



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Aktiv læring

ALDERSGRUPPE:

Fra 12 år

REKVISITTER:

Gymnastikbænk og et spil kort.

ANTAL:

2 el. flere

VARIGHED:

Min. 10 minutter

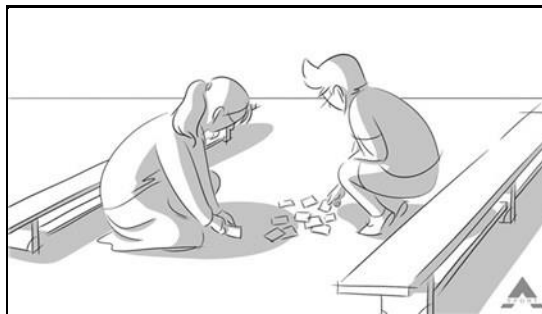
Et kortspil i bevægelse - Udskoling:

I skaber (ved fx at skubbe stole og borde ud til siden) eller finder et tomt gulvplads, hvor det er muligt at bevæge sig moderat. Midt på gulvet placerer I et spil kort med forsiden opad. I vælger hvor mange og hvilke kort, der skal i bevægelser. Inden aktiviteten begynder kan I evt. i fællesskab finde, hvilken bevægelse ruder skal repræsentere o.s.v. - det er også oplagt, at det er den professionelle voksne, der udvælger øvelserne efter, hvad der er i fokus. De aktive deles i to hold. Alle deltagere får et nummer. De to, fra hvert hold med nummer 1 hopper over en snor, kridtstreg eller en gymnastikbænk. Vælger et kort. Hopper tilbage og fortæller eller viser holdet, hvilken øvelse, hvilket kort og hvilket tal på kortet. Fx hvis det er ruder 5, snurrer/drejer hele holdet 5 gange, mens de tæller højt i fællesskab. Husk, fokus på god kvalitet i bevægelserne. sådan fortsætter aktiviteten. Det kan være en god ide at aftale inden start, hvor længe aktiviteten skal foregå. Til slut kan holdene tælle deres kort og en lille konkurrence er i gang. Hvilket hold har hentet flest kort? Se under variationer, hvordan aktiviteten også duer godt til Aktiv læring.

Variation: Aktiviteten eller rammen er oplagt at bruge til aktiv læring. Efter at have siddet i matematiktimen på stolen ved bordet og været dybt koncentreret, trænger kroppen pludselig til lidt bevægelse. 'Et kortspil i bevægelse' har nu sin berettigelse, ved at krydre aktiviteten med at bruge regnearter. Fx ruder kan være division, klør er addition o.s.v. Hvert hold starter med et sum fx 10. Holdet regner videre efter hvilket kort både talmæssigt og farve holdet trækker. Altså et kort definerer både bevægelse, regnearter og antal. Der kan skrues op og ned med sværhedsgraden. Fx i indskoling er kortene kun fra 1 - 5. Regnearterne er plus og bevægelserne er gode motoriske grundøvelser. Der er uendelige muligheder for at være medskabende i aktiviteten. God fornøjelse.

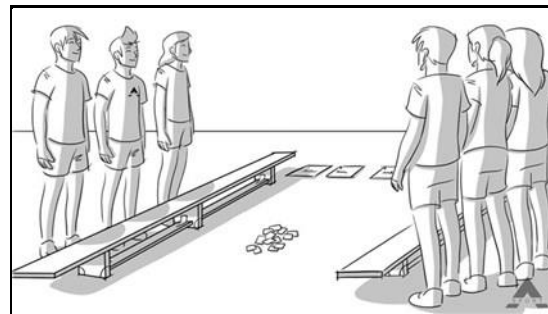
Formål: At få rørt kroppen.

SÅDAN GØR DU:



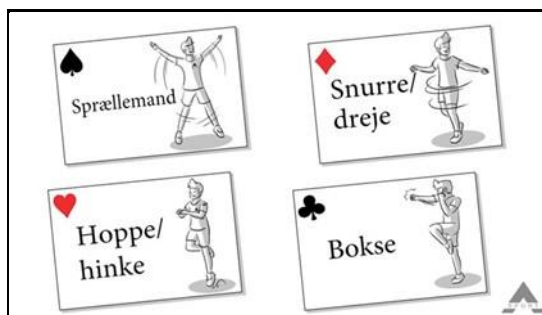
Område

I stiller to gymnastikbænke med ca. 4 meters afstand. I området mellem de to gymnastikbænke lægger I et spil kort evt. uden billedkort (knægt, dame og konge)



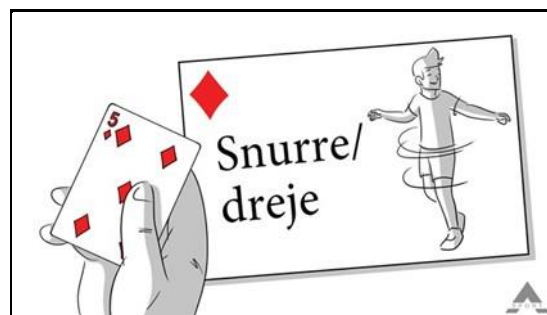
Gruppe og et nummer

I deler jer i to grupper og i hver gruppe får alle deltagere et nummer.



