

Tímaseðill

Skóli: Snælandsskóli	Kennarar: Hjalti Jóhannsson og Markús Már Magnússon
Dags: 17.05.23 Kl: 13:10 - 13:50	Bekkur: 5. Bekkur
Kennsluþættir: Samskipti, samvinna, færni, viðbrögð, grípa, kasta og sparka.	
Markmið: Að kenna leiki þar sem ólínuleg kennslufræði er ríkjandi og nemendur sýna fram á lausnamiðaða hugsun.	
Tæki: Dýnur, húllahringir, jógaboltar, karfa, körfuboltar, keilur, mjúkboltar, skott, stangir, tennisboltar og vesti.	

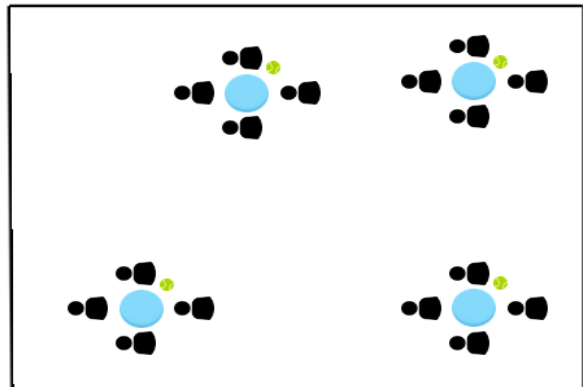
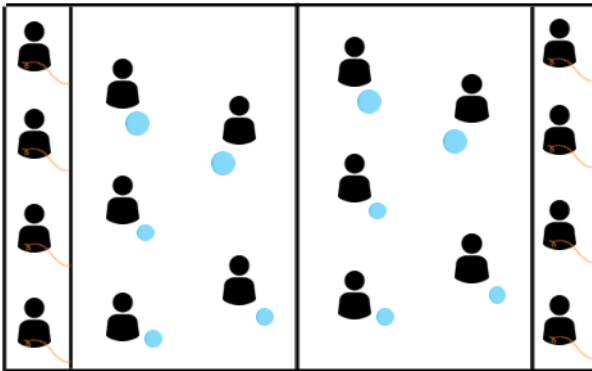
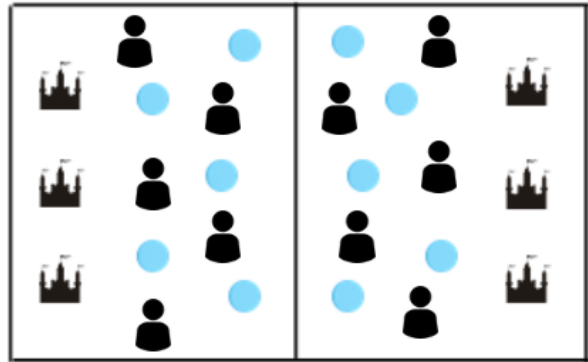
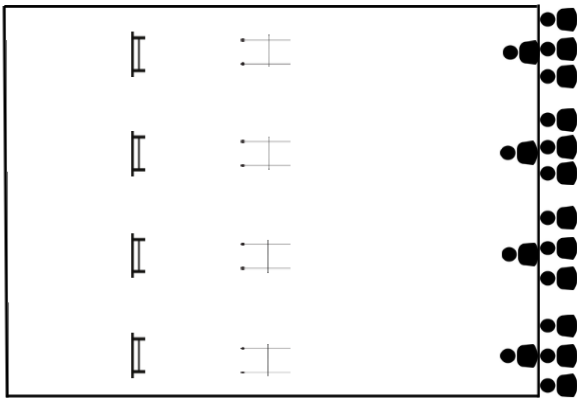
Mínútur	Æfingar	Áhersluþættir	Skipulag
10	Keðjuboðhlaup	<ul style="list-style-type: none"> • Samvinna • Samskipti • Hlaup 	
10	Kastalabolti	<ul style="list-style-type: none"> • Samskipti • Samvinna • Kasta • Grípa • Lausnamiðuð hugsun 	
10	Frelsum refinn	<ul style="list-style-type: none"> • Kasta • Grípa • Sparka • Hlaupa • Færni 	
10	Boltabrjálæði	<ul style="list-style-type: none"> • Samvinna • Kast • Grípa • Viðbrögð 	

Markmið

Samskipti, samvinna, viðbrögð, ólínuleg kennsla, kast, grip, spark, færni. Aðlaga leiki þannig að þeir henti öllum hópnum sem best með því að breyta/taka út reglur og fá nemendur til þess að hugsa sjálfstætt og finna lausnir.

Leikir

Byrja á leikjum með lágri ákefð og auka ákefðina smám saman. Fjórir leikir sem leggja áherslu á ofangreinda þætti. Hámark 10 mín. á leik, u.þ.b. 40 mín. heildarkennsla.



Leikur 1

Keðjuboðhlaup

Leikurinn virkar þannig að nemendum er skipt upp í nokkur lið, fyrsti hlauparinn í hverju liði hleypur yfir og til baka og sækir þann næsta í röðinni, þeir leiðast svo yfir og til baka og sækja þann þriðja í röðinni. Þannig gengur boðhlaupið þangað til það er búið að sækja hvern einasta liðsmann og hlaupa með hann yfir. Að því loknu er boðhlaupið endurtekið og þá verður nýr liðsmaður fyrstur í röðinni.

