



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Aktiv læring

ALDERSGRUPPE:

Fra 5 år

REKVISITTER:

Kegler (5 stk.), boldtræ (1 stk.), Rubberflex (1 stk.) og stopur.

ANTAL:

4 el. flere

VARIGHED:

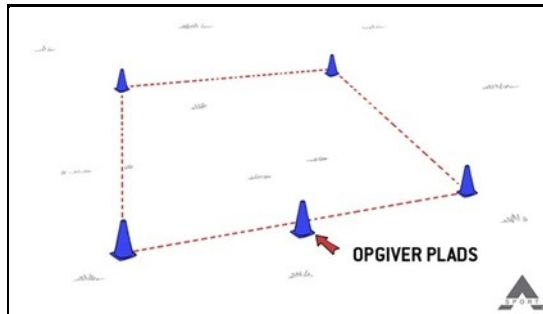
Fra 15 minutter

Matematik Rundbold:

Eleverne deles op i to hold. Banen er et kvadrat, hvor hjørnene er markeret med en kegle. Det ene hold er ude og fordeler sig på banen. Det andet hold er inde og stiller sig op i en række. Underviseren giver et spørgsmål til den første i rækken. Svares der rigtigt, kaster underviseren bolden ud i marken - jo hurtigere eleven svarer, jo længere kastes bolden. Hvis der svares forkert, går eleven videre til første kegle uden at bolden kastes. I tilfælde af, at underviseren ikke behersker at variere kastenes længde og præcision, kan det være en ide at "ansætte" en assistent. Underviseren kan variere spørgsmålenes sværhedsgrad efter elevernes individuelle niveau. Når bolden er kastet, gælder det for udeholdet om at få bolden hurtigt indtil underviseren igen, som siger "STOP" når han/hun har bolden og står på opgiverpladsen. Den er markeret med en kegle. Samtidig skal eleverne fra indeholdet, som har svaret på et spørgsmål fra underviseren, løbe banen rundt fra hjørne til hjørne. Ved keglerne i hjørnerne er der helle. Hvis en elev er i løb mellem keglerne, når underviseren siger "STOP", dør eleven og går bag i rækken uden at holdet får point. Hvis eleven når hele banen rundt uden at dø, får holdet 1 point. Gribes bolden af udeholdet, efter at underviseren har kastet den, går bolden død, og alle elever i løb skal gå tilbage til den kegle, de stod ved, inden bolden blev kastet. Holdene bytter plads på tid (fx 10 min.). Spillet kan forløbe over flere runder, så begge hold har været inde og ude flere gange. Når spillet stoppes skal begge hold have været inde lige mange gange. Pointene tælles op og det hold med flest point har vundet spillet.

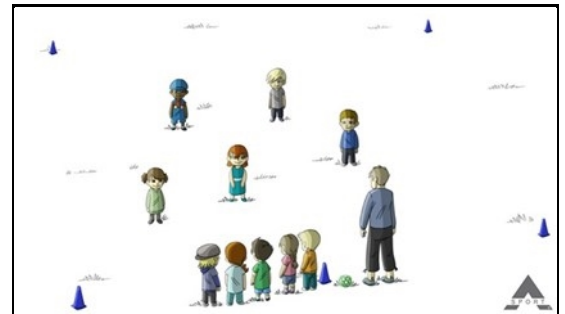
Variation: Indenfor matematik kan der varieres ved at bruge forskellige regnearter i spørgsmålene. Spillet kan desuden varieres til andre fag - fx kan man i dansk bede eleverne om at stave ord eller fortælle, hvilken ordklasse et ord tilhører. Der kan også stilles spørgsmål til en aktuel tekst. I fremmedsporg kan spillet fx bruges ved at bede eleverne om at oversætte ord fra dansk. Rundbold spillet kan bruges i alle fag, det er kun underviserens kreativitet der sætter grænser.

SÅDAN GØR DU:



Banen

I placerer 4 kegler i et kvadrat. Den femte kegle placerer I ved opgiverpladsen, som ligger mellem to af de andre kegler.



To hold

I deler klassen i to hold. Det ene hold er udehold, og de placerer sig spredt på banen. Det andet hold er indehold, og de stiller sig i en kø bag opgiverpladsen.



Opgiverpladsen

Første elev fra indeholdet får et spørgsmål af læreren. Eleven svarer så hurtigt som muligt på spørgsmålet.



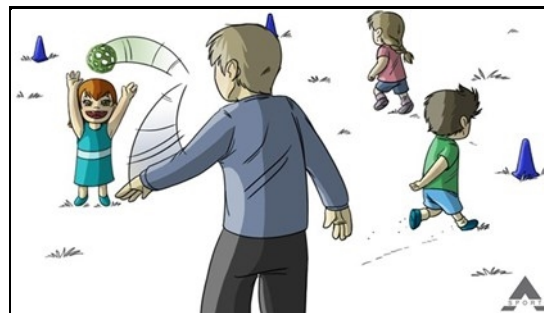
Rigtigt svar

Læreren kaster/skyder tennisbolden eller rubberflex ud i marken. Jo hurtigere eleven svarer rigtigt, jo længere kaster læreren bolden.



Forkert/intet svar

I tilfælde af mangel på/forkert svar, går eleven til første kegle, uden at læreren kaster bolden.



Banen rundt

Hver gang læreren kaster bolden, kan eleverne løbe fra kegle til kegle.



"STOP"

Når læreren har kastet bolden, skal udeholdet få den tilbage til læreren ved opgiverpladsen så hurtigt som muligt. Når læreren har bolden og står ved opgiverpladsen, siger han/hun "STOP".



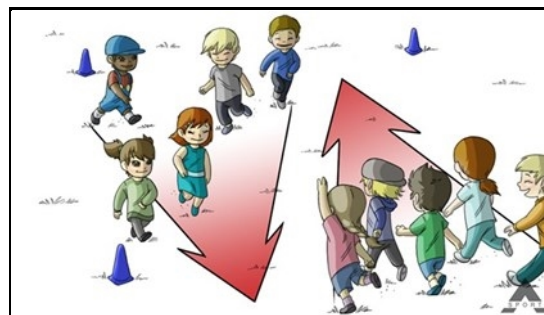
Mellem keglene ved "STOP"

Hvis en elev befinder sig mellem to kegler, når læreren siger "STOP", er eleven død og skal gå bag i køen, uden at indeholdet får et point. I kan også vælge reglen, at han/hun må gå tilbage til keglen.



Point

Hvis en elev har løbet hele banen rundt uden at dø, får indeholdet 1 point.



Tiden løber

Holdene bytter position efter tid. Begge hold skal være inde og ude lige mange gange.