

Corona-bingo

På med idrætstøjet og ud af døren, nu skal I *sammen*, hver for sig på Corona-bingo!

Målgruppe:	6.- 9. klasse.
Forløbets varighed:	3 moduler (af ca. 1,5 timer).
Formål:	Kompetenceområde efter 9. kl: Idrætskultur og relationer. Eleven kan udvikle konstruktive samarbejdsrelationer i idrætslige aktiviteter.
Tema:	Sammen, hver for sig.

Modul	Beskrivelse	Praktisk
1	<p>På bingoplade 1 findes ni poster, som eleverne på egen hånd skal finde i deres lokalområde. Når de har fundet frem til posten, skal de tage en selfie for at bekræfte, at de har været på posten.</p> <p>Eleverne afgør selv:</p> <ul style="list-style-type: none">• Hvilken rækkefølge posterne besøges i.• På hvilken måde de vil nå frem til posterne (cykel, løb, løbehjul mm), og en kombination af løb, cykel mm kan også være muligt. <p>Alle ni selfies, som eleverne tager, klippes ind på bingopladen og lægges i deres "Idrætslogbog".</p>	<p>Bingoplade 1 (bilag 1)</p> <p>Hver elev skal medbringe telefon</p>
2	<p>Eleverne skal denne gang i par lave deres egen Corona-bingo-udfordring og bytte den med et makkerpar.</p> <p>Alle elever mødes i klassens "onlinenum" til opdeling i to-mandsgrupper og fælles instruktion:</p> <ul style="list-style-type: none">• Eleverne skal selv oprette et onlinemøde i to-mandsgruppen.• Den elev, som har fødselsdag først på året, opretter og inviterer den anden til mødet.• Den anden elev opretter et dokument og deler med makkeren.• Lav jeres egen Corona-bingo efter skabelon 2. <p><i>FIF:</i> Til elevernes kreativitet i arbejdet med bingopladen og for at øge sværhedsgraden på bingopladerne. Fx: Tag en selfie...</p> <ul style="list-style-type: none">• ved en hjertestarter• ved en bålplads• et sted, hvor man er nødt til at google info for at finde det. <p>Efter ca. 30 minutter med ovenstående forberedelse bytter eleverne deres bingoplade med deres makkergruppe og hvert par løber/cykler - <i>sammen, hver for sig</i> - afsted for at udfylde pladen.</p>	<p>Corona-bingo-skabelon 2 (bilag 2)</p> <p>Hver elev skal medbringe telefon</p> <p>Skabelon til koordinering og udveksling af bingo-plader</p>

	<p>Bingopladen udfyldes med elevernes selfies, og pladen sendes retur til makkergruppen, så de kan se, at opgaven er løst.</p> <p><i>FIF:</i> Afsluttende kan hver elev lægge deres bingoplade med billeder i deres idrætslogbog.</p>	
3.	<p>Nu tages konceptet "Corona-bingo" til et hidtil ukendt niveau... Corona-bingo-dysten!</p> <p>Eleverne er de samme to-mandsgrupper som sidst, men eleverne skal nu dyste mod makkerpar fra en anden klasse. Eleverne samarbejder altså igen - <i>sammen, hver for sig</i> - med deres makker.</p> <p>Hvis I har set TV2-programmet "1 døgn, 2 hold, 3 dyr" - så kender I konceptet...</p> <ul style="list-style-type: none">• To-mandsgrupperne fra klasse X får bingoplade A og to-mandsgrupperne fra klasse Y får bingoplade B.• Når begge klasser har idrætstøj på og har spændt cykelhjælmen, og alle to-mandsgrupper er klar, starter dysten!• Grupperne udveksler den første udfordring, der står på deres bingoplade, med parret, de dyster mod.• Det hold, der først kan sende en selfie fra det sted, man skulle finde, får ét point. Det behøver kun være den ene fra holdet, der finder stedet.• Så snart ét af holdene har fundet den første udfordring, stopper det andet hold også med at lede efter deres første udfordring.• Nu sender begge hold udfordring nummer to fra hver deres bingoplade til makkerholdet.• Man fortsætter, indtil den sidste udfordring er sendt og fundet af ét af holdene. <p>Vinderen er selvfølgelig den, der til sidst har flest point.</p> <p><i>HUSK:</i> At sikre, at eleverne har hinandens kontaktoplysninger. Fx ved at lave en Messenger-tråd, hvor alle i gruppen er med og kan sende selfies.</p>	<p>Corona-bingo-plader A og B</p> <p>Hver elev skal medbringe telefon</p> <p>Skabelon til koordinering og udveksling af udfordringer i dystene.</p>