



Se animationsvideoen ved at scanne QR koden her

IDETYPE:

Leg og bevægelse

ALDERSGRUPPE:

Fra 8 år

REKVISITTER:

Kegler/kridt til markering af de 4 felter og en ballon (evt. flere).

ANTAL:

Gruppe

VARIGHED:

Ca. 10 minutter

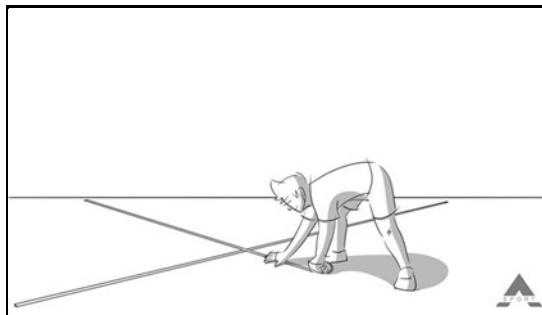
Den svævende bombe:

Rummet skal deles op i fire tydelige felter. Underviseren deler klassen op i fire, og de fire grupper får tildelt hver deres felt. Det går ud på at forsvare deres fjerdedel af rummet mod bomben (ballonen). Underviseren slipper bomben/ballonen midt i rummet, det gælder nu om, for holdene, at puste til den, så den ikke lander i deres del af rummet. Når ballonen/bomben rammer gulvet, er det hold, hvis felt bomben lander indenfor, blevet bombet. Holdet der lige er blevet bombet, tager nu bomben/ballonen og kaster den ind mod midten, og legen fortsætter. Når legen sluttes, er vinderholdet det hold der er blevet bombet færrest gange.

Variation: Sæt eventuelt flere balloner ind, så aktiviteten bliver sværere.

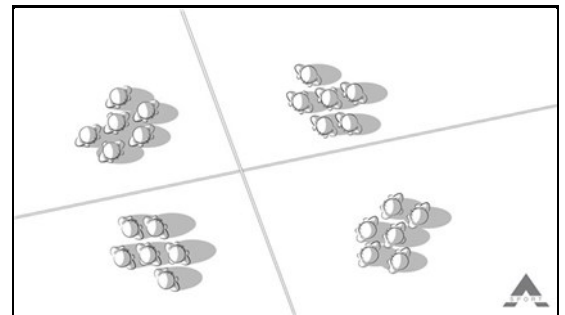
Formål: At samarbejde, føre en dialog og koncentration eleverne i blandt. Alle er nødvendige for at nå det fællesmål.

SÅDAN GØR DU:



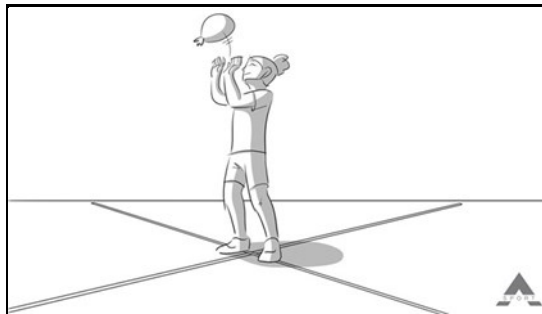
Banen

Del klassen op i fire, lige store, kvadratiske felter.



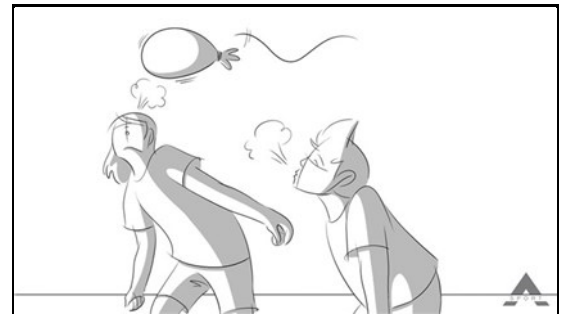
Grupper

Del eleverne i fire grupper. Hver gruppe får hver deres felt.



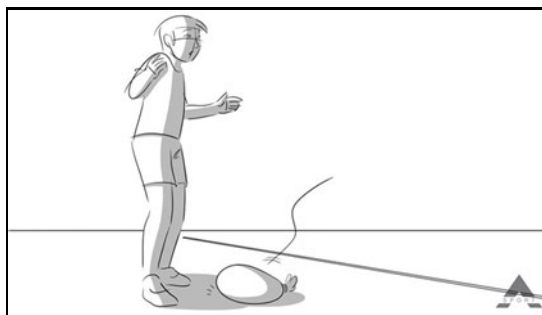
Bomben

Bomben er en ballon. Underviseren kaster ballonen op i midten af banen.



