

BASKETBALL OG MEDBORGERSKAB

UNDERVISNINGSKOMPENDIE



BØRNEBASKETFONDEN

ANTON ELSNER

BIDRAG FRA MIKKEL BØYESEN, HENRIK VEIERGANG OG JESPER HAUGE

© 2020. BørneBasketFonden.

BASKETBALL & MEDBORGERSKAB

Basketball & Medborgerskab er BørneBasketFondens undervisningsforløb til udskoling. Som navnet tydeligt afslører, så kobler forløbet boldspillet basketball med begrebet ”medborgerskab”. Det er et seks ugers forløb målrettet 8. og 9. klassetrin – det fjerde og sidste trinforløb i folkeskolen. Hensigten med *Basketball & Medborgerskab* er at udbyde et forløb i idrætstimerne, som opfylder idrætsfagets formål, samt de færdigheds- og vidensmål der er beskrevet for faget idræt af Børne- og Undervisningsministeriet.

I det sidste trinforløb, er der i faget idræt fokus på, at eleverne skal udvikle kropslige, idrætslige, sociale og personlige kompetencer. I forlængelse heraf er fokus på, at eleverne får indsigt i idrættens betydning for trivsel, og at eleverne udvikler forudsætninger for at tage ansvar for sig selv og indgå i et forpligtende fællesskab. For at opnå dette tager *Basketball & Medborgerskab* primært udgangspunkt i kompetenceområdet ”Idrætskultur og Relationer” og sekundært i ”Alsidig idrætsudøvelse”.

Med afsæt i individuelle øvelser, samarbejdsøvelser og forskellige småspil og opgaver, hvor basketballen er det primære redskab, præsenteres eleverne igennem *Basketball & Medborgerskab* for forskellige øvelser og aktiviteter, som skal sikre at eleverne lærer om idrætskulturelle normer, værdier og relationer i et samfundsmæssigt perspektiv, som det er beskrevet i kompetenceområdet ”Idrætskultur og relationer.”

Forløbet skal motivere eleverne til at bevæge sig og arbejde med faget idræt på en ny måde. Det er derfor vigtigt at eleverne lærer om basketballspillet og får følelsen af succes fra dette perspektiv, men endnu vigtigere at de erfarer, at basketball kan bruges til at arbejde med idrætskultur og relationer på en ny og motiverende måde.

Basketball & Medborgerskab arbejder hovedsageligt med følgende færdigheds- og vidensmål:

FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL FOR BASKETBALL & MEDBORGERSKAB

Basketball & Medborgerskab opfylder følgende færdigheds- og vidensmål:

Samarbejde og ansvar:

Eleven har viden om muligheder og forpligtelser i idrætsfællesskaber.
Eleven har viden om samarbejdsmetoder inden for alsidige idrætsaktiviteter.

Eleven kan vurdere samspillet mellem individ og fællesskab i idrætsaktiviteter.

Eleven kan udvikle konstruktive samarbejdsrelationer i idrætslige aktiviteter.

Normer og værdier:

Eleven kan vurdere udviklingen af normer, værdier og etik i idrætskultur.

Eleven har viden om udviklingen af normer, værdier og etik i idræt og idrætskultur.

Idrætten i samfundet:

Eleven kan deltage i udviklingen af idrætslige aktivitetstilbud.

Eleven har viden om organiseringsmuligheder for idrætsudøvelse.

Eleven kan diskutere samspillet mellem samfund og idrætskultur.

Eleven har viden om sammenhænge mellem samfundstendenser og idrætskultur.

HVORFOR MEDBORGERSKAB?

'Medborgerskab' handler om at tage del i samfundet, og det handler om at kende sine rettigheder, respektere andres og tage medansvar for og bidrage til det fællesskab, man er en del af. I dette forløb vil eleverne lære om medborgerskab, samtidig med at det giver eleverne muligheden for at udvikle forudsætninger for og kompetencer til at indgå i et forpligtende fællesskab.

Basketball & Medborgerskab forener bevægelser og boldkompetencer fra basketballspillet med opgaver om idrætskulturelle normer, værdier og relationer i et samfundsmæssigt perspektiv. På den måde forenes fysisk aktivitet med faglighed og fagdidaktik, og elevernes boldspilskompetencer udvikles. Samtidig vil det opleves som en ny måde at arbejde med faget idræt på, som kan virke forfriskende for eleverne.

- Deltager eleverne aktivt i deres lokalmiljø?
- Kender eleverne deres medansvar?
- Har klassen et fællesskab der bygger på ligeværd?
- Hvordan kan jeg involvere mig i min lokale idrætsforening?

Basketball & Medborgerskab bruger basketballspillet som middel til at arbejde og besvare overstående spørgsmål og lignende problemstillinger.

En overordnet målsætning med *Basketball & Medborgerskab* er, at motivere eleverne til at blive aktive medborgere i lokalsamfundet.



Dannelse og Ikke-Kognitive Kompetencer

Basketball & Medborgerskab arbejder overordnet set med dannelse, som er et begreb for nye tillærte kompetencer, som ikke er medfødte. I dette forløb arbejdes der med dannelse og udvikling af personlige og ikke-kognitive kompetencer. Disse kompetencer grundlægges ofte tidligt i barndommen, og vurderes til at have stor betydning for succes i voksenlivet.

Ved at inddrage basketball og det danske foreningsliv, er det muligt at belyse og arbejde med de personlige og ikke-kognitive kompetencer. *Basketball & Medborgerskab* iscenesætter disse kompetencer og giver eleverne indsigt i hvorfor idræt og foreningslivet er så givende for unge mennesker. Ved at være aktiv i et foreningsliv, så udvikler man sine personlige kompetencer.

Følgende personlige og ikke-kognitive kompetencer iscenesættes og arbejdes der med i *Basketball & Medborgerskab*. Det er bl. a. evnen til at...

- ... være uden for sin komfortzone.
- ... have selvkontrol.
- ... eksperimentere og turde at lave fejl.
- ... udvise omhyggelighed og flid.
- ... samarbejde og vise åbenhed.
- ... være kreativ.
- ... formidle og være udadvendt.
- ... behovsudsætte.



UNDERVISNINGSFORLØB

Et seks ugers forløb med *Basketball & Medborgerskab* kan variere i form og indhold fra skole til skole afhængig af antal klasser, faciliteter, udstyr til rådighed m.m. For at sikre at forløbet lever op til de færdigheds- og vidensmål der er beskrevet, anbefales, at følgende forløbsplan, øvelser, teori samt opgaveark benyttes.

Forløbsplanen til *Basketball & Medborgerskab* er bygget op omkring et tema og/eller nogle kompetencer. De første to uger vil være tilknyttet færdigheds- og vidensmålet: "Samarbejde og ansvar". Uge tre og fire vil have fokus på "Normer og værdier" og de sidste to uger har "Idrætten i samfundet" som fokus. Herudover arbejdes der sekundært, under hele forløbet, med kompetencer inden for færdighedsområdet "boldbasis og boldspil" og specifikt basketball. Disse færdigheder vil dog ikke være beskrevet.

Uge 1 – tema: Samarbejde og ansvar.

Uge 2 – tema: Samarbejde og ansvar.

Uge 3 – tema: Normer og værdier.

Uge 4 – tema: Normer og værdier.

Uge 5 – tema: Idrætten i samfundet.

Uge 6 – tema: Idrætten i samfundet.

I forløbsplanerne vil der blive beskrevet specifikke færdigheds- og vidensmål, samt tegn på læring. Derudover vil der for hvert modul blive beskrevet hvilke rekvisitter der skal bruges, hvilke øvelser der skal laves og forslag til refleksionsspørgsmål samt opgaver. Refleksionsspørgsmålene kan med fordel bruges til at samle op på hver øvelse og trække forbindelseslinjen til kompetenceområdet. Hvilken teori der evt. kan bruges til modulet vil også fremgå.

Praktisk

Der tages udgangspunkt i, at et modul består af 60 minutters aktiv undervisningstid, og at der som minimum er 2 kurve til rådighed (fx en gymnastiksal).

Intro

For at sikre en god opstart, så start forløbet og hvert enkelt modul med en intro. Fortæl eleverne hvad de skal igennem de næste seks uger, eller hvad de skal arbejde med i dag. Inddragelse af eleverne ved forløbets/modulets start vil være med til at øge deres motivation og fokus. Stil spørgsmål, der pirrer deres nysgerrighed: Kan man godt koble basket og medborgerskab? Hvad er en forening? Hvordan bruger I foreningslivet? Hvad betyder medborgerskab?

Outtro

Ved slutningen af modulet er det vigtigt, at afsætte tid til en outtro. Hvad har eleverne arbejdet med? Har de lært noget nyt? Har det været sjovt?

Som en lille tommelfingerregel kan man næsten altid regne med at intro og outtro tager lidt længere tid end man umiddelbart tror. Men for elevernes udbytte er det utrolig vigtigt at få startet godt op og sluttet godt af.



1

MODUL: SAMARBEJDE OG ANSVAR

Øvelser:

1. Driblepar s. 160.
2. Afleveringspar s. 162.
3. Udfordringen s. 164.
4. Afleveringsmissionen s. 166.
5. To-Bolds-Bomben s. 168.

Rekvisitter:

Alle elever skal have en bold.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om muligheder og forpligtelser i idrætsfællesskaber.
- Eleven har viden om samarbejdsmetoder inden for alsidige idrætsaktiviteter.
- Eleven kan vurdere samspillet mellem individ og fællesskab i idrætsaktiviteter.
- Eleven kan udvikle konstruktive samarbejdsrelationer i idrætslige aktiviteter.

Tegn på læring:

- Eleven indtager en lederrolle og fordele ansvar og opgaverne.
- Eleven giver plads til, at alle bliver hørt og at alle føler sig som en del af idrætsfællesskabet.
- Eleven forstår betydningen af samarbejde og lytter til sine medspillere.

Refleksionsspørgsmål:

Hvilken betydning har jeres samarbejde for hvordan I lykkedes med opgaven?

Er der situationer hvor I er udfordret? Hvordan sikrer I jer, at alle får ansvar i øvelsen?

Hvilken betydning har det, hvis I ikke løser de ansvarsopgaver I har? og hvis nogle ikke får noget ansvar?

Hvordan er samspillet mellem individet og fællesskabet i disse øvelser?

Hvilken betydning har fællesskabet for jeres succes?

Hvordan involverer I alle elevers potentiale i løsningen af opgaven?

Teori:

Denne tekst om fællesskaber i idræt kan med fordel inddrages til modul 1 og 2: *"Bare jeg ikke var på hold med den idiot"* s. 186.

2

MODUL: SAMARBEJDE OG ANSVAR

Øvelser:

1. Partibold 1 s. 170.
2. Guldgraveren s. 172.
3. 3 På Stribe s. 174.

Rekvisitter:

Alle elever skal have en bold. Overtrækstrøjer til inddeling af hold, og kegler og evt. hulahopringe.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om muligheder og forpligtelser i idrætsfællesskaber.
- Eleven har viden om samarbejdsmetoder inden for alsidige idrætsaktiviteter.
- Eleven kan vurdere samspillet mellem individ og fællesskab i idrætsaktiviteter.
- Eleven kan udvikle konstruktive samarbejdsrelationer i idrætslige aktiviteter.

Tegn på læring:

- Eleven indtager en lederrolle og fordeler ansvar og opgaverne.
- Eleven giver plads til, at alle bliver hørt og at alle føler sig som en del af idrætsfællesskabet.
- Eleven forstår betydningen af samarbejde og lytter til sine medspillere.

Refleksionsspørgsmål:

Hvad kan I som hold gøre for at skabe et godt samarbejde?

Hvorfor er idræt særligt egnet til at fremme samarbejde og fællesskab?

Hvad er vigtigst for dig: Fællesskabet eller at vinde?

Lav gerne spilstop undervejs i øvelserne, hvor eleverne skal forsøge at optimere deres samarbejde for bedre at løse opgaverne.

Teori:

Denne tekst om fællesskaber i idræt kan med fordel inddrages til modul 1 og 2: *"Bare jeg ikke var på hold med den idiot"* s. 186.

3

MODUL: NORMER OG VÆRDIER

Øvelser:

1. Partibold 2 s. 176.
2. Knock-Out s. 178.
3. Keglespillet s. 180.

Rekvisitter:

Alle elever skal have en bold. Overtrækstrøjer til inddeling af hold og mange kegler.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan vurdere udviklingen af normer, værdier og etik i idrætskultur.
- Eleven har viden om udviklingen af normer, værdier og etik i idrætskultur.

Tegn på læring:

- Eleven giver plads til alle og bidrager til en god atmosfære.
- Eleven viser respekt til alle og taler pænt til både med- og modspillere.
- Eleven gør alt for at vinde, men anerkender et nederlag.

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan kan man arbejde med fairplay i klubber og skolen?
Hvilken følelse får I når nogen snyder? Er det vigtigt at vinde?
Hvad er en god taber? Findes den?

Teori:

Denne tekst om fairplay i idræt kan med fordel inddrages til modul 3 og 4: *"Fairplay kræver en indsats"* s. 186.

4

MODUL: NORMER OG VÆRDIER

Øvelser:

1. Rollespillet s. 182.

Rekvisitter:

Alle elever skal have en bold. Overtrækstrøjer til inddeling af hold og mange kegler.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan vurdere udviklingen af normer, værdier og etik i idrætskultur.
- Eleven har viden om udviklingen af normer, værdier og etik i idrætskultur.

Tegn på læring:

- Eleven giver plads til alle og bidrager til en god atmosfære.
- Eleven viser respekt til alle og taler pænt til både med- og modspillere.
- Eleven gør alt for at vinde, men anerkender et nederlag.

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan påvirker det jer når nogle opfører sig dårligt?

Eller når jeres klassekammerater er ligeglade?

Er det vigtigt at vinde? Hvorfor?

Teori:

Denne tekst om fairplay i idræt kan med fordel inddrages til modul 3 og 4: *"Fairplay kræver en indsats"* s. 186.