Tillögur að uppbroti

- Í byrjun er leikurinn framkvæmdur eins og honum er lýst hér að ofan.
- Hægt er að bæta við hindrunum fyrir nemendur þar sem þeir þurfa að hoppa yfir eða fara undir hindranir, þá þurfa liðsmenn að tala og vinna saman til þess að fara í gegnum hindranirnar á sem fljótlegastan hátt.
- Einnig er hægt að bæta við einhverri færni á meðan á hlaupinu stendur eins og að hoppa jafnfætis eða á öðrum fæti fram og til baka.



Upprunaleg hugmynd

Leikur 2

Kastalabolti

Skotbolti án þess að nemendur séu að skjóta í hvort annað. Settir eru upp þrír svo kallaðir kastalar með annað hvort húllahringjum eða keilum þar sem nemendur eiga að stilla þeim upp. Nemendur eiga að verja sína kastala á meðan að mjúkboltum er kastað í þá. Ef kastalinn dettur niður mega nemendur setja hann aftur upp, en ef allir þrír kastalarnir eru kastaðir niður á sama tíma jafnvel ef það er verið að byggja einn upp þá vinnur liðið sem kastaði þá niður. Tvö lið, nokkrir mjúkboltar. Samkeppni og andkeppni í þessum leik. Hægt að brjóta upp leikinn með því að setja hindranir á miðjuna svo nemendur sjái ekki kastalana hjá andstæðingum.

Tillögur að uppbroti

- Í fyrstu umferð er leikurinn spilaður á hefðbundinn hátt eins og honum er lýst hér að ofan.
- Í annarri umferð er hægt að bæta því inn í að ef nemandi grípur boltann þá má hann hlaupa inn á vallarhelminginn hjá andstæðingnum og reyna að skjóta niður kastalan hjá þeim (gætum afmarkað svæðið sem nemandinn má fara inn á svo hann fari ekki alveg upp að kastalanum). Þetta gæti hvatt nemendur til þess að grípa fleiri bolta.
- Í þriðju umferð myndum við setja þá reglu á að að nemendur mega ekki tala saman, þetta gæti hvatt nemendur til þess að hugsa um samskiptin og hvernig þau myndu leysa það að geta ekki talað saman. Það væri áhugavert að sjá hvernig nemendur myndu leysa það og vinna saman án þess að tala saman.



Upprunaleg hugmynd

Leikur 3

Frelsum refinn

Nemendum er skipt upp í tvö lið með svokallað endasvæði báðum megin. Fjórir nemendur eru í endasvæðinu með skott. Markmið leiksins er að kasta bolta inn á endasvæðið og nemendur þar eiga að grípa boltann og þeir mega ráða hvort þeir hlaupi yfir á sitt liðssvæði eða sparka boltanum yfir til samherja sinna aftur. Ef nemandi hleypur og skottið er tekið þá þarf hann að fara aftur í endasvæðið. Ef leikmaður ætlar að sparka boltanum yfir þarf hann að leggja hann á gólfíð og sparka ristarspyrnu yfir og liðsfélagi þarf að grípa. Liðið sem nær öllum sínum liðsfélögum úr endasvæðinu yfir á liðssvæðið vinnur leikinn. Stærðin á mjúkboltunum er mismunandi, en notast er við bæði stærri og minni mjúkbolta (3 litlir og 2 stórir). Ef leikmaður á endasvæði grípur stærri boltann þá þarf hann að sparka á lofti til baka. Ef minni boltinn er gripinn þá þarf að hlaupa eða kasta boltanum yfir.

Tillögur að uppbroti

- Í fyrstu umferð er leikurinn spilaður á hefðbundinn hátt eins og honum er lýst hér á undan.
- Í annarri umferð er hægt að bjóða upp á að tveir sleppi ef boltanum er sparkað yfir með ristarspyrnu af gólfinu. Þá ýtum við undir að sparka frekar og vanda sig með góðri sparkfærni.
- Í þriðju umferð væri mögulegt að nota verri höndina og fótinn í að kasta og sparka yfir.

Upprunaleg hugmynd



Leikur 4

Boltabrjálæði

Leikurinn virkar þannig að hópnum er skipt upp í nokkur lið og hvert lið stendur í kringum jógabolta sem er settur ofan í körfu svo hann færist ekki. Liðin fá svo einn bolta og eiga að kasta honum á milli sín með því að láta hann skoppa af jógaboltanum. Í kjölfarið á liðið að reyna að ná sem flestum köstum á milli sín án þess að boltinn fari í jörðina. Leikurinn reynir á viðbrögð nemenda þar sem það er óútreiknanlegt hvert boltinn mun skoppa af jógaboltanum, einnig reynir leikurinn á kast- og grip hæfni nemenda þar sem þeir þurfa að vanda sig að hitta á jógaboltann og vera tilbúnir að grípa boltann, hvar sem hann lendir.

Tillögur að uppbroti

- Í upphafi er hægt að láta alla nemendur hafa eins bolta, bæta síðan við fleiri gerðum af boltum sem hægt er að velja úr eftir fyrstu umferð og hver hópur getur fundið sér bolta sem þeim finnst henta best (t.d. stórir og litlir mjúkboltar, tennisboltar, körfuboltar o.fl.).
- Einnig er hægt að láta nemendur færa sig fjær jógaboltanum, en þá þurfa þeir að vanda sig meira og kasta fastar svo boltinn skoppi á liðsfélaga.



Upprunaleg hugmynd