

KLASSESPIL

KLASSESPIL handler om, at klassen eller årgangen køber eller på anden vis skaffer forskellige typer af spil, som man kan spille i frikvartererne eller når der ellers er tid.

Spillene skal kunne igangsættes hurtigt og kunne spilles, selvom man måske kun har 5-10 minutter. Det kunne fx være kongespil, stige-golf, Spikeball, gigaskak, stangtennis, skumbowling, battle osv.

Man kan også lave små turneringer, enten internt i klassen, eller hvor man udfordrer andre klasser.



Se et eksempel på et lidt skørt klassespil i klasseværelset her:

<https://vimeo.com/842126187>

Sådan kan I gøre:

Det er en god idé at starte med at finde ud af, hvilke spil I synes kunne være sjove at spille. I kan lave en brainstorm i klassen og derefter en afstemning. Prøv at se, om I kan tilgodese alle i klassen, så der er noget for enhver smag.

Find ud af, hvordan I kan skaffe spillene. Måske kan klassekassen betale eller I kan få nogle foræret eller selvtjene penge til at købe spillene. I kan også lave spil selv.

Når I har fået fat i nogle spil, skal I finde ud af, hvor de kan være, når de ikke bliver brugt. I skal aftale, hvem der har ansvar for at rydde op efter spillene, og hvordan I passer på udstyret.

Og så skal I selvfølgelig lave aftaler om, hvornår spillene kan bruges.

Hvad skal I bruge?

- > Et og meget gerne flere klassespil, der er hurtige at sætte i gang.
- > En aftale om, hvornår der kan spilles.
- > En aftale om, hvordan I passer på spillene.
- > En aftale om, hvor I kan opbevare spillene.

Hvorfor skal I lave det?

- > Det er nemt at gå til og kræver ikke nødvendigvis så meget tid.
- > Det er en god måde for klassen at være sammen på.
- > Det er sjovt.

Til læreren

KLASSESPIL handler om, at eleverne bliver motiveret til bevægelse gennem nogle sjove spil, hvor de i små grupper kan være aktive. Det er en god idé, at der er spil for enhver smag – både nogle, der kræver højt og lavt aktivitetsniveau.

Du kan stå for en proces, hvor eleverne selv finder frem til, hvilke spil de gerne vil købe, skaffe eller lave.

Det skal afklares, hvordan spillene skal skaffes. Skal de købes, doneres eller laves selv? Sørg for, at eleverne selv tager initiativ til at få fat i spillene eller at tjene penge til at købe dem for. Når de selv har været involveret i anskaffelsen, er der langt større sandsynlighed for, at de passer godt på dem efterfølgende.

Når spillene er anskaffet, skal eleverne have hjælp til at lave aftaler om, hvornår de skal bruges, hvem der kan være med, hvordan de passer på spillene, og hvor de skal opbevares.