5

MODUL: IDRÆTTEN I SAMFUNDET

Øvelser:

Til dette modul er der ikke nogen specifikke øvelser. Eleverne modtager en opgave, hvor de bl.a. skal læse om det danske foreningsliv, samt planlægge og udvikle en aktivitet/øvelse for en specifik målgruppe:

1. Opgave til Idrætten i samfundet s. 184.

Rekvisitter:

Til dette modul bestemmer eleverne selv hvilke rekvisitter de bruger.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan deltage i udviklingen af idrætslige aktivitetstilbud.
- Eleven har viden om organiseringsmuligheder for idrætsudøvelse.
- Eleven kan diskutere samspillet mellem samfund og idrætskultur.
- Eleven har viden om sammenhænge mellem samfundstendenser og idrætskultur.
- Eleven kan udvikle boldspil og har viden om spilkonstruktion.

Tegn på læring:

- Eleven kan udvikle et idrætsligt aktivitetstilbud.
- Eleven forstår betydningen af sammenspillet mellem forening, samfund og idrætskultur, og kan argumentere for sine valg på baggrund af dette.
- Eleven kan formidle og præsentere sit svar på opgaven.

Teori:

Fire artikler om det danske foreningsliv s. 186. Benyt gerne spilhjulet s. 14, hvis eleverne kender til modellen.

6

MODUL: IDRÆTTEN I SAMFUNDET

Øvelser:

Til dette modul er der ikke nogen specifikke øvelser. Eleverne skal fremvise deres aktivitet/øvelse, som de har udviklet på baggrund af forrige moduls opgave.

Rekvisitter:

Til dette modul bestemmer eleverne selv hvilke rekvisitter de bruger.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan deltage i udviklingen af idrætslige aktivitetstilbud.
- Eleven har viden om organiseringsmuligheder for idrætsudøvelse.
- Eleven kan diskutere samspillet mellem samfund og idrætskultur.
- Eleven har viden om sammenhænge mellem samfundstendenser og idrætskultur.
- Eleven kan udvikle boldspil og har viden om spilkonstruktion.

Tegn på læring:

- Eleven kan udvikle et idrætsligt aktivitetstilbud.
- Eleven forstår betydningen af sammenspillet mellem forening, samfund og idrætskultur, og kan argumentere for sine valg på baggrund af dette.
- Eleven kan formidle og præsentere sit svar på opgaven.

Teori:

Fire artikler om det danske foreningsliv s. 186. Benyt gerne spilhjulet s. 14, hvis eleverne kender til modellen.



SPIL & ØVELSER

I dette afsnit beskrives de spil, øvelser og opgaver, som skal bruges til forløbet med *Basketball & Medborgerskab*. Øvelserne er alle udviklet og udvalgt for, at kunne arbejde med de arbejdsspørgsmål, som der er beskrevet, samt de overordnede færdigheds- og vidensområder.

Øvelserne er opdelt i følgende kategorier:

- Samarbejde og ansvar.
- Normer og værdier.
- Idrætten i samfundet.

I øvelsesbeskrivelserne fremgår der først hvilken kategori øvelsen tilhører. Derefter beskrives hvilke rekvisitter øvelsen kræver, dens formål, en beskrivelse samt hvilke færdigheds- og vidensmål der er for øvelsen. Til sidst opstilles enkelte refleksionsspørgsmål, som med fordel kan bruges, samt spørgsmål der iscenesætter de personlige og ikke-kognitive kompetencer.



DRIBLEPAR

Kategori:

Samarbejde og ansvar.

Rekvisitter:

Alle elever skal have en bold.

Formål:

- Træne elevernes driblefærdigheder.
- Sætte fokus på vigtigheden af et godt samarbejde.

Beskrivelse:

Eleverne placeres på sidelinjen i par 2 og 2. Nu skal den forreste elev dribble frem og tilbage, hvorefter der byttes. Først laves der individuelle øvelser (til opvarmning) for til sidst af lave samarbejdsøvelser. Prøv følgende, men find gerne på flere øvelser:

- Kan eleven dribble med højre hånd?
- Kan eleven dribble med venstre hånd?
- Kan eleven dribble højt/lavt?
- Kan eleven dribble baglæns?
- Kan eleverne dribble mens de holder i hånden? Én dribler med højre hånd og én med venstre hånd. Kan de bytte roller?
- Kan eleverne holde i hånd og hoppe på ét ben mens de dribler? Kan de holde i hånd og lave høje knæløftninger mens de dribler?
- Kan eleverne samarbejde om at dribble mens de holder i armkrog? Kan de samarbejde hvor én dribler forlæns mens én dribler baglæns?

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om muligheder og forpligtelser i idrætsfællesskaber.
- Eleven har viden om samarbejdsmetoder inden for alsidige idrætsaktiviteter.
- Eleven kan vurdere samspillet mellem individ og fællesskab i idrætsaktiviteter.
- Eleven kan udvikle konstruktive samarbejdsrelationer i idrættslige aktiviteter.

Ikke - kognitive kompetencer:

Hvordan føles det at være uden for jeres komfortzone?

Hvordan udviser I omhyggelighed i denne øvelse?

Refleksionsspørgsmål:

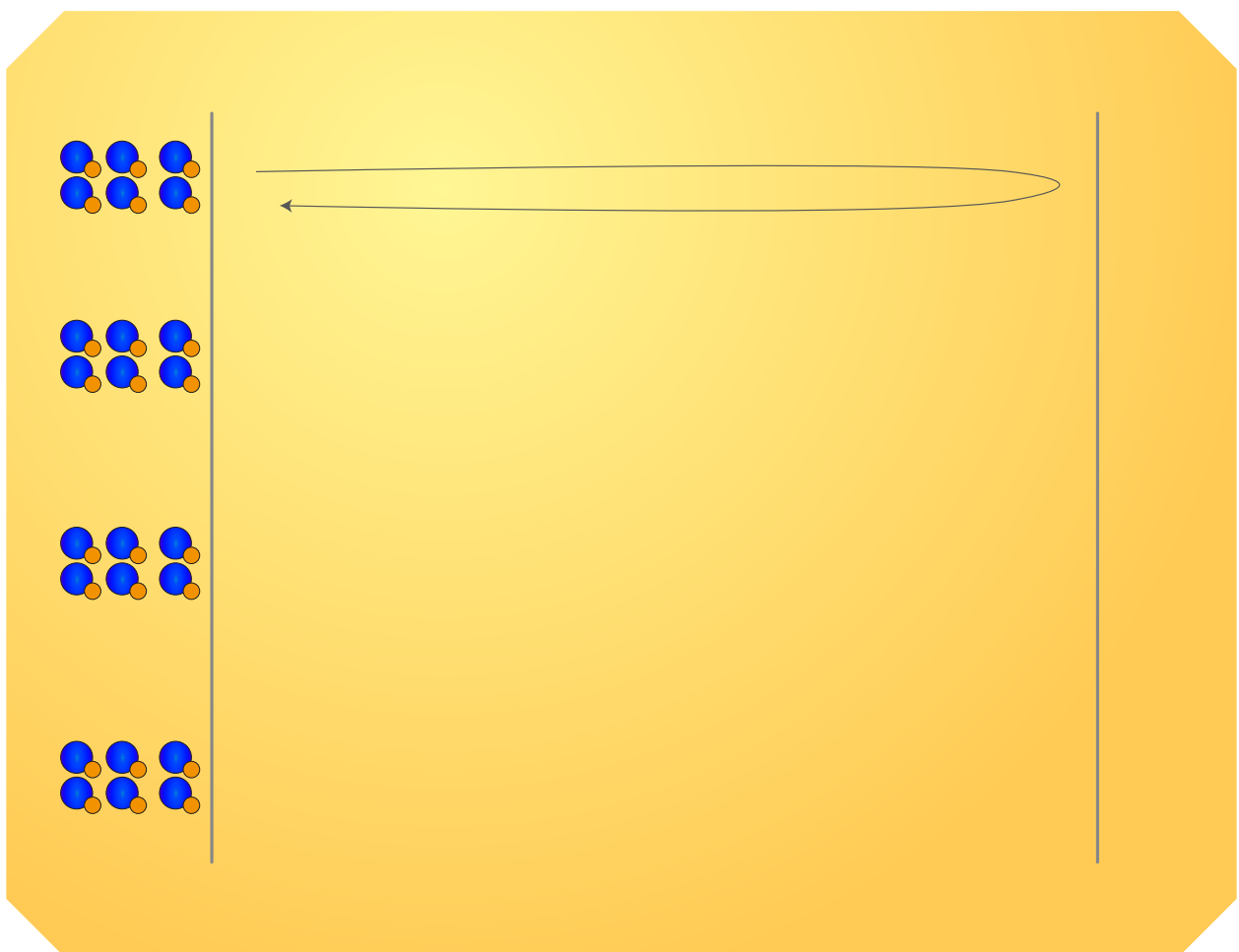
Hvilken betydning har jeres samarbejde for hvordan I lykkedes med opgaven?

Er der situationer hvor I er udfordret?

Hvordan sikrer I jer, at begge får ansvar i øvelsen?

Hvilken betydning har det, hvis I ikke løser de ansvarsopgaver I har?
og hvis nogle ikke får noget ansvar?

Hvordan er samspillet mellem individet og fællesskabet i disse øvelser?
og hvilken betydning har fællesskabet for jeres succes?



AFLEVERINGSPAR

Kategori:

Samarbejde og ansvar.

Rekvisitter:

Alle elever skal have en bold.

Formål:

- Træne afleveringer.
- Sætte fokus på vigtigheden af et godt samarbejde.

Beskrivelse:

Eleverne deles op i par og står med 2-3 meters afstand. Begge elever har en bold.

1. De to bolde skal nu afleveres frem og tilbage på samme tid, således at én laver brystafleveringer og den anden laver studsafleveringer. Hvem får først 10 succesfulde afleveringer? Når man får 10 afleveringer, må man dribble ud til en kurv og score. Hvilket par scorer først 10 gange?
2. Nu har den ene elev begge bolde – én bold i hver hånd. De to bolde skal afleveres på samme tid til sin makke, som skal gribe begge bolde på samme tid – én bold i hver hånd. Spil til 10 succesfulde afleveringer igen.
3. Eleverne har én bold hver igen. Nu skal den ene elev lave en bryst-aflevering til sin makker. I mens afleveringen er i luften skal modtageren kaste sin egen bold lodret op i luften, gribe afleveringen, aflevere tilbage igen, for derefter at gribe sin egen bold. Byt herefter rolle. Hvem lykkedes med at få 10 afleveringer?

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om muligheder og forpligtelser i idrætsfællesskaber.
- Eleven har viden om samarbejdsmetoder inden for alsidige idrætsaktiviteter.
- Eleven kan vurdere samspillet mellem individ og fællesskab i idrætsaktiviteter.
- Eleven kan udvikle konstruktive samarbejdsrelationer i idrætslige aktiviteter.

Ikke - kognitive kompetencer:

Hvordan reagerer I når noget er svært? Har I selvkontrol?
Tør I at lave fejl? Hvordan eksperimenterer I med opgaven?

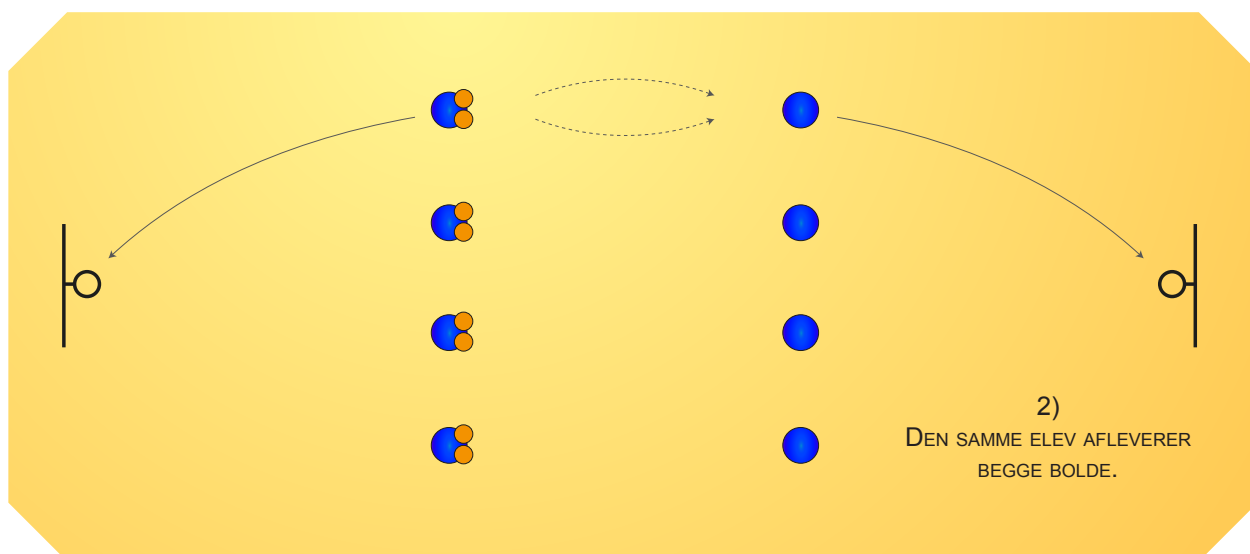
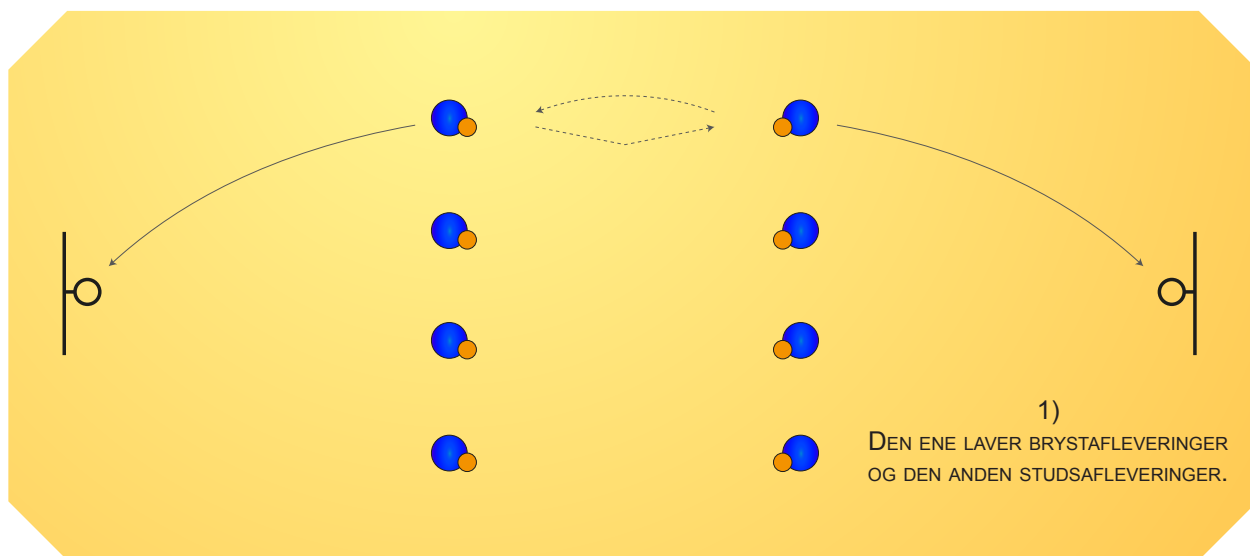
Refleksionsspørgsmål:

Hvilken betydning har jeres samarbejde for hvordan I lykkedes med opgaven?

