven har viden om regelsæts formål og struktur.


## Modul 1

Intro Opvarmning	Stikbold med ændringer	Outro
 35min	35min	5min

## Modul 2

Intro	Fodboldrundbold Fodboldrundbold i nye klæder	Outro
 10min	60 min	5min

## Modul 3

Intro	Plintbold Plintbold med twist	Outro
 10min	50min	15min



#### NYSGERRIGHED

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

# Nysgerrig på nye boldspil

## Boldbasis og boldspil

### Karakterstyrke

Nysgerrighed

### Tid

3 moduler á 75 minutters varighed

### Forløbsbeskrivelse

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


### Kompetencemål

- Eleven kan organisere nye og gamle idrætslege.
- Eleven kan opstille individuelle og fælles regler.
- Eleven har viden om regelsæts formål og struktur.


## Modul 1

Intro Opvarmning	Stikbold med ændringer	Outro
 35min	35min	5min

## Modul 2

Intro	Fodboldrundbold Fodboldrundbold i nye klæder	Outro
 10min	60 min	5min

## Modul 3

Intro	Plintbold Plintbold med twist	Outro
 10min	50min	15min










#### NYSGERRIGHED

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

# 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.	
10 min. 	<b>INTRO</b> Tal med eleverne om det overordnede karakterstyrke nysgerrighed.	Kort introduktion og samtale i plenum.
10 min. 	<b>KINESISK RUNDBOLD</b> Eleverne deles i to grupper med cirka lige mange i hver. Hver gruppe danner en rundkreds med ca. to meter mellem hver elev. Én elev starter med at kaste en tennisbold videre til personen ved siden af, som også kaster til personen ved siden af, indtil bolden er hele vejen rundt i kredsen. Hvis en person ikke griber bolden, skal han/hun samle bolden op og aflevere bolden til den person, som han/hun skulle have kastet videre til, og derefter løbe hele vejen rundt om rundkredsen. Samtidigt skal de, der er tilbage i rundkredsen, forsøge at kaste bolden hele vejen rundt i rundkredsen, inden personen, der løber, er nået tilbage på sin egen plads. Hvis personen, der løber, ikke når tilbage, skal han/hun løbe en runde mere, og sådan fortsætter man til maksimalt tre omgange. Hvis personen, som løber, når tilbage på sin egen plads inden bolden, kaster personen bare bolden videre til den næste person. Prøv eventuelt med to eller flere bolde.	Materialer: tennisbolde Find også beskrivelsen <a href="#">HER</a>
15 min. 	<b>STIKBOLD</b> Eleverne starter med at spille ganske almindelig stikbold med en bold. Herefter skal eleverne i mindre grupper blive enige om ændringer, nye måder at spille stikbold på, som afprøves med hele gruppen. Eleverne må gerne stille nysgerrige spørgsmål til hinanden undervejs. Hvad fungerer, og hvad fungerer ikke? Hvorfor fandt de på den regelændring? Osv.	<b>MATERIALER</b> • skumbolde. • Kegler eller lignende til afgrænsning af område.
35 min.  	<b>STIKBOLD MED ÆNDRINGER</b> Herefter skal eleverne i mindre grupper blive enige om ændringer, nye måder at spille stikbold på, som afprøves med hele gruppen. Eleverne må gerne stille nysgerrige spørgsmål til hinanden undervejs. • Hvad fungerer, og hvad fungerer ikke? • Hvorfor fandt de på den regelændring? Osv.	<b>INSPIRATION</b> Brug gerne <a href="#">Aktivitetshjulet</a> som hjælp til udvikling af aktiviteter samt med fokus på modellens kerne "den gode energi".
5 min. 	<b>OUTRO</b> • Er der noget, der har overrasket jer? • Hvilke dele af undervisningen var sjovest – og hvorfor? • Hvad tænker I om at arbejde med nysgerrighed? • Hvor har vi arbejdet med udvikling? • Hvad synes I om at ændre på en kendt leg eller et kendt spil?	Lad eleverne snakke sammen to og to og saml derefter op i plenum  <b>INSPIRATION</b> Brug gerne den didaktiske model: <a href="#">Boldspiilsdugen</a> .

## FUN FACT







Nysgerrighed er et stærkt og grundlæggende menneskeligt træk. Det beskrives bedst som:

En medfødt drift eller et ønske om at vide, forstå eller lære noget nyt.