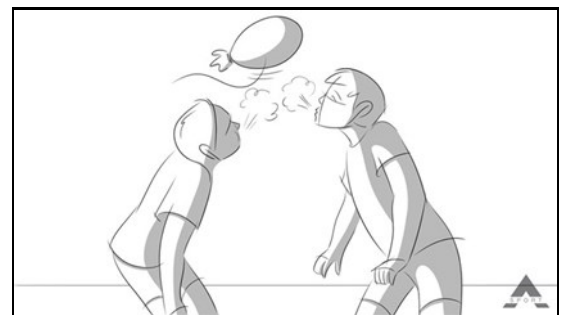
Pust

Bomben må ikke lande i ens felt. Nærmer ballonen sig ens felt, skal gruppen prøve at få ballonen væk, kun ved hjælp af at puste til den.



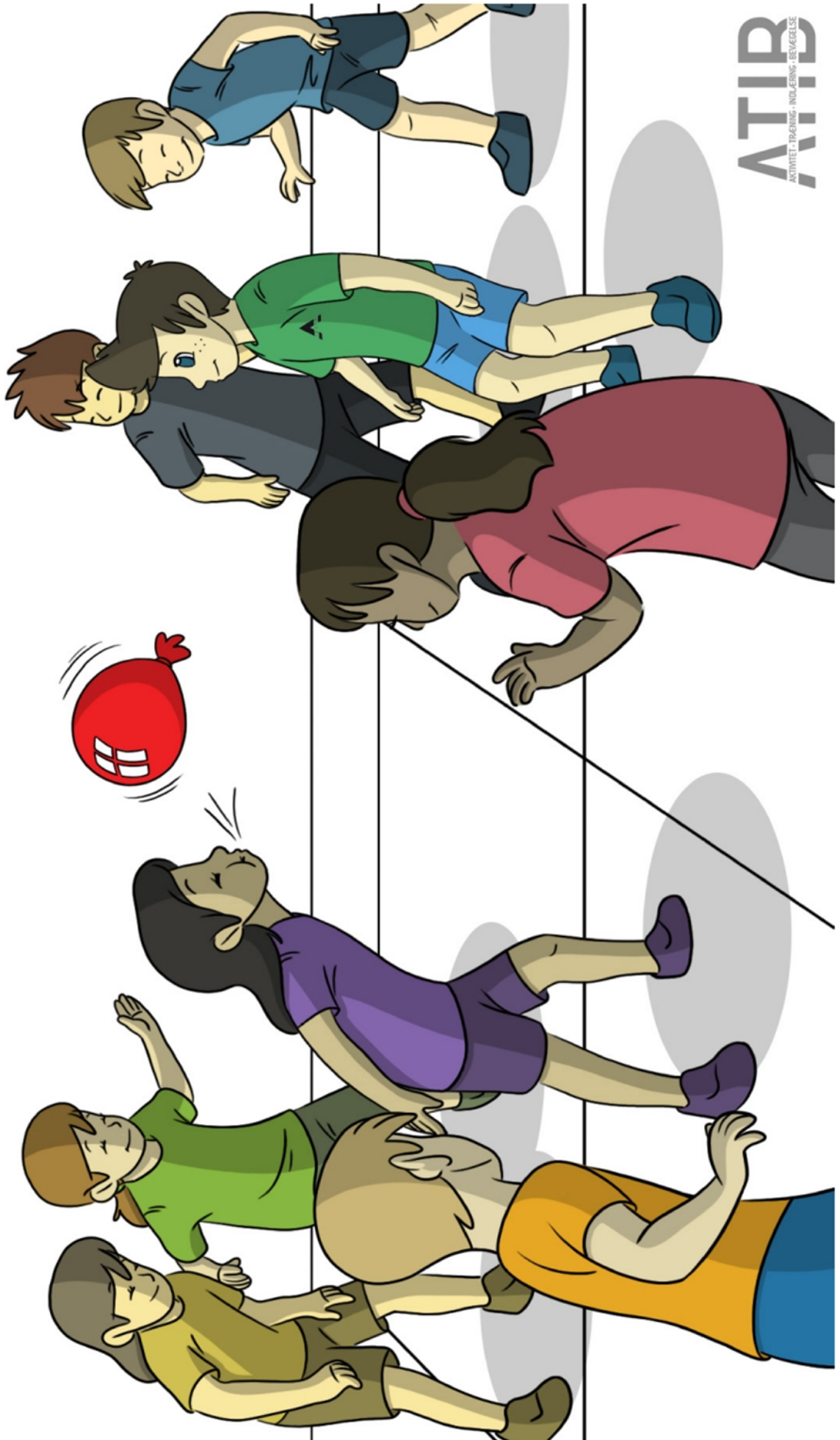
Bomben spænger

Rammer "bomben" jorden i ens felt, spænger den, og gruppen har tabt dette spil.



En gang til

Sæt derefter aktiviteten i gang igen. Det hold, hvor bomben har spruget flest gange, når underviseren stopper legen, har tabt.



ATIB
AKTIVITET · TRÆNING · INDLÆRING · BEVEGELSE