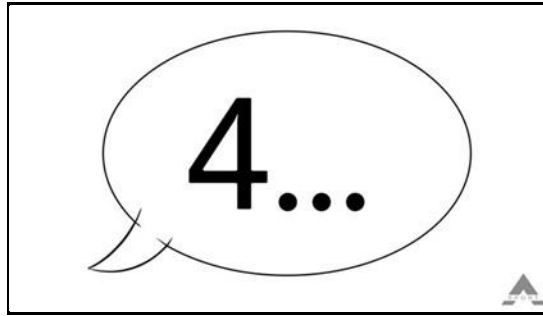
Spillekort = bevægelse

I tegner og skriver på 4 stk. papir, hvilken bevægelse, der hører til hvilke kort. Fx klør = bokse, hjerter = hoppe/hinke, ruder = snurre/dreje og spar = Sprællemænd



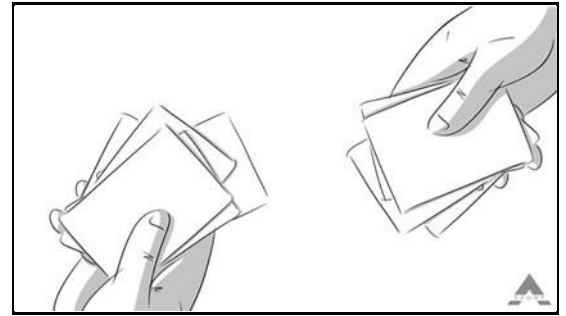
Nummer 1

Nummer 1 i hver gruppe hopper ind i området, hvor kortene ligger. Tager et kort og fortæller og viser de andre, hvad I skal lave af bevægelse. Fx ruder fem = fem snurre/dreje.



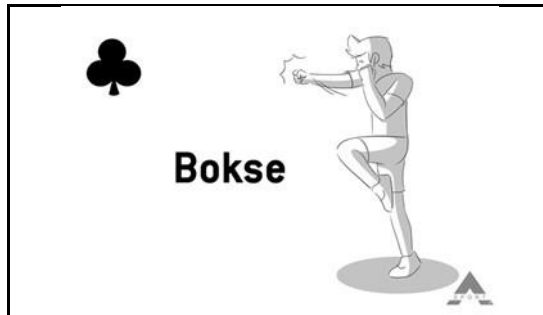
Tæl højt

Det er en god idé at tælle højt, mens I udfører øvelsen.



