BEVÆGELSE I UNDERVISNINGEN

INSPIRATION TIL 45 MINUTTERS DAGLIG BEVÆGELSE

AKTIV RUNDT I DANMARK

Inspiration til lege og aktiviteter i undervisningen

INDHOLDSFORTEGNELSE

INDLEDNING S.5

LEGE OG AKTIVITETER I UNDERVISNINGEN

Levende Memory S.6
Frugtsalat S.8
Klask et ord S.10

Kan du li´ din nabo S.12
Frisbee-golf S.14
Aktiv quiz S.15
3 på stribe i stort format S.16
Find sammen S.17
Quiz-fange S.18
Tastaturet S.19
Skriv løs S.20
Kroppen skriver S.21
Et stort kaos S.23
Faglige fangelege S.24
Speeddating S.25
Terningeløb S.26
Svar og kast S.27
Faget rundt S.28
Banegården S.29
For eller imod S.30
Journalister S.31
Løb hurtigt rundt S.32
Den rigtige rækkefølge S.33

GÅ GAK MED FAGLIGHEDEN S.34-38

De tre første aktiviteter er uddybet med variation efter fag og årgang.

INDLEDNING

Aktiv rundt i Danmark ønsker med dette materiale at give inspiration til at integrere bevægelse, lege og aktiviteter i undervisningen.

Målet med hæftet er, at det skal være nemt og lettilgængeligt at inddrage aktiviteterne i undervisningen. Aktiviteterne skal ses som et sjovt og lærerigt supplement til den øvrige pædagogiske og didaktiske praksis i skolen.

Vi håber, at valget af aktiviteter i materialet også kan inspirere til, at man finder velkendte lege og øvelser frem fra gemmerne og nytænker dem i en undervisningsmæssig kontekst.

Materialet tager afsæt i, at der hverken kræves særlige rekvisitter eller rammer for at gennemføre aktiviteterne.

HÆFTETS OPBYGNING

Hæftet indledes med tre eksemplariske aktiviteter med konkrete idéer til, hvorledes aktiviteten kan differentieres og integreres i faglige sammenhænge med varieret sværhedsgrad på forskellige klassetrin.

Dernæst følger en beskrivelse af 20 lege og aktiviteter, som nemt kan inddrages i undervisningen på alle klassetrin. Det er tænkt sådan, at den enkelte lærer nu selv må differentiere og tilpasse aktiviteten, så den passer til det klassetrin og det fag, hvori man underviser. Hver aktivitet kan bruges i alle fag.

Til sidst går vi gak med fagligheden. Med afsæt i udvalgte aktiviteter fra "GÅ GAK på 1 minut" i hæftet Powerpauser 2 gives der inspiration til, hvordan de gakkede aktiviteter kan få en faglig vinkel.

Alt i alt håber vi, at materialet kan bidrage til en mere varieret undervisning og mange (sjove) måder at lære på, hvor elevernes læring, motivation og sundhed er i centrum.

Rigtig god fornøjelse!

LEGE OG AKTIVITETER I UNDERVISNINGEN

LEVENDE MEMORY

MATERIALER: Ingen

KRAV TIL PLADS: Eleverne står på et mindre område, hvor der skal være plads til at lave bevægelser på stedet

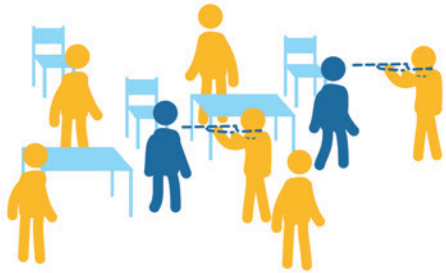
INSTRUKTION:

Eleverne er levende brikker og skal passe sammen parvis som i vendespil. Fx kan temaet være sportsgrene, og dernæst finder man parvis på en bevægelse i fx svømning, skydning, fodbold etc. To elever går uden for døren og skal dernæst skiftevis prikke to elever ad gangen og gætte, hvem der passer sammen. Når man bliver prikket, viser man den bevægelse, man er. Den, der får flest stik, vinder.

Man kan lade de to elever samarbejde, så det i stedet gælder om at få stikkene hjem på færrest mulige gæt.

Aktiviteten kan også laves med almindelige kort, som eleverne selv laver med forskellige faglige kategorier, der lægges tilfældigt ud på gulvet eller bordet.

Aktiviteten kan desuden varieres således, at kortene stadig matcher to og to, men nu går eleverne rundt blandt hinanden og bytter kort. Når læreren råber "find din makker", gælder det om finde sammen med den person, som har det matchende kort.



LEVENDE MEMORY - VARIATION OG FAGLIGE AKTIVITETER

0.-2. ÅRGANG:

1) **I dansk** kan man arbejde med alfabetet, så et par er det samme bogstav.
2) **I matematik** kan den ene være 2+2, mens den anden er 4.
3) **I natur/teknik** kan kategorierne være dyr, der skal vises.
4) **I musik** kan kategorierne være instrumenter, som mimes, eller to simple rytmer, der er ens, fx tramp, tramp, klap.

3.-6. ÅRGANG:

1) **I dansk** kan kategorierne være ordklasser, så fx udsagnsord og "at cykle" passer sammen, eller nutid/datid, antonymer, synonymer etc.
2) **I matematik** kan regnestykkerne øges i sværhedsgrad, så "6 gange 6" og 36 passer sammen.
3) **I natur/teknik** kan kategorierne fx være fisk, fugle, krybdyr, rovdyr eller pattedyr.
4) **I engelsk** kan ordene være på henholdsvis dansk og engelsk, fx sol og sun.
5) **I historie** kan kategorierne være historiske begivenheder og årstal, fx "afslutningen på 2. Verdenskrig" og "1945".

7.-10 ÅRGANG

1) **I dansk** kan kategorierne være sproglige billeder, metaforer eller ordsprog, som skal passe med betydningen af sætningen.
2) **I matematik** kan kategorierne være inden for brøker, decimaltal og procent. Eleverne kan i arbejdet med geometri tegne en trekant med en ret vinkel, som passer med kortet "90 grader", eller opgaven kan være at kombinere kortet "2x+12=24" og "x=6" i arbejdet med ligninger.
3) **I geografi** kan kategorierne være land/hovedstad (Tyskland/Berlin), ø/by, (Fyn/Odense) eller verdensdel/land (Afrika/Kenya).
4) **I tysk** kan kategorierne være ordklasser, fx verbum/fahren, adjektiv/rot eller substantiv/Tisch.
5) **I samfundsfag** kan kategorierne være partier/politisk mærkesag eller ministerier/ministre.
6) **I engelsk** kan man stille krav om, at eleverne skal lave en sætning mundtligt eller skriftligt med det ord, som man har fundet, før man kan få stikket hjem.