



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDEATYPE:

Aktiv læring

ALDERSGRUPPE:

Fra 12 år

REKVISITTER:

Badmintonketcher (1 pr. spiller), badmintonbolde (1 pr. bane).

ANTAL:

4 el. flere

VARIGHED:

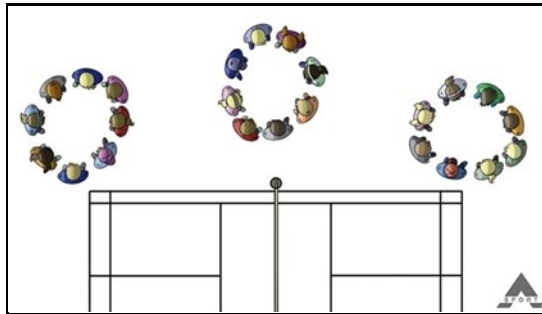
Fra 20 minutter

Rundt om nettet:

Hele klassen deles ind i grupper på 6 - 10 personer. Hver gruppe får tildelt en badmintonbane, en fjerbold og hver elev får en badmintonketcher. Eleverne stiller sig nu op - ligeligt fordelt - bag baglinjen på den banehalvdel de får tildelt. 1. mand sætter spillet i gang ved at spille fjerbolden over til modsatte spiller og løber derefter over på modsatte baglinie. Herefter spiller den næste spiller bolden til den næste spiller på den modsatte side, og løber derefter over på den modsatte baglinie. Alle løber i urets retning - altså højre om. Rammer man ikke fjerbolden eller skyder bolden ud af banen, er man ude af spillet. For at komme med i spillet igen skal den udgåede elev løse en stille opgave. Opgaverne kan før start på spillet være fremstillet på klassen af eleverne eller af læreren. Læreren eller en udvalgt elev kan evt. godkende den løste opgave. Sådan fortsætter spillet indtil alle opgaver er løst, eller tiden er udløbet (ca. 15 - 20 minutter). Spillet kan også leges som Rundt om bordet - se under variationer.

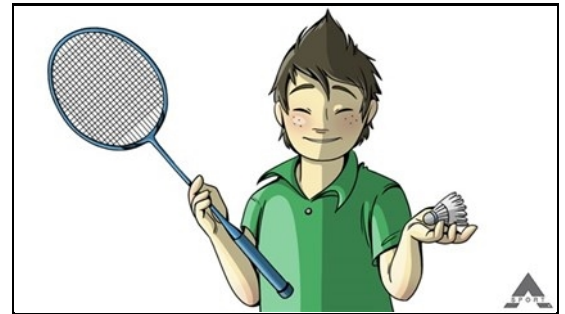
Variation: Kan bruges i alle fag. Opgaverne skal blot laves efter fag, emne og årgang. Det kan bruges som løsning af emne faglige opgaver i en sjov og bevægelig aktivitet. Legen kan også bruges som Rundt om bordet. Her får hver gruppe tildelt et bordtennisbord, en bold og hver elev får et bordtennisbat. Eleverne stiller sig op - ligeligt fordelt - på hver deres side af bordtennisbordet på en række. 1. mand sætter legen i gang ved at spille bolden til modsatte spiller og derefter løbe over på modsatte side o.s.v. Rammer man ikke bolden eller bordet en gang på den modsatte banehalvdel, så er man ude af legen. Udgåede elev løser en opgave og er derefter med igen o.s.v. - samme regler som ved Rundt om nettet.

SÅDAN GØR DU:



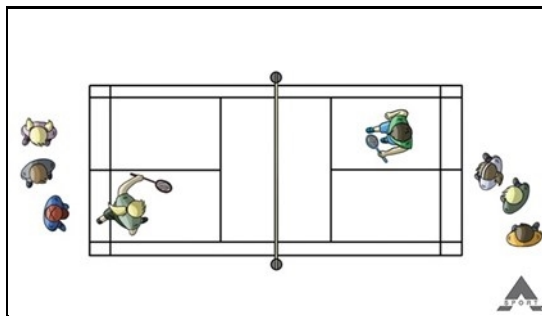
Gruppen

I deler klassen i grupper af 6 - 10 personer.