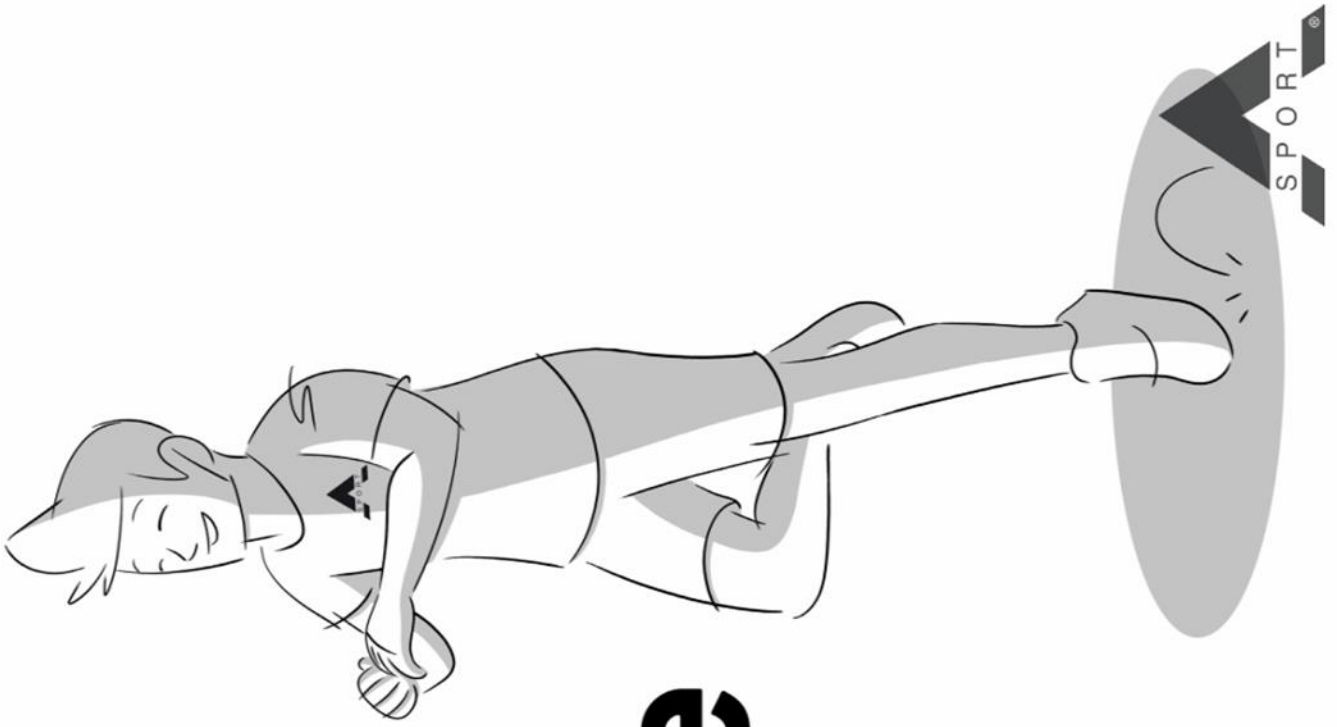
Konkurrence

I kan lave aktiviteten til en lille konkurrence. Hvilken gruppe samler flest kort på 10 minutter.