Er der situationer hvor I er udfordret?

Hvordan er samspillet mellem individet og fællesskabet i disse øvelser?

og hvilken betydning har fællesskabet for jeres succes?



UDFORDRINGEN

Kategori:

Samarbejde og ansvar.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde og overtrækstrøjer.

Formål:

- Sætte fokus på vigtigheden af et godt samarbejde.
- Udfordre eleverne udenfor deres komfortzone.

Beskrivelse:

Eleverne inddeles i grupper á 3. Grupperne står i midten af hallen, og hver gruppe skal have én bold. Grupperne skal nu score på nærmeste kurv, men modtager forskellige udfordringer som de skal løse for at komme hen til kurven. Disse udfordringer er skrevet på et A4 ark, som ligger på midten. Gruppens medlemmer skal hele tiden være i kontakt med hinanden. Hvilken gruppe løser hurtigst og mest kreativt deres udfordringer?

Hvem tager ansvar og samarbejder bedst? Når man har løst en opgave, skal man tilbage til midten for at få en ny. Spil med følgende udfordringer eller find selv på nogle.

1. I må kun have 4 fødder der rører gulvet.
2. I må kun have 2 fødder der rører gulvet, samtidig med at 2 hænder skal røre gulvet.
3. I må kun have 4 fødder der rører gulvet, og én af jer skal have bind for øjnene (overtrækstrøje). Personen med bind for øjnene, er den person der skal afslutte på kurven.
4. I må kun have 2 fødder der rører gulvet, samtidig med at 4 hænder skal røre gulvet.
5. To fra gruppen skal have bind for øjnene, og den sidste må ikke røre gulvet.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om muligheder og forpligtelser i idrætsfællesskaber.
- Eleven har viden om samarbejdsmetoder inden for alsidige idrætsaktiviteter.
- Eleven kan vurdere samspillet mellem individ og fællesskab i idrætsaktiviteter.
- Eleven kan udvikle konstruktive samarbejdsrelationer i idrætslige aktiviteter.

Ikke - kognitive kompetencer:

Hvorfor tvinger den her øvelse jer til at tænke kreativt?

Er det svært at formidle jeres ideer og tanker?

Hvordan føles det at være uden for jeres komfortzone?

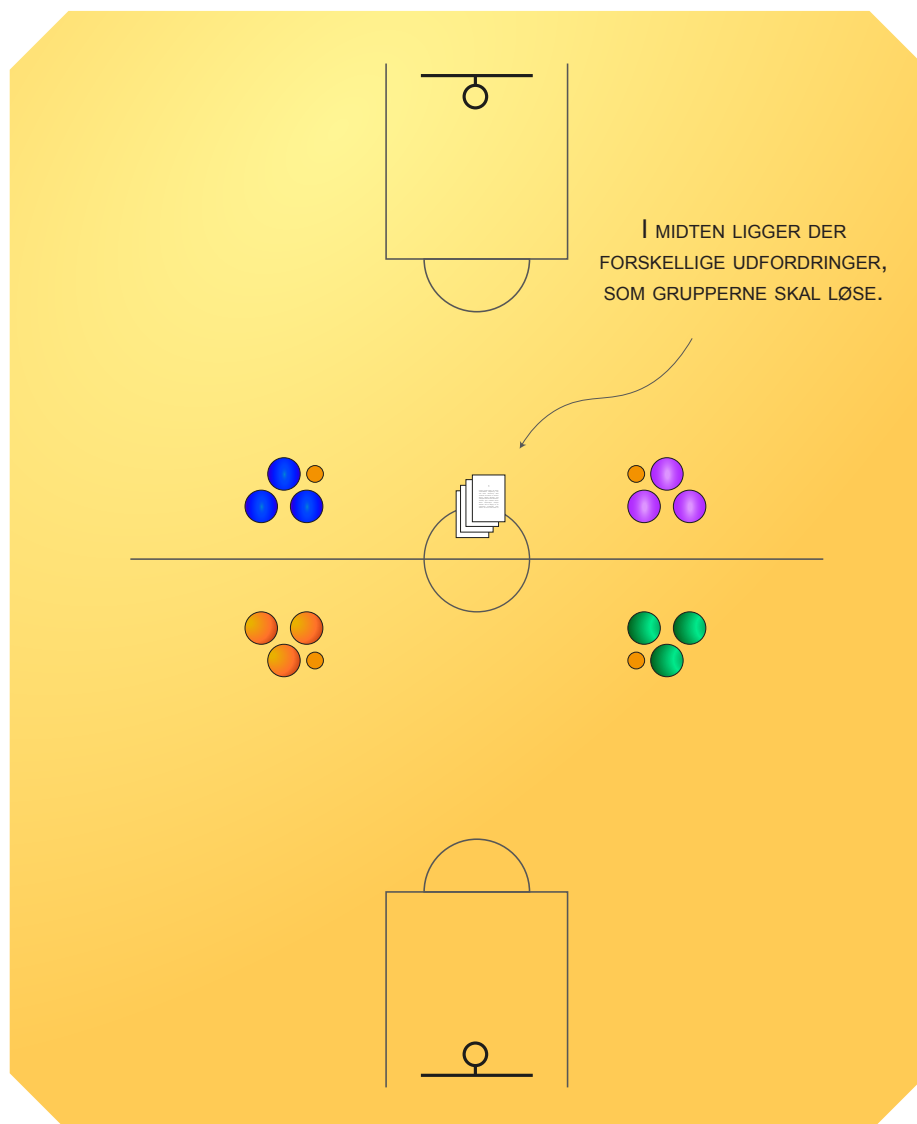
Refleksionsspørgsmål:

Hvilken betydning har jeres samarbejde for hvordan I lykkedes med opgaven?

Er der situationer hvor I er udfordret?

Hvordan sikrer I jer, at alle får ansvar i øvelsen?

Hvilken betydning har det, hvis I ikke løser de ansvarsopgaver I har?
og hvis nogle ikke får noget ansvar?



AFLEVERINGSMISSIONEN

Kategori:

Samarbejde og ansvar.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde.

Formål:

- Træne afleveringer.
- Sætte fokus på vigtigheden af et godt samarbejde.

Beskrivelse:

Eleverne inddeles i hold á 3-4. Hvert hold har én bold. Det gælder nu om for gruppen at score 3 gange i træk, hele tiden på en ny kurv. Bolden må på intet tidspunkt røre gulvet, og bolden må KUN afleveres fremad. Samtidig skal alle på holdet være i bevægelse.

Antallet af scoringer holdene skal score kan justeres.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om muligheder og forpligtelser i idrætsfællesskaber.
- Eleven har viden om samarbejdsmetoder inden for alsidige idrætsaktiviteter.
- Eleven kan vurdere samspillet mellem individ og fællesskab i idrætsaktiviteter.
- Eleven kan udvikle konstruktive samarbejdsrelationer i idrætslige aktiviteter.

Ikke - kognitive kompetencer:

Hvordan reagerer I når noget er svært? Har I selvkontrol?

Hvordan reagerer I hvis jeres samarbejde ikke lykkedes?

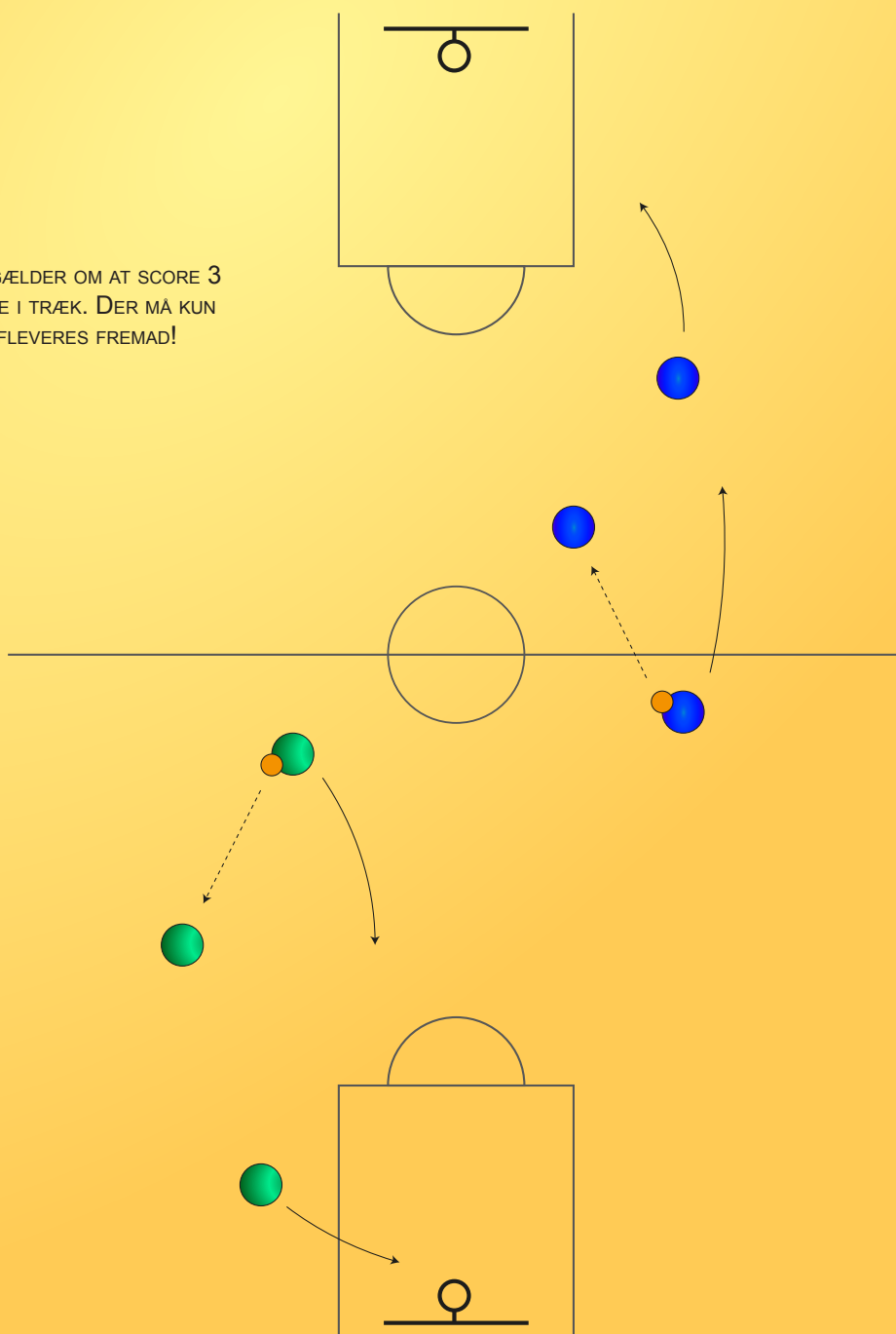
Refleksionsspørgsmål:

Hvilken betydning har jeres samarbejde for hvordan I lykkedes med opgaven?

Er der situationer hvor I er udfordret?

Hvilken betydning har det, hvis I ikke løser de ansvarsopgaver I har? Eller hvis nogle ikke bidrager eller får noget ansvar?

DET GÆLDER OM AT SCORE 3
GANGE I TRÆK. DER MÅ KUN
AFLEVERES FREMAD!



To - BOLDS - BOMBEN

Kategori:

Samarbejde og ansvar.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde.

Formål:

- Træne elevernes reaktionsevne og afslutninger på kurven.
- Sætte fokus på vigtigheden af et godt samarbejde.

Beskrivelse:

Eleverne deles op i par. Herefter dyster to par mod hinanden. Læren står ved midterlinjen med to bolde, og eleverne ligger på maven på hver sin side af læren. På et tidspunkt kaster/triller læren begge bolde tilfældigt ud i hallen. Det gælder nu om at få fat i en bold og score hurtigst muligt. MEN, som hold må man på intet tidspunkt være i besiddelse af begge bolde. Sker det, så springer bomben.

Hvordan samarbejder eleverne bedst muligt, for at undgå at have begge bolde? Eller for at give det andet hold begge bolde? Hvis ikke eleverne kommunikerer og har fordelt ansvaret og opgaverne imellem sig, så springer bomben.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om muligheder og forpligtelser i idrætsfællesskaber.
- Eleven har viden om samarbejdsmetoder inden for alsidige idrætsaktiviteter.
- Eleven kan vurdere samspillet mellem individ og fællesskab i idrætsaktiviteter.
- Eleven kan udvikle konstruktive samarbejdsrelationer i idrætslige aktiviteter.