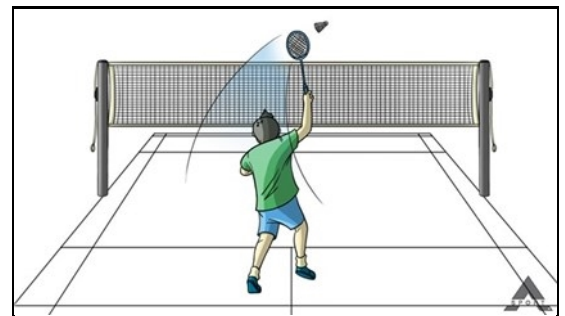
Badmintonbane m.m.

Hver gruppe får tildelt en badmintonbane, en fjerbold og hver elev får en badmintonketcher.



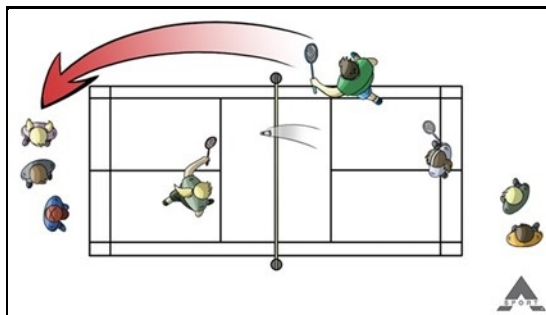
Opstilling

Gruppen deles i to hold. De to hold stiller sig i række bag baglinjen på deres tildelte banehalvdel.



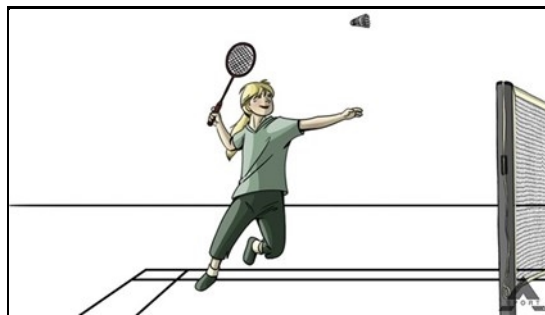
1. mand

1. mand sætter spillet i gang og spiller fjerbolden over på modsatte side.



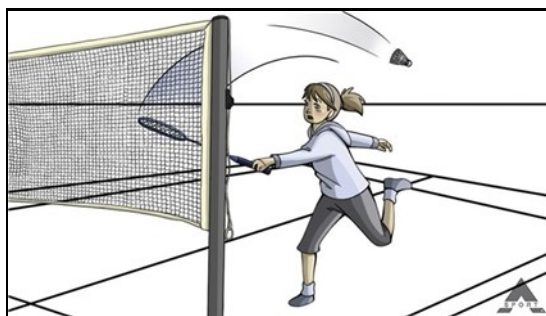
Løber

1. mand løber rundt om nettet - i urets retning (højre om) - og stiller sig bag rækken på modsatte hold.



Modsatte hold

Første spiller på modsatte hold rammer bolden og spiller fjerbolden over nettet igen...og løber efterfølgende.



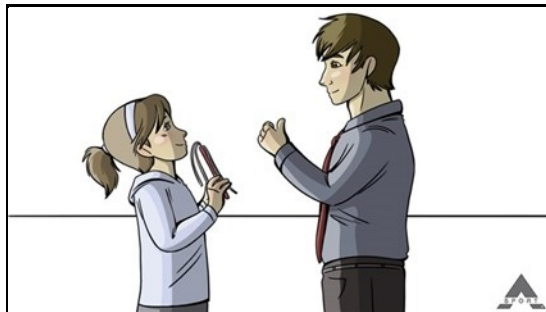
Rammer ikke

Hvis I ikke rammer fjerbolden eller skyder bolden ud af banen, er I ude af spillet.



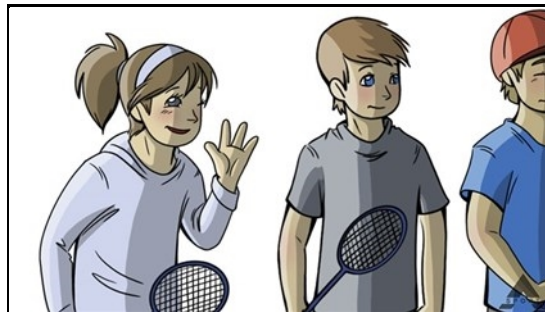
Løse opgave

Udgåede elev løser en stillede opgave.



Godkendes

En udvalgt elev eller læreren godkender den løste opgave.



Med igen

Efter løst og godkendt opgave er man med i spillet igen.