# Modul 2

Mål for dette modul:

Eleverne skal i dette modul arbejde med karakterstyrken nysgerrighed

	Hvad/indhold	Hvordan/organisering
10 min. 	<p><b>INTRO</b></p> <p>Læreren gentager karakterstyrken nysgerrighed fra modul 1</p> <p><i>Hvad arbejdede vi med sidst? Er der nogen, der kan huske vores tema?</i></p>	Samlet/plenum
25 min. 	<p><b>FODBOLDRUNDBOLD</b></p> <p>Eleverne spiller fodboldrundbold på et passende areal. Reglerne er de samme som i almindelig rundbold, men man skal blot sparke en fodbold ud og sparke bolden retur til opgiveren.</p>	<p><b>MATERIALER</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fodbold</li> <li>• Kegler</li> </ul> <p>Man kan vælge at spille på tid, så ude- og indehold får lige lang tid til at lave point.</p>
35 min.  	<p><b>FODBOLDRUNDBOLD I NYE KLÆDER</b></p> <p>I grupper skal eleverne komme med forslag til, hvordan man kan ændre på spillet, men samtidig opretholde en god energi. Tag gerne udgangspunkt i <a href="#">Aktivitetshjulet</a>, og overvej eventuelt følgende:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ændring af regler</li> <li>• Tid</li> <li>• Måden man er sammen på</li> <li>• Tiden for inde- og udeholdet</li> <li>• Placere kegler rundt, der tæller som point</li> <li>• Man kan have et håndboldmål, som udeholdet skal sparke bolden ind i</li> <li>• Man kan have kegler i spilleområdet, der giver ekstra point, hvis de bliver ramt</li> <li>• Flere bolde i spil</li> <li>• Andre bolde</li> <li>• Osv.</li> </ul>	<p><b>MATERIALER</b></p> <p><a href="#">Aktivitetshjulet</a></p> <p>Lyt til elevernes forslag og afprøv flere af deres ideer. Tal med dem om, hvilke ændringer, der har fungeret godt og hvilke mindre godt. Hvad gør de forskellige ændringer ved spillet?</p>
5 min. 	<p><b>OUTRO</b></p> <p>Tal sammen om:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Hvad har I lært?</i></li> <li>• <i>Hvad kendetegner en god udvikling af en aktivitet?</i></li> <li>• <i>Tænk på tre ting, der kendetegner en god udvikling af aktiviteter og del med sidekammeraten.</i></li> <li>• <i>Hvordan sørger man for at tænke alle deltagernes præferencer ind, når man udvikler på en aktivitet?</i></li> </ul>	<p><b>INSPIRATION</b></p> <p>Brug gerne den didaktiske model: <a href="#">Boldspilsdugen</a>.</p>







## 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.

# Modul 3

Mål for dette modul:

Eleverne skal i dette modul arbejde med karakterstyrken nysgerrighed

	Hvad/indhold	Hvordan/organisering
10 min. 	<b>INTRO</b> Læreren gentager karakterstyrken nysgerrighed fra modul 1 og 2  <i>Hvad arbejdede vi med sidst?</i> <i>Er der nogen, der kan huske vores tema?</i>	Samlet/plenum
20 min. 	<b>PLINTBOLD</b> Eleverne deles i to hold. På spillebanen stiller man to plinte i hver ende af baneområdet. En elev fra hvert hold stiller sig på plinten, som står på modstandernes banehalvdel. Målet er at aflevere bolden til eget holds "boldfanger" på modstandersidens plint. Lykkes man med det, får holdet et point. Det er ikke tilladt for en spiller at løbe med bolden. Man kan spille til et bestemt antal point og herefter skifte ud på "plintpladsen", så flere får lov.	<b>MATERIALER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Minimum to plinte</li> <li>• Skumbold</li> <li>• Overtræksveste</li> </ul>
30 min.  	<b>PLINTBOLD MED TWIST</b> I to grupper skal eleverne videreudvikle på <i>plintbold</i> . De kan fx ændre: <ul style="list-style-type: none"> <li>• antallet af boldfangere</li> <li>• antallet af bolde</li> <li>• forhindringer</li> <li>• nye scoringsmuligheder</li> <li>• måden man er sammen på</li> <li>• osv.</li> </ul> <p>De skal konstant have "den gode energi" i spillet for øje, når de videreudvikler på spillet.</p> <p>Herefter deles den nye ide med den anden gruppe, og sammen bliver de enige om, hvilken ændring der kunne være sjov at prøve. Flere ideer kan afprøves samtidigt.</p>	<b>MATERIALER</b> <a href="#">Aktivitetsshjulet</a>
15 min. 	<b>OUTRO</b> Tal sammen om: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Hvad har I lært?</i></li> <li>• <i>Hvad blev I nysgerrige på ved hinanden ?</i></li> <li>• <i>Hvad lykkedes I med at ændre?</i></li> <li>• <i>Hvordan er det at være med til at ændre et spil og lave egne regler?</i></li> <li>• <i>Hvad kan I tage med jer fra idrætsundervisningen til andre situationer i livet?</i></li> </ul>	<b>INSPIRATION</b> Brug gerne den didaktiske model <a href="#">Aktivitetsshjulet</a>

Kroppen producerer cirka 1,5 liter spyt om dagen og 1 liter snot om dagen.

FUN FACT

## 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