Ikke - kognitive kompetencer:

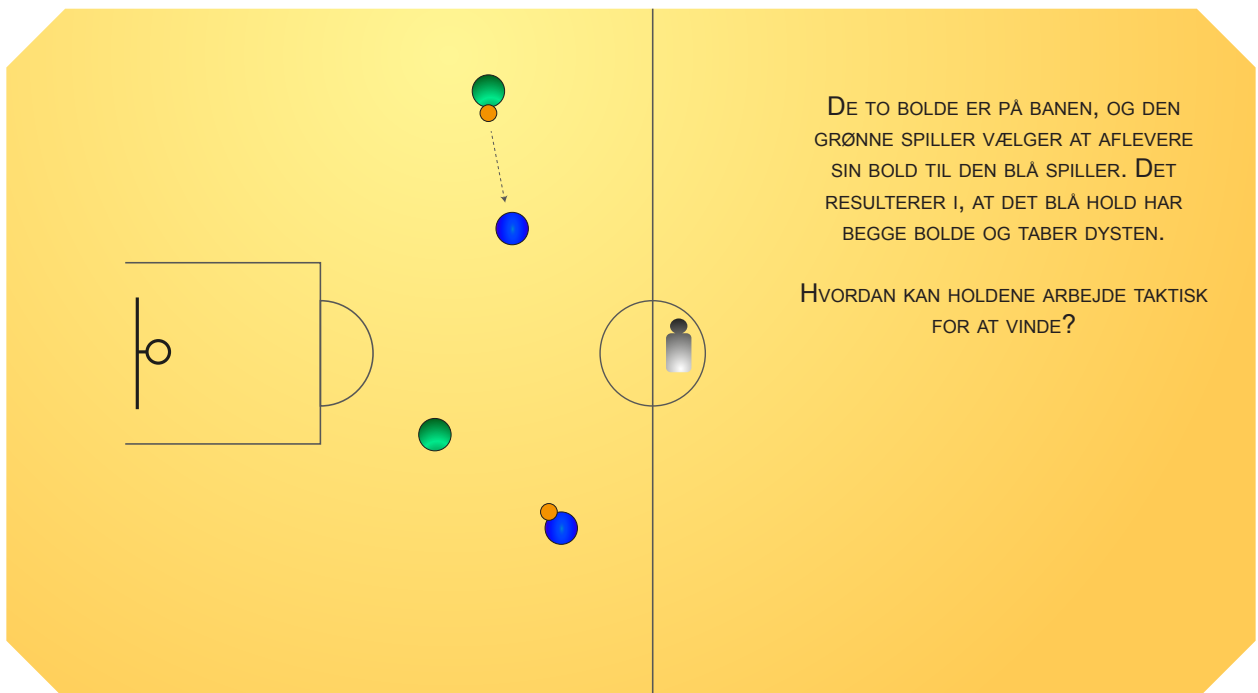
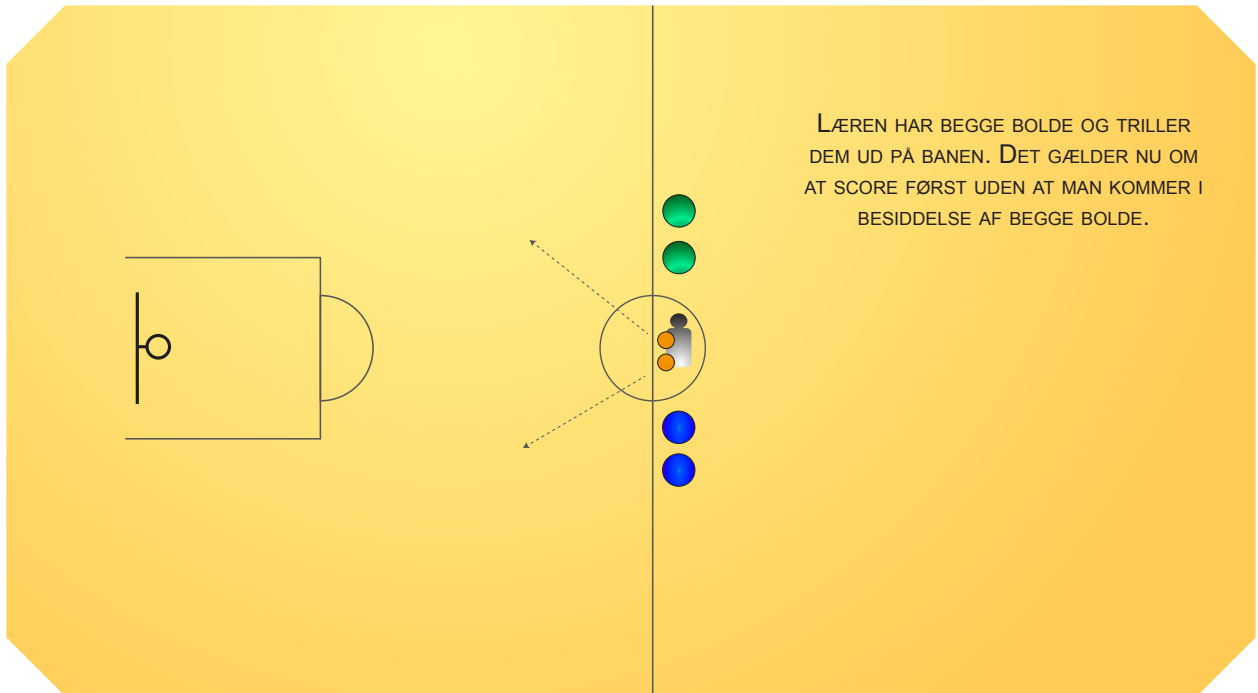
Hvorfor tvinger den her øvelse jer til at tænke kreativt?

Hvordan reagerer I hvis jeres samarbejde ikke lykkedes?

Refleksionsspørgsmål:

Hvilken betydning har jeres samarbejde for hvordan I lykkedes med opgaven?

Hvilken betydning har det, hvis I ikke løser de ansvarsopgaver I har?



PARTIBOLD 1

Kategori:

Samarbejde og ansvar.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde, overtrækstrøjer til inddeling af hold og kegler.

Formål:

- Træne afleveringer og evnen til at løbe i det frie rum.

Her er fokus på vigtigheden af et godt samarbejde på et hold. Hvordan sikrer man et godt samarbejde på et hold, når betingelserne for spillet konstant ændres?

Beskrivelse:

Eleverne inddeles i hold á 4. Det er vigtigt at der ikke er flere end 4 på hvert hold, for at sikre at alle inkluderes og deltager aktivt i samarbejdet. Banens størrelse skal laves på baggrund af holdstørrelsen – brug kegler til at markere banen.

Det gælder nu om at få 10 succesfulde afleveringer på sit hold uden at miste bolden. Det er ikke tilladt at dribble, løbe med bolden og der må ikke være nogen kropskontakt. Angrebsspillerne skal hele tiden være i bevægelse og hjælpe hinanden. Efter noget tid, så spil med én af disse nye betingelser. På skift prøv alle tre:

1. Ingen mundtlig kommunikation er tilladt.
2. Man må ikke aflevere tilbage til den samme person.
3. Alle fra holdet skal røre bolden før man kan få point.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om muligheder og forpligtelser i idrætsfællesskaber.
- Eleven har viden om samarbejdsmetoder inden for alsidige idrætsaktiviteter.
- Eleven kan vurdere samspillet mellem individ og fællesskab i idrætsaktiviteter.
- Eleven kan udvikle konstruktive samarbejdsrelationer i idrætslige aktiviteter.

Ikke - kognitive kompetencer:

Hvorfor tvinger den her øvelse jer til at tænke kreativt?

Hvordan bidrager du til holdet?

Refleksionsspørgsmål:

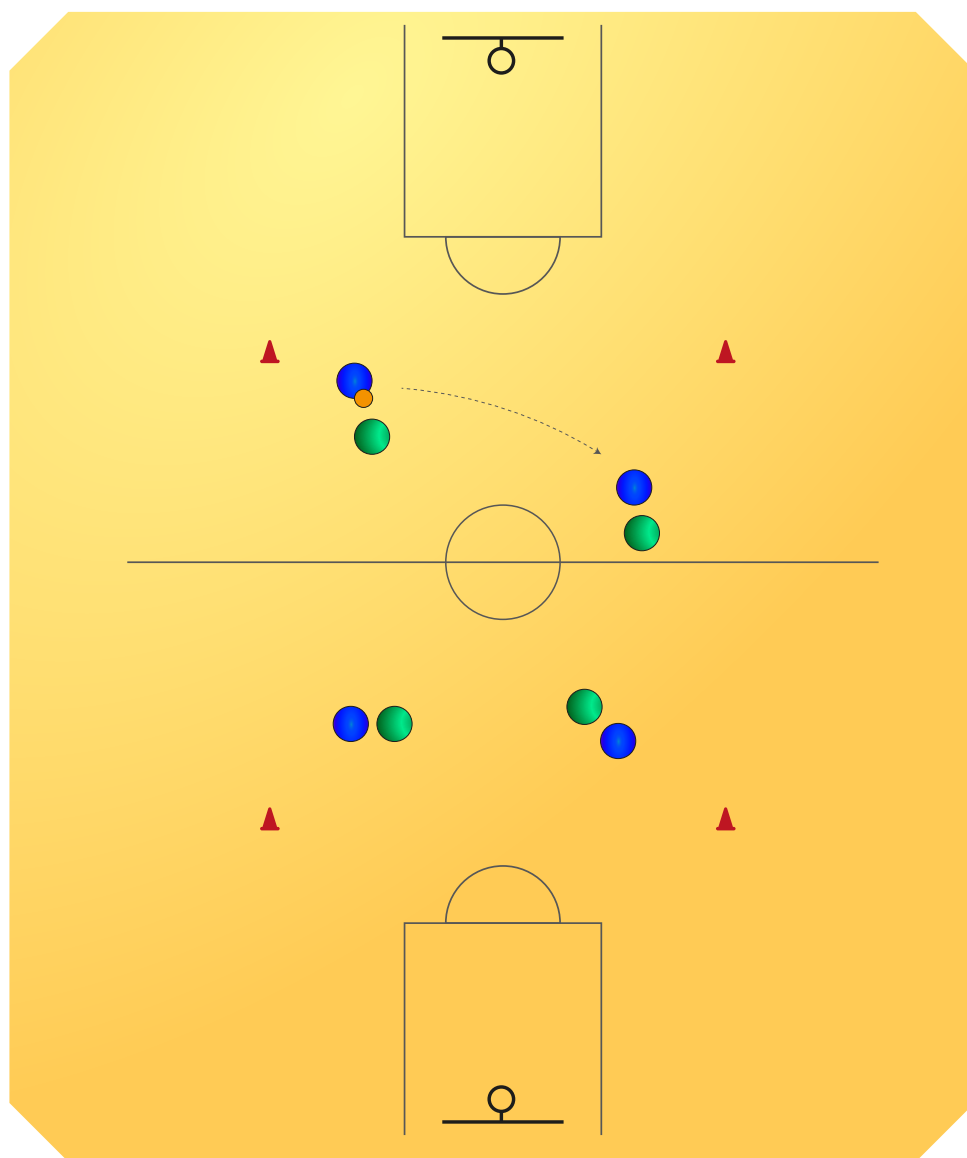
Hvad kan I som hold gøre for at skabe et godt samarbejde?

Hvorfor er idræt særligt egnet til at fremme samarbejde og fællesskab?

Ændres jeres samarbejde når betingelserne for spillet ændres?

Hvad er vigtigst for dig: Fællesskabet eller at vinde?

Lav gerne spilstop undervejs i øvelsen, hvor eleverne skal forsøge at optimere deres samarbejde for bedre at løse opgaverne. Kan der laves koblinger til teksten: *"Bare jeg ikke var på hold med den idiot"*?



GULDGRAVEREN

Kategori:

Samarbejde og ansvar.

Rekvisitter:

Alle elever skal have en bold.

Formål:

- Sætte fokus på vigtigheden af et godt samarbejde på et hold i en konkurrence.

Beskrivelse:

Eleverne inddeles i to hold. Hvis der er mange elever, så kan man med fordel lave fire hold og spille på to baner. Hvert hold har sin egen banehalvdel, og har lige så mange bolde som spillere. Disse bolde ligger bag deres baglinje, og symbolisere guldet. Hvilket hold samler først alt guldet?

Det gælder om at løbe ned bag modstanderens baglinje, hvor man er i helle. Her skal man tage en bold og transportere den tilbage bag sin egen baglinje – der skal dribles. Bliver man på et tidspunkt fanget af modstanderen, så skal man løbe tilbage på sin egen halvdel, før man må være med igen. Hvis man er i besiddelse af en bold, når man bliver fanget, så skal man først dribble bolden tilbage med bolden bag baglinjen, før man må returnere til sine egen banehalvdel og deltage i spillet igen. Spil indtil et hold har samlet alt guldet, eller spil på tid á 3 minutters kampe.

Hvilken strategi og rollefordeling sikrer sejren? Hvordan samarbejder holdet bedst?

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om muligheder og forpligtelser i idrætsfællesskaber.
- Eleven har viden om samarbejdsmetoder inden for alsidige idrætsaktiviteter.
- Eleven kan vurdere samspillet mellem individ og fællesskab i idrætsaktiviteter.
- Eleven kan udvikle konstruktive samarbejdsrelationer i idrætslige aktiviteter.

Ikke - kognitive kompetencer:

Hvordan hjælper den her øvelse dig med at være mere udadvendt?

Hvordan reagerer I hvis jeres samarbejde ikke lykkedes?

