

KreaKtive Unge  
**Bilag og Elevhæfte**



## Arbejdsark

### Idéer til mere bevægelse i skoledagen

Udvid jeres idéer til mere bevægelse i skoledagen ved at følge nedenstående punkter. I vælger selv rækkefølgen af opgave a-d. Hvis der er en idé, I synes kunne være god, skriver I den på listen herunder, og til sidst tilføjes alle nye idéer på plakaten "Idéer til bevægelse i skolen".

- a.** Snak om, om der var nogle elementer fra Rumraket-øvelsen, der kunne være sjove at udvikle på. Skriv jeres nye idéer på listen herunder.
- b.** Søg på "KreaKtive Unge Dansk Skoleidræt" og vælg "Idéoplæg" i menuen. Gennemgå idéoplæggene for at lade jer inspirere. Snak om, om der er nogle af idéoplæggene, som kan give mening her hos jer. Kan de tilpasses til jeres klasse? Skriv jeres nye idéer på listen herunder.
- c.** Gå en tur rundt på skolens udeområder (maks. 10 min.) og lad jer inspirere til, hvor og hvordan man kunne lave noget sjov bevægelse. Skriv jeres idéer ned.
- d.** Spørg jeres lærer(e), om de har nogle gode idéer til, at I får mere bevægelse i skoledagen – hvad kunne de og I gøre i fællesskab? Skriv gode idéer ned på listen herunder.

Alle idéerne på listen herunder skrives til sidst på plakaten "Idéer til bevægelse i skolen".

Liste med idéer:

## IDÉOPLÆG \_\_\_\_\_

I denne skabelon beskrives jeres idéoplæg så godt som muligt.

<b>NAVNE I GRUPPEN:</b>	
<b>BESKRIV IDÉEN/ AKTIVITETEN</b>	
<b>HVOR OG HVORNÅR FOREGÅR IDÉEN?</b> FX I TIMERNE, I FRIKVARTE- RET, HVILKE(N) DAG(E)	
<b>HVAD ER FORMÅLET MED IDÉEN?</b> HVORFOR ER IDÉEN GOD?	

<b>HVORDAN KAN/SKAL DINE LÆRERE, SKOLELEDEREN, PEDELLEN ELLER ANDRE HJÆLPE?</b>	
<b>HVAD SKAL MAN BRUGE?</b> FX MUSIK, BOLDE, SJIPPETOV	
<b>ER IDÉEN REALISTISK AT FÅ TIL AT KØRE?</b> HVIS JA – HVORFOR? HVIS MÅSKE – KAN I ÆNDRE PÅ DEN, SÅ DEN BLIVER REALISTISK?	
<b>HVAD SKAL DER TIL FOR, AT IDÉEN ELLER ELEMENTER FRA IDÉEN KAN AFPRØVES NÆSTE GANG?</b> FX REKVISITTER, SKAL PEDELLEN LÅSE OP, SKOLELEDEREN GIVE LOV, SKAL LÆREREN HJÆLPE, OSV.	

TIL NÆSTE MODUL SKAL I FORBEREDE AKTIVITETEN, FX FINDE MATERIALER, KONTAKTE PEDELLEN, SPØRGE SKOLELEDER OM LOV, OSV.

## Arbejdsark

### **Konkretisering af idé**

Jeres idé skal give mere bevægelse for så stor en del af klassen som muligt. Jeres opgave er derfor at kigge på, om indholdet og aktiviteterne i jeres idé kan videreudvikles, optimeres og gøres endnu bedre, så I sikrer, at flest muligt bevæger sig mest muligt. Det er for eksempel ikke nok bare at få nogle bolde, eller sige at I vil have en pause i timen – I skal planlægge aktiviteterne med boldene, hvornår I vil lave noget med dem, eller hvad der skal laves i pausen i timen.

Derfor skal I, inden I går videre, snakke om jeres idé. Hvordan kan I gøre jeres idé mere realistisk at gennemføre for at opnå størst succes og mest mulig bevægelse for klassen? Svar derefter på spørgsmålene i arbejdsarket og gå evt. tilbage i jeres svar og beskrivelser, hvis I finder ud af noget, som ændrer i idéen.

#### **Beskrivelse af idéen**

Gruppe:

Idéens navn:

Beskriv aktiviteten:

## **Planlægning og organisering**

I skal lave en grundig planlægning af jeres idé for at sikre, at idéen bliver realiseret og at flest mulig fra klassen bevæger sig mere.

- Hvor foregår aktiviteten?
  
- Hvor ofte og hvornår på dagen udfører vi vores aktivitet?
  
- Er det realistisk at gøre det så ofte? Hvis nej – hvordan vil vi så gøre det realistisk?
  
- Hvornår går vi i gang?
  
- Hvem er ansvarlig for at sætte aktiviteten i gang uge efter uge? Skal der laves en turnus?
  
- Hvem kan/skal deltage i vores aktivitet?
  
- Hvordan får vi flest mulig fra klassen med?

## **Kommunikation og lovgivning**

I skal give relevante personer besked, bede om hjælp og/eller lov til at gennemføre jeres projekt.

- Ved vi, om vi må gennemføre vores idé? Er der nogle, vi skal spørge om lov for at gennemføre vores idé? Hvem?
- Har vi brug for hjælp? Til hvad? Og fra hvem? Fx fra vores lærer, skoleleder eller servicemedarbejder? Eller en udefra?
- Hvordan og hvornår giver vi besked til vores klassekammerater om, at det sker? Skal vi også informere andre elever og/eller lærere?

## **Økonomi og indkøb**

- Koster det noget at gennemføre vores aktivitet? Hvis ja, hvor meget og hvor kan evt. udstyr købes fra? Skriv præcist hvilket redskab, antal, pris og butik/hjemmeside (kig fx på A-sport eller Tress).
- Hvordan kan vi finansiere vores udgifter? Er der nogen, vi kan spørge?  
Eller kan vi skaffe pengene?
- Hvad er plan B, hvis vi ikke kan finde penge til vores idé?



## **Opgaver – fra idé til prototype:**

Undersøg alt hvad I kan ift. at jeres idé skal kunne realiseres. Spørg om lov, lav aftaler, snak med jeres lærere, skoleleder, servicemedarbejder osv. Find rekvisitter.

Planlæg en prototype på jeres aktivitet. En prototype er en idé, der skal afprøves. Hvis I ikke har mulighed for at afprøve hele idéen, kan I afprøve en del af idéen. Fx hvis man arbejder med at spille bordtennis, men ikke har et bordtennisbord, kan I sætte nogle skoleborde sammen og spille på dem.