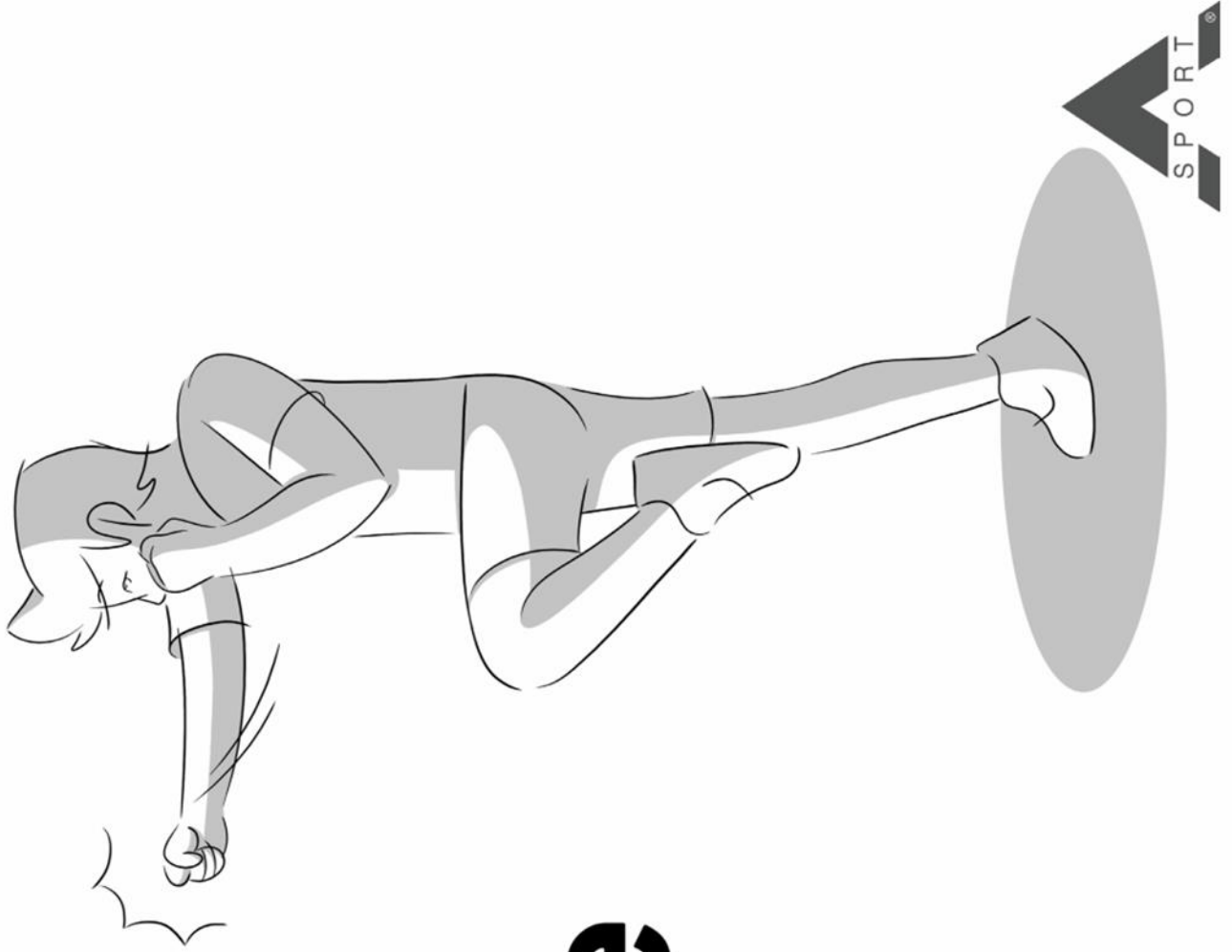


God kvalitet

Fokus: Det er vigtigt at få god kvalitet i alle bevægelser.

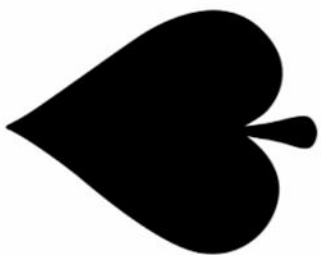


Hoppe/hinke

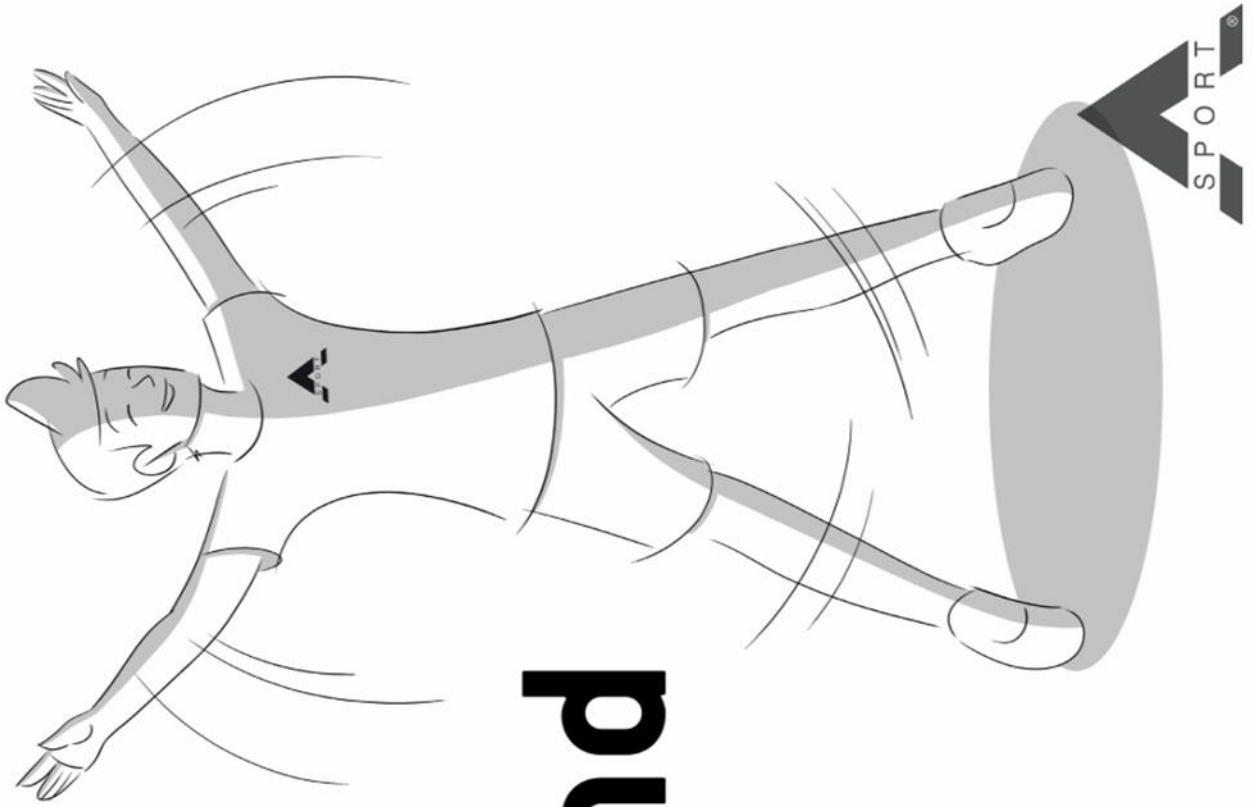


Bokse





Sprællemænd





Snurre/dreje