Refleksionsspørgsmål:

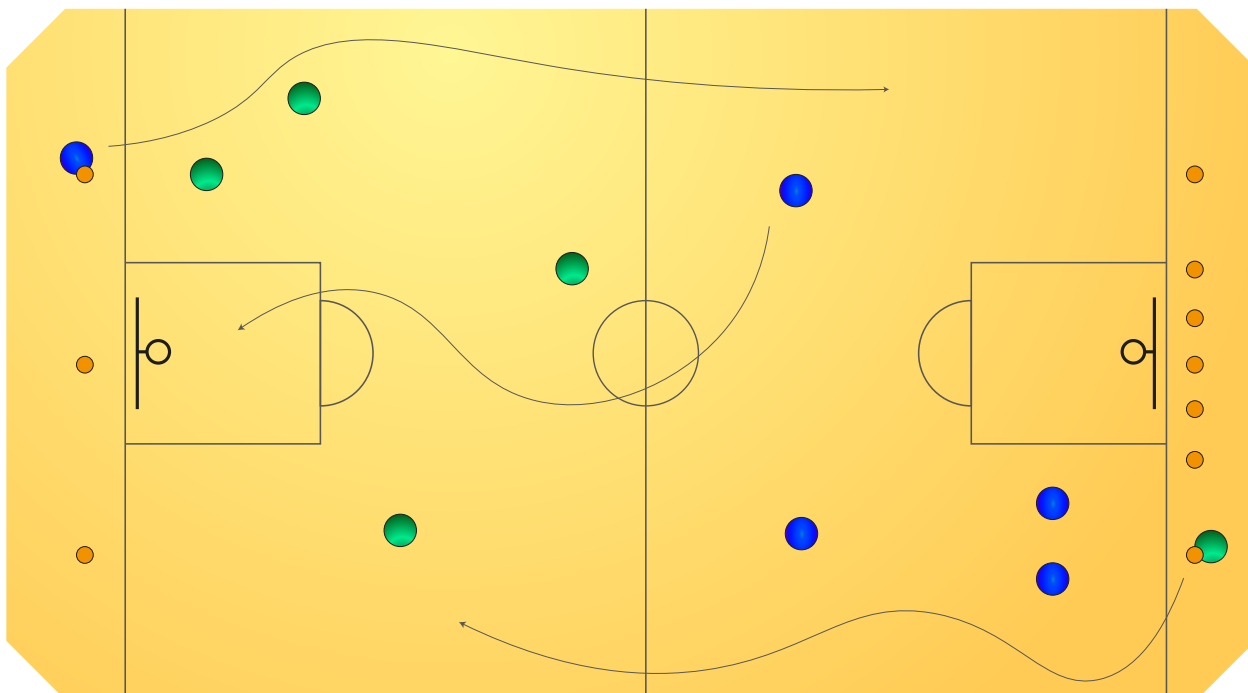
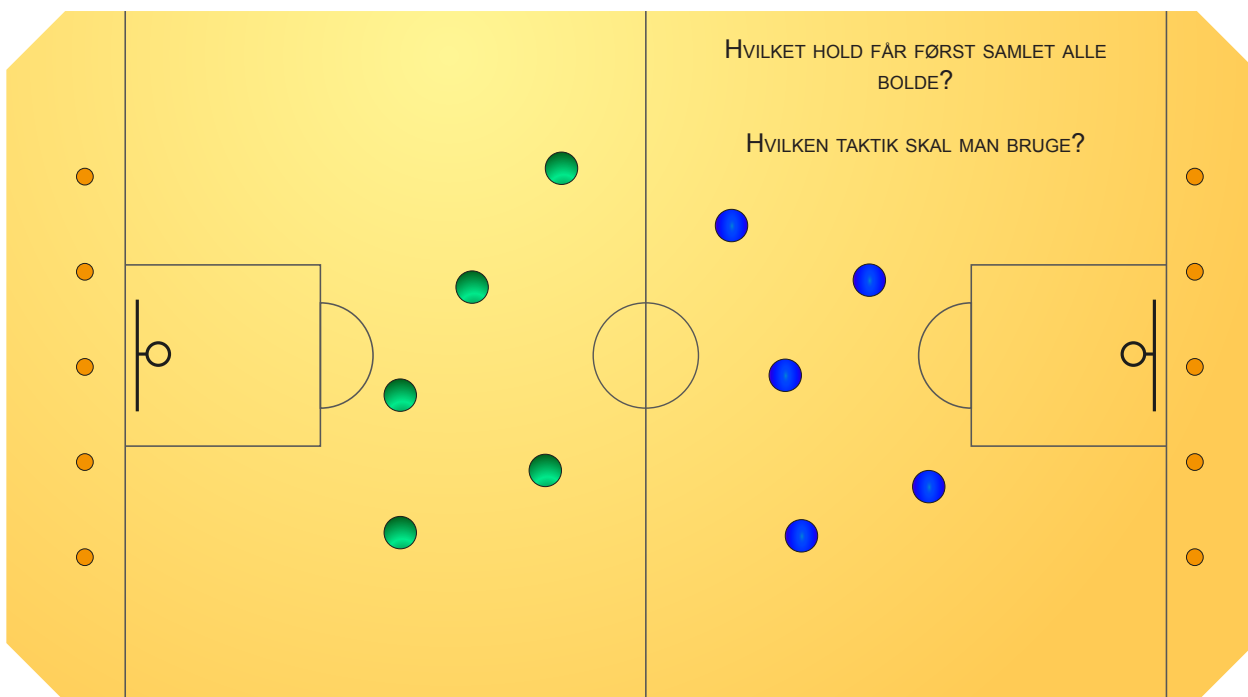
Hvad kan I som hold gøre for at skabe et godt samarbejde?

Hvordan fordeler I rollerne og ansvaret på holdet?

Hvorfor er idræt særligt egnet til at fremme samarbejde og fællesskab?

Hvad er vigtigst for dig: Fællesskabet eller at vinde?

Lav gerne spilstop undervejs i øvelsen, hvor eleverne skal forsøge at optimere deres samarbejde og rollefordeling.



3 PÅ STRIBE

Kategori:

Samarbejde og ansvar.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde, overtrækstrøjer/kegler og gerne hulahopringe.

Formål:

- Sætte fokus på vigtigheden af et godt samarbejde på et hold i en konkurrence.

Beskrivelse:

Der placeres en bane med 3 x 3 felter midt i hallen. Jo flere elever, jo flere baner.

Eleverne inddeles herefter i hold, således at der er to hold tilknyttet hver bane. Hvert hold har én bold og tre ens brikker (overtrækstrøjer eller kegler). Det gælder nu om at få 3 på stribe. Ved start skal den første elev score på kurven (skud eller layup) før vedkomne må dribble ind og placere sin brik. Herefter dribler eleven tilbage og giver bolden til næste på holdet, som ligeledes først skal score, før brik nummer to må komme i spil.

Hvilket hold får først 3 på stribe?

Hvordan samarbejder og hjælper holdet hinanden i en stresset situation?

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven har viden om muligheder og forpligtelser i idrætsfællesskaber.
- Eleven har viden om samarbejdsmetoder inden for alsidige idrætsaktiviteter.
- Eleven kan vurdere samspillet mellem individ og fællesskab i idrætsaktiviteter.
- Eleven kan udvikle konstruktive samarbejdsrelationer i idrætslige aktiviteter.

Ikke - kognitive kompetencer:

Hvordan reagerer I hvis jeres samarbejde ikke lykkedes?

Hvordan bidrager du til holdet?

Refleksionsspørgsmål:

Hvad kan I som hold gøre for at skabe et godt samarbejde?

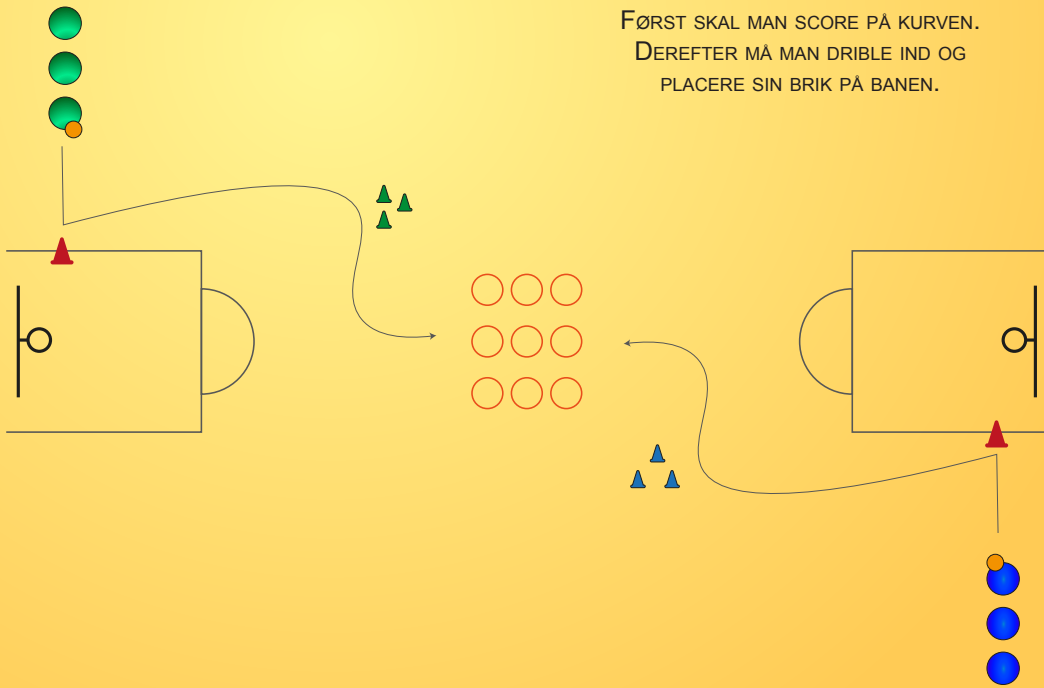
Hvorfor er idræt særligt egnet til at fremme samarbejde og fællesskab?

Hvad er vigtigst for dig: Fællesskabet eller at vinde?

Lav gerne spilstop undervejs i øvelsen, hvor eleverne skal forsøge at optimere deres samarbejde for bedre at løse opgaverne. Kan der laves koblinger til teksten: *"Bare jeg ikke var på hold med den idiot"*?

DET GÆLDER OM AT FÅ 3 PÅ STRIBE.

FØRST SKAL MAN SCORE PÅ KURVEN.
DEREFTER MÅ MAN DRIBLE IND OG
PLACERE SIN BRIK PÅ BANEN.



PARTIBOLD 2

Kategori:

Normer og værdier.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde, overtrækstrøjer til inddeling af hold og kegler.

Formål:

- Træne afleveringer og evnen til at løbe i det frie rum.

Fokus er i denne øvelse også på sportens normer og værdier, som iscenesættes igennem forskellige scenarier og situationer.

Beskrivelse:

Eleverne inddeles i hold á 4. Det er vigtigt at der ikke er flere end 4 på hvert hold, for at sikre at alle inkluderes og deltager aktivt i samarbejdet. Banens størrelse skal laves på baggrund af holdstørrelsen – brug kegler til at markere banen. Det gælder om at få 10 succesfulde afleveringer på sit hold uden at miste bolden. Spil to variationer:

1. Det er ikke tilladt at dribble, løbe med bolden og der må ikke være nogen kropskontakt. Det er ikke tilladt at tage bolden ud af hænderne på hinanden.
2. Det er nu tilladt at tage bolden ud af hænderne på hinanden og kropskontakt er tilladt. Holdene definerer selv hvor meget kontakt der er tilladt.

Hvad gør det ved spillet? Er der nogle hold der spillere mere hårdt end andre? Er den ene variation mere fair end den anden?

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan vurdere udviklingen af normer, værdier og etik i idrætskultur.
- Eleven har viden om udviklingen af normer, værdier og etik i idræt og idrætskultur.

Ikke - kognitive kompetencer:

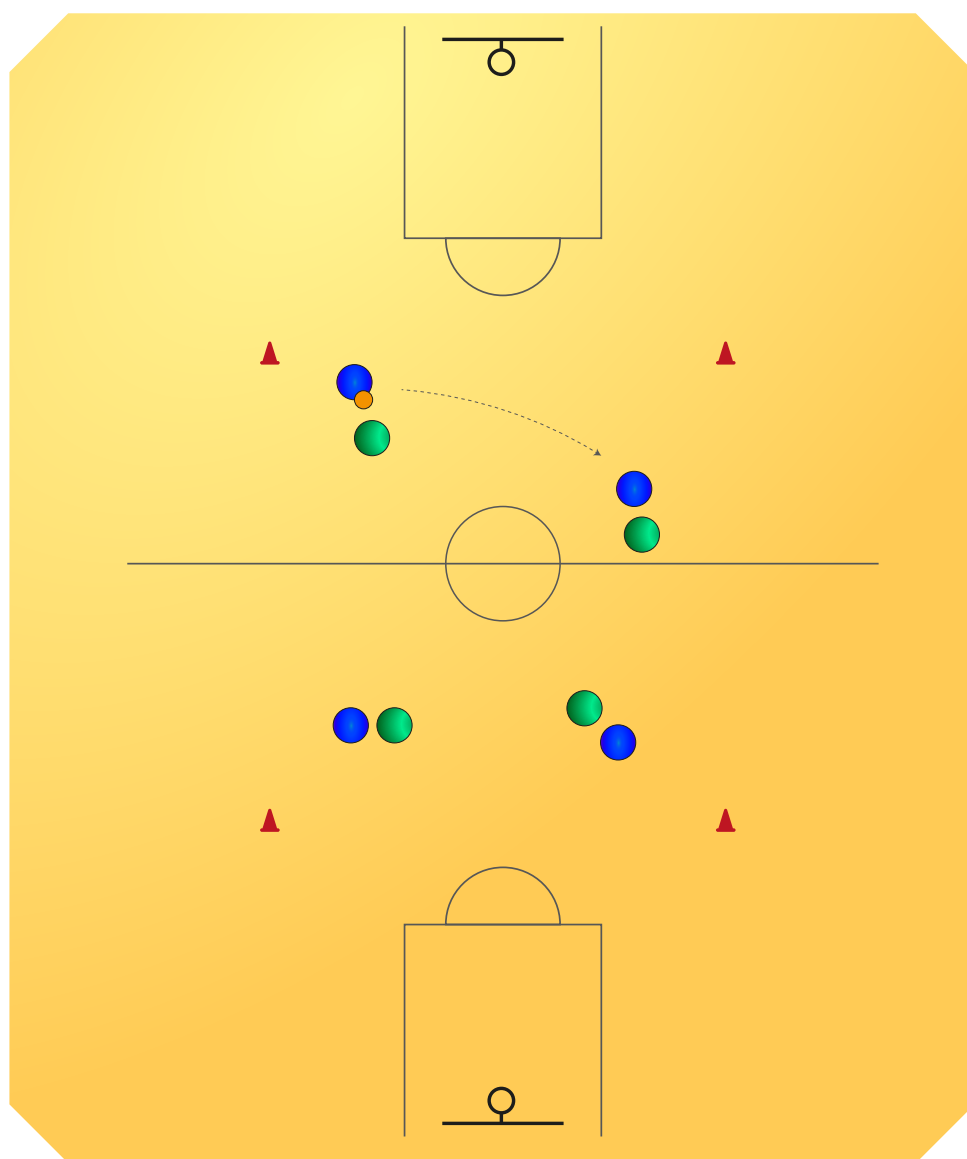
Hvorfor tvinger den her øvelse jer til have selvkontrol?

Hvordan udviser I omhyggelighed i denne øvelse?

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan kan man arbejde med fairplay i klubber og skolen?
Hvilken følelse får I når nogen snyder? Er det vigtigt at vinde?
Hvad er en god taber? Findes den?
Hvad er forskellen på de to situationer?

Lav gerne spilstop undervejs i øvelsen, hvor eleverne skal forsøge at diskutere formålet med spillet og overstående spørgsmål. Kan der laves koblinger til teksten: *"Fairplay kræver en indsats"*?



KNOCK - OUT

Kategori:

Normer og værdier.

Rekvisitter:

Alle elever skal have en bold.

Formål:

- Træne elevernes driblefærdigheder.
- Sætte fokus på sportens normer og værdier ved at iscenesætte flere scenarier og situationer.

Beskrivelse:

Brug fire kegler til at markere en stor firkantet bane. Jo flere elever, jo større bane. Det gælder nu om at dribble rundt i banen og slå de andres bolde ud af firkanten. Mister man sin bold, så er man med igen når man har scoret på en kurv. Prøv følgende scenarier:

1. Ingen kropskontakt. Man må kun røre modstandernes bold.
2. Kropskontakt er tilladt, og man må nu bumpe de andre ud af firkanten.
3. Eleverne bestemmer selv hvor fysiske de vil være, og hvordan de får hinandens bolde ud.

Hvad gør det ved spillet? Er der nogle elever der spiller mere hårdt end andre? Er den ene variation mere fair end de andre?

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan vurdere udviklingen af normer, værdier og etik i idrætskultur.
- Eleven har viden om udviklingen af normer, værdier og etik i idræt og idrætskultur.

Ikke - kognitive kompetencer:

Hvorfor tvinger den her øvelse jer til have selvkontrol?

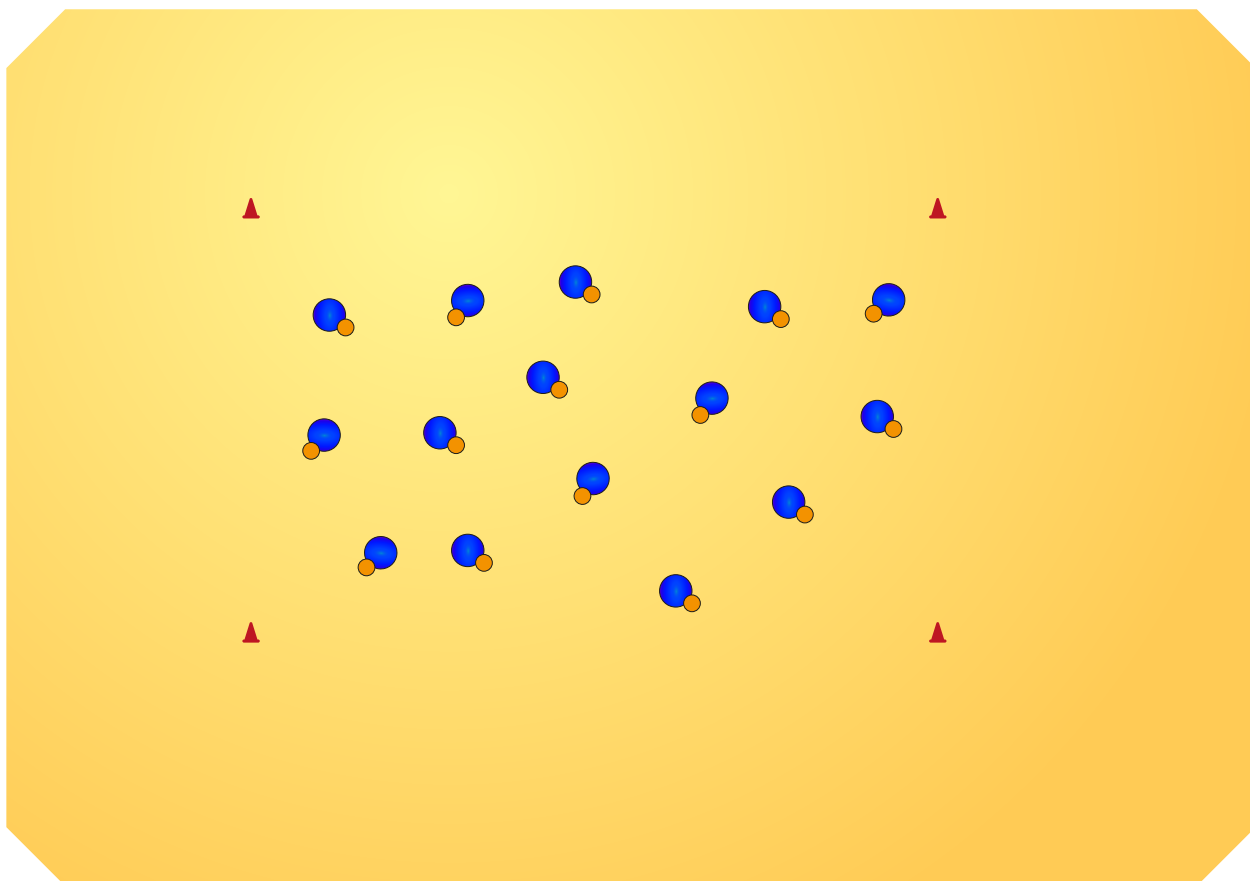
Hvad sker der når I mister bolden? I prøver igen?

I viser omhyggelighed - hvilken følelse giver det jer?

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan kan man arbejde med fairplay i klubber og skolen?
Hvilken følelse får I når nogen snyder? Er det vigtigt at vinde?
Hvad er en god taber? Findes den?
Hvad er forskellen på de forskellige scenarier?

Lav gerne spilstop undervejs i øvelsen, hvor eleverne skal forsøge at diskutere formålet med spillet og overstående spørgsmål. Kan der laves koblinger til teksten: *"Fairplay kræver en indsats"*?



KEGLESPILET

Kategori:

Normer og værdier.

Rekvisitter:

Der skal bruges bolde og mange kegler.

Formål:

- Træne afslutninger på kurven
- Sætte fokus på det at vinde. Kan vi vinde i fællesskab?

Beskrivelse:

Eleverne fordeles i fire hold, og der placeres en masse kegler i midten af banen. Jo flere kegler, jo bedre. Hvert hold har 2 bolde, og der placeres to hold ved kurven. Det gælder nu om at dribble rundt om en kegle ved midterlinjen og derefter score på kurven. Hvis man scorer, så må man dribble ind til midten og tage en kegle til sit hold. Når der ikke er flere kegler tilbage, så har holdet med flest kegler vundet. Prøv herefter at spil med følgende variationer:

1. Når der ikke er flere kegler i midten, så må man stjæle fra de andre. Spil på tid.
2. Når man scorer, så skal man ikke hente en kegle til sit eget hold, men man skal give en kegle til et andet hold. De fire hold skal samarbejde, og målet er at alle fire hold skal have lige mange kegler, når der ikke er flere tilbage i midten.

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan vurdere udviklingen af normer, værdier og etik i idrætskultur.
- Eleven har viden om udviklingen af normer, værdier og etik i idræt og idrætskultur.

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan kan man arbejde med fairplay i klubber og skolen?
Hvilken følelse får I når nogen snyder? Er det vigtigt at vinde?
Hvad er en god taber? Findes den?
Hvad er forskellen på de to situationer?

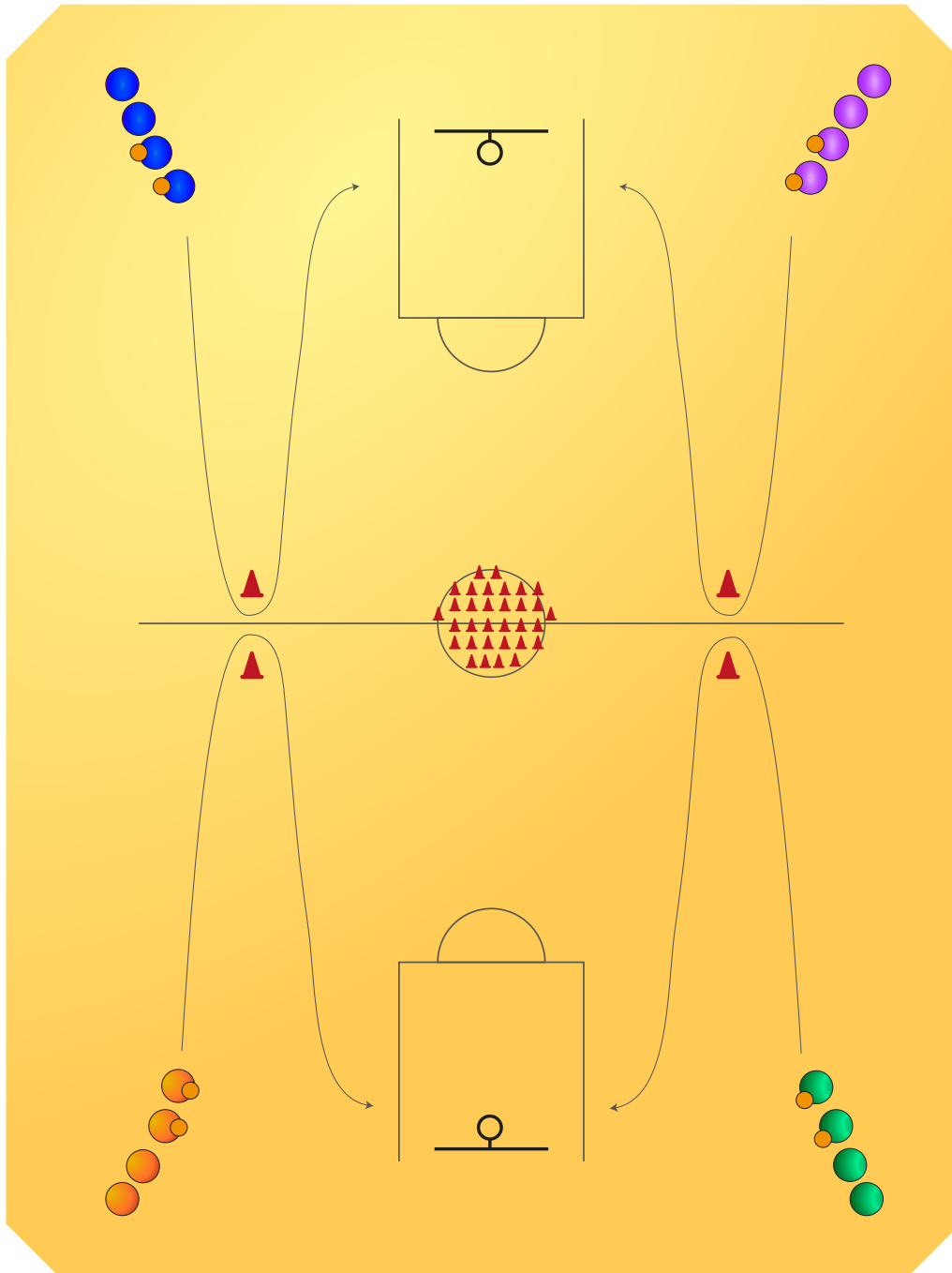
Lav gerne spilstop undervejs i øvelsen, hvor eleverne skal forsøge at diskutere formålet med spillet og overstående spørgsmål. Kan der laves koblinger til teksten: *"Fairplay kræver en indsats"*?

Ikke - kognitive kompetencer:

Hvordan hjælper den her øvelse jer med at samarbejde?

Bliver du en bedre medspiller af denne øvelse?

Hvordan hjælper den her øvelse dig med at være mere udadvendt?



ROLLESPILLET

Kategori:

Normer og værdier.

Rekvisitter:

Se Partibold 2, Knock-Out og Keglespillet.

Formål:

- Iscenesætte forskellige situationer hvor normer, værdier og fairplay diskuteres.

Beskrivelse:

Rollespillet tager udgangspunkt i de tre foregående øvelser og deres beskrivelser. Til denne lektion vil der nu være fokus på et rollespil fra enkelte elever, for at iscenesætte og tale om normer, værdier og fairplay i sporten. De forskellige situationer prøves og diskuteres efterfølgende.

Partibold 2:

1. Det ene hold skal forsøge at snyde. Tager et skridt for meget, glemmer at der ingen kropskontakt er tilladt, dribler med bolden, og prøver at vinde på en "ufed" måde. Holdet udstråler en negativ holdning og brokker sig hver gang læren / dommeren stopper spillet.
2. Det ene hold skal udstråle positivitet og gejst. Holdet skal være ekstra anerkendende overfor hindenden og modstanderen. Holdet skal sætte pris på dommeren, og ikke brokke sig over spillet.

Knock-Out:

1. Enkelte elever udvælges af læren (gerne i skjul) til at snyde. Gerne så meget som muligt. Eleven må skubbe, lave dobbeltdribling, sparke til de andres bolde o.l.
2. Enkelte elever udvælges af læren (gerne i skjul) til vise en stor grad af fairplay. Eleven erkender hvis der er sket en fejl, erkender hvis bolden er tabt o.l.

Keglespillet:

1. Det ene hold skal bevidst snyde. Holdet tager altid en ekstra kegle når de scorer.

Kamp:

Hvis der er tid tilbage, så prøv at spil det færdig spil, hvor de samme scenarier, som i Partibold 2 er gældende.

Refleksionsspørgsmål:

Hvordan påvirker det jer når nogle opfører sig dårligt?

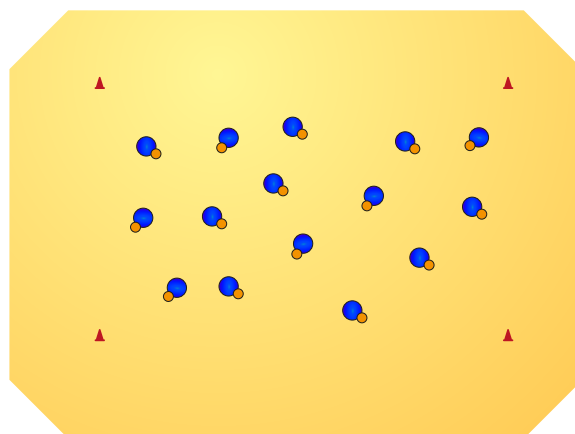
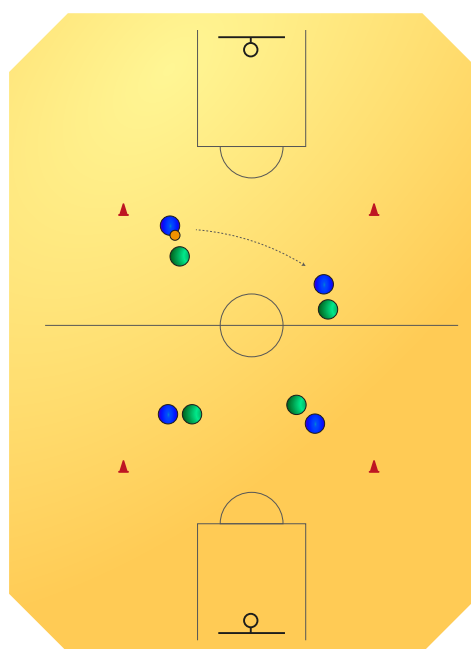
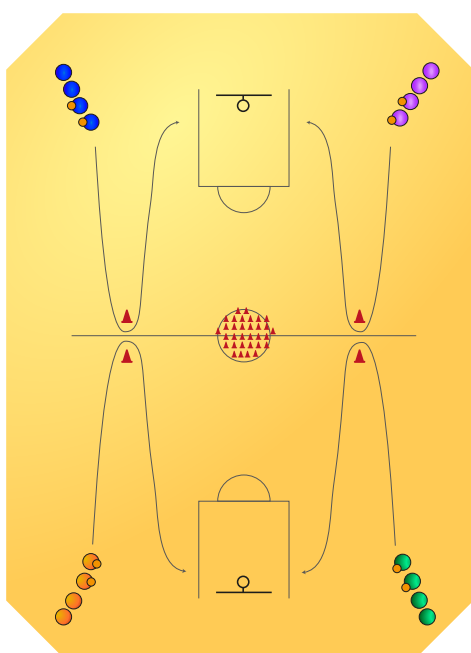
Eller når jeres klassekammerater er positive?

Hvad vil det sige at være en dårlig taber?

Er det vigtigt at vinde? Hvorfor?

Er det okay at snyde? Hvorfor?

Lav gerne spilstop undervejs i øvelserne, hvor eleverne skal forsøge at diskutere formålet med spillene og overstående spørgsmål. Kan der laves koblinger til teksten: *"Fairplay kræver en indsats"*?



OPGAVE TIL IDRÆTTEN I SAMFUNDET

Kategori:

Idrætten i samfundet.

Rekvisitter:

Eleverne bestemmer selv deres rekvisitter.

Formål:

Formålet med denne opgave, er at præsentere eleverne for det danske foreningsliv og de muligheder det bringer, samt øve at udvikle og formidle øvelser.

Beskrivelse:

Det danske foreningsliv er helt unikt og spiller en stor rolle i det danske samfund. Eleverne inddeles i grupper og får udleveret én af følgende artikler, samt følgende opgaveark:

1. *"At dyrke idræt har værdi i sig selv"*
2. *"Joachim Jerichow: Det startede med en pige!"*
3. *"Tidligere landsholdsanfører i basketball giver tilbage"*
4. *"Trine Tims: Det er aldrig for sent at starte med basket."*

Eleverne skal på baggrund af deres artikel komme frem til tre ting, som beskriver de styrker og muligheder det danske foreningsliv har.

Herefter skal de udvikle og præsentere en øvelse til de andre elever, hvor de skal koble de førnævnte styrker og muligheder til øvelsen.

Fx hvis en styrke i foreningslivet er fællesskabet, så skal øvelsen de udvikler og præsentere styrke fællesskabet og inkludere alle, og ikke have fokus på individet.

Refleksionsspørgsmål:

Dyrker du sport? Hvorfor? Giver sport og idræt en tro på egne evner?

OPGAVE TIL IDRÆTTEN I SAMFUNDET

Opgaveformulering: Idrætten i samfundet

Denne opgave består af to dele

1)

Det danske foreningsliv er helt unikt og spiller en stor rolle i det danske samfund. På baggrund af den udleveret artikel skal I finde frem til tre styrker ved foreningslivet, som I skal præsentere til næste lektion.

Hvad får man ud af dyrke idræt i Danmark?
Hvorfor tror I, at foreningslivet i Danmark er så populært?

2)

I skal designe og udvikle en øvelse, som passer til den/de styrke(r) I har fundet fra jeres artikel.

Fx: hvis det danske foreningsliv styrker fællesskabet, så skal jeres øvelse have fokus på fællesskabet.

Hvordan designer I en øvelse? Hvilke rekvisitter skal I bruge?
Hvad er de største udfordringer ved at udvikle en øvelse?

Brug gerne spilhjulet til at udvikle jeres øvelse.

Øvelsen skal præsenteres næste gang og jeres klassekammerater skal prøve den.

TEORI OG ARTIKLER

Her fremgår hvilke artikler der bruges til opgaven i *Basketball & Medborger-
skab*, samt de to artikler, der med fordel kan bruges til undervisningen. Alle
artikler er frit tilgængeligt online:

- *"At dyrke idræt har værdi i sig selv"* Tekst: Niels Nygaard, formand for Dansk Idræts-Forbund. Nordjyske. 2012.
- *"Bare jeg ikke var på hold med den idiot..."* Tekst: Lene Halmø Terkelsen og foto: Johnny Wichmand. Dansk Skoleidræt. Idræt I skolen 4. 2016.
- *"Joachim Jerichow: Det hele startede med en pige!"* Tekst: Kian Mejdal og foto: Privatfoto. DGI. 2016.
- *"Tema: Fairplay. Fairplay Kræver en indsats"* Tekst: Thomas Hansen. DIF. Idrætsliv. 2015.
- *"Tidligere landsholdsanfører i basketball giver tilbage i aarhusiansk breddeklub"* Tekst: Kian Mejdal og foto: Anne-Sophie Lynggaard. DGI. 2018.
- *"Trine Tims: Det er aldrig for sent at starte med basket"* Tekst: Kian Mejdal og foto: Privatfoto. DGI. 2016

VALGFAGET - BASKETBALL & MEDBORGERSKAB

Basketball & Medborgerskab kan opgraderes til et længerevarende valgfag med op til 20 moduler. Vælges der at lave *Basketball & Medborgerskab* som et valgfag, så består det både af teoretiske og praktiske moduler, og indeholder Danmarks Basketball Forbunds officielle SMART - basket uddannelse.

En opgradering af *Basketball & Medborgerskab* til et længere valgfag, giver eleverne muligheden for at fordybe sig yderligere i begrebet medborgerskab og det danske foreningsliv. Eleverne får muligheden for at involvere sig i den lokale foreningsidræt og skabe relationer på tværs af alder og kultur.

Udover at give eleverne yderligere praktiske færdigheder, samt forbedre deres teoretiske viden og dannelsesmæssige kompetencer, så er målsætningen med opgraderingen af valgfaget også at eleverne erhverver sig en officiel uddannelse i SMART - basket og bliver involveret i foreningsidræt i deres lokalsamfund. I forlængelse heraf, også at eleverne opnår viden, færdigheder og kompetencer, som kan hjælpe dem i deres videre uddannelsesforløb.

Følgende begreber er gennemgående for valgfaget: motivation, dannelse og uddannelsesparathed.

Motivation

Dette valgfag arbejder på at styrke elevernes motivation til skolen og generelt. Konkret arbejdes der med motivation gennem følgende tre parametre: ejerskab, mestring og relationer.

- Ejerskab: Ved at inddrage eleverne flere gange gennem forløbet skabes der ejerskab og øget motivation. Konkret bliver eleverne inddraget og bedt om at tage ansvar når diverse øvelser skal designes og formidles, når opgaver skal skabes, og når de påtager sig rollen som træner.

- **Mestring:** At have en tro på sig selv og samtidig opnå et kompetenceløft har stor betydning for eleverens motivation. Gennem valgfaget og de praktiske lektioner vil eleverne opnå et stort kompetenceløft af deres basketballkompetencer og føle en mestring af sporten.
- **Relationer:** Motivation til undervisning og uddannelse øges ved positive relationer. I dette valgfag arbejdes der hele tiden med relationer, som forstærkes undervejs i forløbet. Der arbejdes i grupper og der fremlægges og trænes i grupper m.m.

Dannelse

Dannelse er et begreb for nye tillærte kompetencer, som ikke er medfødte. I dette valgfag arbejdes der med dannelse og udvikling af personlige og ikke-kognitive kompetencer. Helt konkret arbejdes der med kompetencer inden for formidling, og læring om at undervise og træne en større gruppe af børn. Disse kompetencer kan bruges mange steder: videre uddannelsesforløb, arbejdssøgningen og som generel hjælp til udvikling af selvværd.

Eleverne udvikler også andre personlige og ikke-kognitive kompetencer, som er beskrevet på s. 148.

Uddannelsesparathed

At være parat til at tage en uddannelse kræver faglige, personlige, sociale og praksisfaglige forudsætninger. Valgfaget *Basketball & Medborgerskab* styrker elevernes uddannelsesparathed ved at have fokus på den enkeltes elevs kompetencer inden for de nævnte forudsætninger.

I valgfaget lægges der vægt på, at eleverne opnår en faglig viden om medborgerskab, dansk foreningskultur, demokratiske processer, og hvordan det danske velfærdssamfund er opbygget, samt en faglig viden om basketballs teori og terminologi. Elevernes faglige forudsætninger bliver styrket igennem dette valgfag.

Valgfaget lægger også op til, at eleverne opnår færdigheder og kompetencer til at kunne konstruere, planlægge, formidle og justere, samt demonstrere spil og øvelser tilpasset forskellige målgrupper. Elevernes selvstændighed, samarbejdsevne og ansvarlighed bliver her sat i fokus og styrker elevernes personlige og sociale forudsætninger.

Afslutningsvis giver valgfaget kompetencer til teknisk, taktisk og socialt at indgå i basketball og det komplekse spil. Elevernes praktiske færdigheder og evne til at omsætte teori til praksis er i fokus og styrker elevernes praksisfaglige forudsætninger.

Valgfagets opbygning

Her følger en generel beskrivelse af valgfagets opbygning og hvilke temaer, der med fordel kan inddrages i de teoretiske moduler.

Valgfagets styrke ligger i koblingen mellem den praktiske og teoretiske del, og mange elever vil opleve det meningsfyldt at kunne omsætte den viden de tilegner sig fra de teoretiske og praktiske moduler, til deres hverdag.

Praktiske del

Den praktiske del af faget er basketball, som foregår i skolens hal eller gymnastiksal. Formålet med de praktiske lektioner er, at eleverne skal tilegne sig praktiske færdigheder indenfor basketball, men samtidig benytte basketball som middel til at arbejde med kompetenceområdet "Idrætskultur og relationer", og de teoretiske temaer og kompetencer som er koblet på valgfaget.

Teoretiske del

Den teoretiske del af undervisningen tager afsæt i nedenstående temaer og emner. Den enkelte underviser har mulighed for at vægte emnerne i større eller mindre grad og dermed tilrettelægge undervisningen efter det enkelte valgfags behov og forhold.

MEDBORGERSKAB: HVAD ER EN GOD MEDBORGER?

Hvad er medborgerskab? Og hvad er en god medborger? Disse spørgsmål belyses. Der findes ikke en klar definition af begrebet medborger, men det er et begreb som forsøger at indfange de rettigheder og muligheder den enkelte borger har i vores samfund. Konkret handler medborgerskab altså om at være medbestemmende i fællesskaber, tage ansvar, have en holdning og et tilhørsforhold.

Centrale begreber som kan associeres og refereres til medborgerskab er inklusion, fællesskab, lighed, foreningslivet og frivilligt arbejde.

FORENINGSIDRÆT OG FÆLLESSKABET: HVAD ER EN FORENING?

Hvad er en forening? Hvordan er en forening opbygget? Foreninger spiller en stor rolle i det danske samfund, og Danmark er kendt for sine mangfoldige foreninger og fællesskaber som samler borgere på tværs af social status. Eleverne bliver i dette valgfag introduceret til forskellige typer af foreninger, hvordan man starter en forening. Eleverne skal også forholde sig til begrebet frivillighed, og hvad der skal til for at de vil være frivillige.

RET OG PLIGT: MEDANSVAR OG LIGEVÆRD

Eleverne bliver introduceret til begrebet "ret og pligt". I Danmark har borgerne ret til at få hjælp af staten, men med rettigheder følger også pligter. Hvilke rettigheder og pligter har man i Danmark? og hvilket medansvar har man?

ROLLEMODELLER: HVAD ER EN GOD ROLLEMODEL?

Hvad er en rollemodel? Hvem er din rollemodel? Det er centrale spørgsmål under dette tema. En rollemodel kan have stor betydning for unge mennesker, og kan komme fra mange forskellige arenaer: det kan være en forældre, en træner, en lærer eller noget helt fjerde.

Eleverne skal prøve at identificere egne rollemodeller og begrunde hvorfor netop de er rollemodeller i elevens eget liv. Hvad er en god/dårlig rollemodel? Hvilken betydning har rollemodellen haft på elevens eget liv? Er du rollemodel for nogen? Måske for nogle mindre elever?

At være bevidst omkring sine rollemodeller og at man selv potentielt er en rollemodel for andre er vigtige refleksioner at gøre sig.

SMART - basket uddannelse

SMART - basket uddannelsen er Danmarks Basketball Forbunds introduktion til trænerfunktionen. Eleverne gennemgår et tre-timers teoretisk kursus fordelt på to moduler. Det teoretiske kursus har til hensigt at give eleverne en grundlæggende forståelse for basketballtrænerens opgaver og forpligtelser, og giver eleverne en overordnet forståelse for hvilke elementer, der bør indgå i en grundlæggende basketballtræning. SMART-basket uddannelsen skal varetages af en ekstern konsulent fra enten BørneBasketFonden eller Danmarks Basketball Forbund, og giver efterfølgende eleverne licens til at træne basketball i den lokale basketballklub.



FORLØBSPLAN

I dette afsnit følger et udkast til en samlet forløbsplan for valgfaget *Basketball & Medborgerskab*. Forløbsplanen tager udgangspunkt i 20 moduler og består både af praktiske og teoretiske moduler, samt SMART - Basket uddannelsen fra Danmarks Basketball Forbund.

Hvert modul beskrives med en lokation og et emne. Herefter følger eksempler på refleksionsspørgsmål, færdighedsmål og arbejdsopgaver. Refleksionsspørgsmålene er henvendt til eleverne, så de "tvinges" til at reflektere over øvelserne og valgfaget generelt.

Den teoretiske del af undervisningen tager afsæt i de førnævnte temaer og emner. Den enkelte underviser har mulighed for at vægte emnerne i større eller mindre grad, og dermed tilrettelægge undervisningen efter det enkelte valgfags behov og forhold.

1 MODUL	
LOKATION:	I klasselokalet.
EMNE:	Intro til faget: Hvad er basketball? Hvad er SMART basket? Hvordan ser forløbet ud? Hvad skal eleverne igennem af praktiske og teoretiske emner?
REFLEKSIONSPØRGSMALE:	Hvorfor har eleven valgt faget? Hvilke forventninger har eleven til faget?
FÆRDIGHEDSMÅL:	--
ARBEJDSOPGAVER:	--
ANDET:	Man kan vise diverse basketklip om NBA og dansk basket. Hvilken basketkultur er der i Danmark?

2 MODUL

LOKATION:	I hallen.
EMNE:	Basketball fundamentals: 1/2 Arbejde med driblinger, afleveringer, lay-up og skud.
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	Er det svært at dribble med den forkerte hånd? Hvorfor er det svært? Hvordan reagerer du når noget er svært?
FÆRDIGHEDSMÅL:	At udvikle praktiske basketballfærdigheder.
ARBEJDSOPGAVER:	Brug tidligere beskrevet øvelser til dette modul.
ANDET:	Man kan med fordel henvise til kapitlet i denne bog, som omhandler de tekniske færdigheder og korrekt teknik.

3 MODUL

LOKATION:	I klasselokalet.
EMNE:	Hvad er en forening? 1/2: Eleverne skal have viden og kendskab til hvad en forening er, og hvordan en forening er struktureret.
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	Hvilke foreninger kender jeg? Hvilke foreninger bruger jeg? Hvad betyder frivillighed?
FÆRDIGHEDSMÅL:	Kendskab til en forening.
ARBEJDSOPGAVER:	Denne hjemmeside: www.frivillighed.dk kan danne grundlag for dette modul. Opgave: Eleverne skal arbejde med foreninger og i grupper svare på følgende spørgsmål: Hvordan starter man en forening? Hvordan registrerer I jeres forening? Hvilke roller er der i en forening? Hvad er vedtægter? Find gerne eksempler.
ANDET:	--

4 MODUL

LOKATION:	I klasselokalet.
EMNE:	Hvad er en forening? 2/2: Eleverne skal arbejde videre med foreninger.
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	Hvilke foreninger kender jeg? Hvilke foreninger bruger jeg? Hvad betyder frivillighed? Hvilken forening vil du gerne være en del af?
FÆRDIGHEDSMÅL:	Kendskab til en forening.
ARBEJDSOPGAVER:	Eleverne skal gå sammen i grupper, hvor de skal lave deres egen forening. I slutningen af timen skal de præsentere deres forening for de andre i klassen.
ANDET:	Lad eleverne tegne deres forening - det åbner op for kreativiteten og tankerne. Eleverne bliver bevidst omkring hvordan de ønsker deres forening skal se ud, og hvilke værdier foreningen skal have.

5 MODUL

LOKATION:	I hallen.
EMNE:	Basketball fundamentals: 2/2 Arbejde videre med driblinger, afleveringer, lay-up og skud.
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	Hvorfor er det svært at lære nye færdigheder?
FÆRDIGHEDSMÅL:	At udvikle praktiske basketballfærdigheder.
ARBEJDSOPGAVER:	Brug tidligere beskrevet øvelser til dette modul.
ANDET:	Man kan med fordel henvise til kapitlet i denne bog, som omhandler de tekniske færdigheder og korrekt teknik.

6 MODUL

LOKATION:	I klasselokalet.
EMNE:	Frivillighed: Eleverne skal have viden og kendskab til begrebet frivillighed.
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	Hvilke kompetencer får man fra foreningslivet? Hvordan kan det at være frivillig hjælpe en fremadrettet?
FÆRDIGHEDSMÅL:	Kendskab til foreningslivets værdi og frivillighed.
ARBEJDSOPGAVER:	Følgende hjemmeside kan danne grundlag for lektionen: www.frivillighed.dk Eleverne skal forholde sig til det at være frivillig. Hvad skal der til for at du vil være frivillig? Alle skal komme med 3 grunde til at de gerne vil være frivillig.
ANDET:	Læs gerne følgende om foreningsliv og frivillighed fra DIF og DGI: <i>"Politisk udspil om foreningsliv og frivillighed. Værdier og anbefalinger."</i>

7 MODUL

LOKATION:	I hallen.
EMNE:	Basketball fundamentals og kamp: 1/2 Arbejde videre med de tekniske færdigheder og introduktion til kamp og småspil.
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	Er vi blevet bedre til basketball? Hvordan kan vi organisere og lave hold mest fair? Hvorfor er det vigtigt at lave fair hold?
FÆRDIGHEDSMÅL:	At udvikle praktiske basketballfærdigheder.
ARBEJDSOPGAVER:	Brug tidligere beskrevet øvelser til dette modul.
ANDET:	Ved småspil og kampe kan man med fordel spille 3-3 eller 4-4.

8 MODUL

LOKATION:	I klasselokalet.
EMNE:	Medborgerskab vs. Statsborgerskab: Eleverne skal have viden og kendskab til overstående begreber. Hvad er forskellen på medborgerskab og statsborgerskab?
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	Hvad gør jeg for at være en aktiv medborger? Hvor kan jeg gøre en forskel i mit lokalområde? Hvordan hænger medborgerskab sammen med foreningslivet?
FÆRDIGHEDSMÅL:	Kendskab til, samt en forståelse af begrebet medborgerskab.
ARBEJDSOPGAVER:	Det danske foreningsliv er helt unikt og spiller en stor rolle i det danske samfund og i vores forståelse af begrebet medborgerskab. Læs gerne følgende artikel fra DGI: <i>"Tidligere landsholdsanfører i basketball giver tilbage"</i> Eleverne skal på baggrund af denne artikel komme frem til tre ting, som de vurderer at Nicolai Iversen gør, som har med medborgerskab at gøre.
ANDET:	Samfundsfag.dk kan bruges i arbejdet med begreberne medborgerskab og statsborgerskab.

9 MODUL

LOKATION:	I hallen.
EMNE:	Basketball fundamentals og kamp: 2/2 Arbejde videre med de tekniske færdigheder og introduktion til kamp og småspil.
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	Er vi blevet bedre til basketball? Hvordan kan vi organisere og lave hold mest fair? Hvorfor er det vigtigt at lave fair hold?
FÆRDIGHEDSMÅL:	At udvikle praktiske basketballfærdigheder.
ARBEJDSOPGAVER:	Brug tidligere beskrevet øvelser til dette modul.
ANDET:	Ved småspil og kampe kan man med fordel spille 3-3 eller 4-4.

1 0 MODUL

LOKATION:	I klasselokalet.
EMNE:	Rollemodeller: Hvad er en rollemodel? Hvad kendetegner en god rollemodel?
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	Hvorfor er det vigtigt at have rollemodeller? Hvor møder vi rollemodeller henne? Er I selv en rollemodel?
FÆRDIGHEDSMÅL:	At blive bevidst omkring hvilken betydning rollemodeller har for vores hverdag - om det er i skolen, i foreningen eller i samfundet.
ARBEJDSOPGAVER:	Eleverne skal aflevere en skriftlig opgave om rollemodeller. Hvem er din rollemodel? Hvorfor? På 1 side skal eleven beskrive hvem der har / har haft stor betydning for eleven.
ANDET:	For at belyse emnet yderligere, så kan man vælge at se filmen "Coach Carter", der handler om betydningen af positive rollemodeller, sammenhold, respekt og gode værdier. Vælger man at se filmen, så skal der bruges yderligere ét modul.

1 1 MODUL

LOKATION:	I hallen.
EMNE:	Design af øvelser og formidling: 1/2 Arbejde med at designe og igangsætte øvelser og formidle dem til andre.
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	Hvordan laver man en god øvelse? Hvordan tydeliggør jeg mit formål med øvelsen? Hvad er en god øvelse? Hvordan formidler jeg den ud til andre? Hvad er vigtigt når jeg formidler øvelsen til de andre?
FÆRDIGHEDSMÅL:	Basketballfærdigheder og evnen til at designe og formidle øvelser til andre.
ARBEJDSOPGAVER:	Gruppeopgave: I 3-mandsgrupper skal der laves og designes en øvelse som træner en teknisk færdighed: skud, afleveringer, lay-up m.m. Gruppen skal forholde sig til formålet med øvelsen, hvordan de vil formidle og fremvise den. Alle grupper skal designe og formidle deres øvelse til de andre, som skal prøve den.
ANDET:	Brug gerne spilhjulet til design og udvikling af øvelser.

1 2 MODUL

LOKATION:	I hallen.
EMNE:	Design af øvelser og formidling: 2/2 Arbejde videre med at designe og igangsætte øvelser og formidle dem til andre.
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	Hvordan laver man en god øvelse? Hvordan tydeliggør jeg mit formål med øvelsen? Hvad er en god øvelse? Hvordan formidler jeg den ud til andre? Hvad er vigtigt når jeg formidler øvelsen til de andre?
FÆRDIGHEDSMÅL:	Basketballfærdigheder og evnen til at designe og formidle øvelser til andre.
ARBEJDSOPGAVER:	<p>Gruppeopgave: I 3-mandsgrupper skal der igen laves og designes en øvelse som træner en teknisk færdighed. Vælg en ny teknisk færdighed i dag: skud, afleveringer, lay-up m.m. Gruppen skal forholde sig til formålet med øvelsen, hvordan de vil formidle og fremvise den.</p> <p>Alle grupper skal designe og formidle deres øvelse til de andre, som skal prøve den.</p>
ANDET:	Brug gerne spilhjulet til design og udvikling af øvelser.

1 3 MODUL

LOKATION:	I klasselokalet.
EMNE:	Besøg af en sportsklub: Få besøg af en træner, leder, bestyrelsesperson, som kan fortælle om sin rolle i klubben, og hvorfor det er vigtigt at deltage og engagere sig i lokalsamfundet og foreningslivet.
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	Stil nysgerrige og uddybende spørgsmål til gæsten: Hvorfor er det vigtigt at bidrage til foreningslivet? Hvorfor gør du det?
FÆRDIGHEDSMÅL:	Kendskab til foreningslivet fra den virkelige verden.
ARBEJDSOPGAVER:	---
ANDET:	Dette modul kan flyttes ud til foreningen og være på et senere tidspunkt end i skoletiden.

1 4 MODUL

LOKATION:	I hallen.
EMNE:	Kampe: Kampe og småspil.
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	Er det vigtigt at vinde? Hvordan er man en god holdkammerat? Hvordan sikrer vi os, at alle får en god oplevelse?
FÆRDIGHEDSMÅL:	At udvikle praktiske basketballfærdigheder.
ARBEJDSOPGAVER:	Brug tidligere beskrevet øvelser til dette modul.
ANDET:	---

1 5 MODUL

LOKATION:	I klasselokalet.
EMNE:	Ret og pligt: Eleverne skal have viden omkring hvilke rettigheder og pligter der er i det danske samfund.
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	Hvilke rettigheder og pligter har vi som borger i Danmark? Hvorfor er det vigtigt at der er rettigheder og pligter i et samfund?
FÆRDIGHEDSMÅL:	Eleverne skal have viden omkring hvilke rettigheder og pligter der er i det danske samfund.
ARBEJDSOPGAVER:	Søg på internettet: Kan eleverne finde hvilke rettigheder de har i Danmark?
ANDET:	Samfundsfag.dk kan bruges i arbejdet med rettigheder og pligter.

1 6 MODUL

LOKATION:	I klasselokalet.
EMNE:	SMART - basket uddannelse: 1/2 Eleverne skal tilegne sig en SMART - basket uddannelse.
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	---
FÆRDIGHEDSMÅL:	Eleverne skal tilegne sig en SMART - basket uddannelse.
ARBEJDSOPGAVER:	---
ANDET:	Denne del af uddannelsen fylder 2 moduler og skal udføres af en ekstern konsulent fra enten DBBF eller BørneBasketFonden.

1 7 MODUL

LOKATION:	I klasselokalet.
EMNE:	SMART - basket uddannelse: 2/2 Eleverne skal tilegne sig en SMART - basket uddannelse.
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	---
FÆRDIGHEDSMÅL:	Eleverne skal tilegne sig en SMART - basket uddannelse.
ARBEJDSOPGAVER:	---
ANDET:	Denne del af uddannelsen fylder 2 moduler og skal udføres af en ekstern konsulent fra enten DBBF eller BørneBasketFonden.

1 8 MODUL

LOKATION:	I hallen.
EMNE:	Kampe: Kampe og turnering.
REFLEKSIONSPØRGSMALE:	Hvordan laver vi en turnering? Hvordan sikrer vi os, at alle får en god oplevelse?
FÆRDIGHEDSMÅL:	Evnen til at organisere en turnering og lave hold.
ARBEJDSOPGAVER:	Eleverne skal selv prøve at organisere en turnering, lave hold og lave et kampprogram. Hvor mange kampe skal der spilles?
ANDET:	---

1 9 MODUL

LOKATION:	I klasselokalet.
EMNE:	Den gode træner: Eleverne skal have viden omkring hvad det kræver at være en god træner.
REFLEKSIONSPØRGSMALE:	Hvordan er den gode træner? Hvad er forskellen på en lærer og en træner? Har du haft en god træner? Hvorfor?
FÆRDIGHEDSMÅL:	Viden omkring hvad det kræver at være en god træner.
ARBEJDSOPGAVER:	---
ANDET:	Der kan henvises til SMART - baskets guide til hvad en god træner er.

2 0 MODUL

LOKATION:	I hallen.
EMNE:	Sidste gang - evaluering: Lege, konkurrencer og evaluering af valgfaget.
REFLEKSIONSSPØRGSMÅL:	Hvordan har valgfaget været? Har I lært noget nyt? Er I aktive i en forening? Hvorfor?
FÆRDIGHEDSMÅL:	Sjov og glæde.
ARBEJDSOPGAVER:	Evaluering: Eleverne går sammen i grupper á 3. De får 15 minutter til at tale om valgfaget, og de skal finde tre ting der har fungeret godt og som de tager med videre. Hvad har de lært?
ANDET:	---