

Kongespil med mælkekartoner

Lad klassen lave deres eget kongespil med genbrugsmaterialer

FAG

Ildræt (Billedkunst)

KLASSE

1.- 3. klasse

MATERIALER

Mælkekartoner, sakse, tusser, papir, lim, maling, sand, vand, grus eller jord

MÅL MED AKTIVITETEN

- Eleven kan genbruge emballage og omdanne det til noget, som er et hjælpemiddel til læring.
- Eleven kan deltage aktivt i basale, alsidige bevægelser i leg.
- Eleven kan samarbejde i par eller mindre grupper om idrætslege.

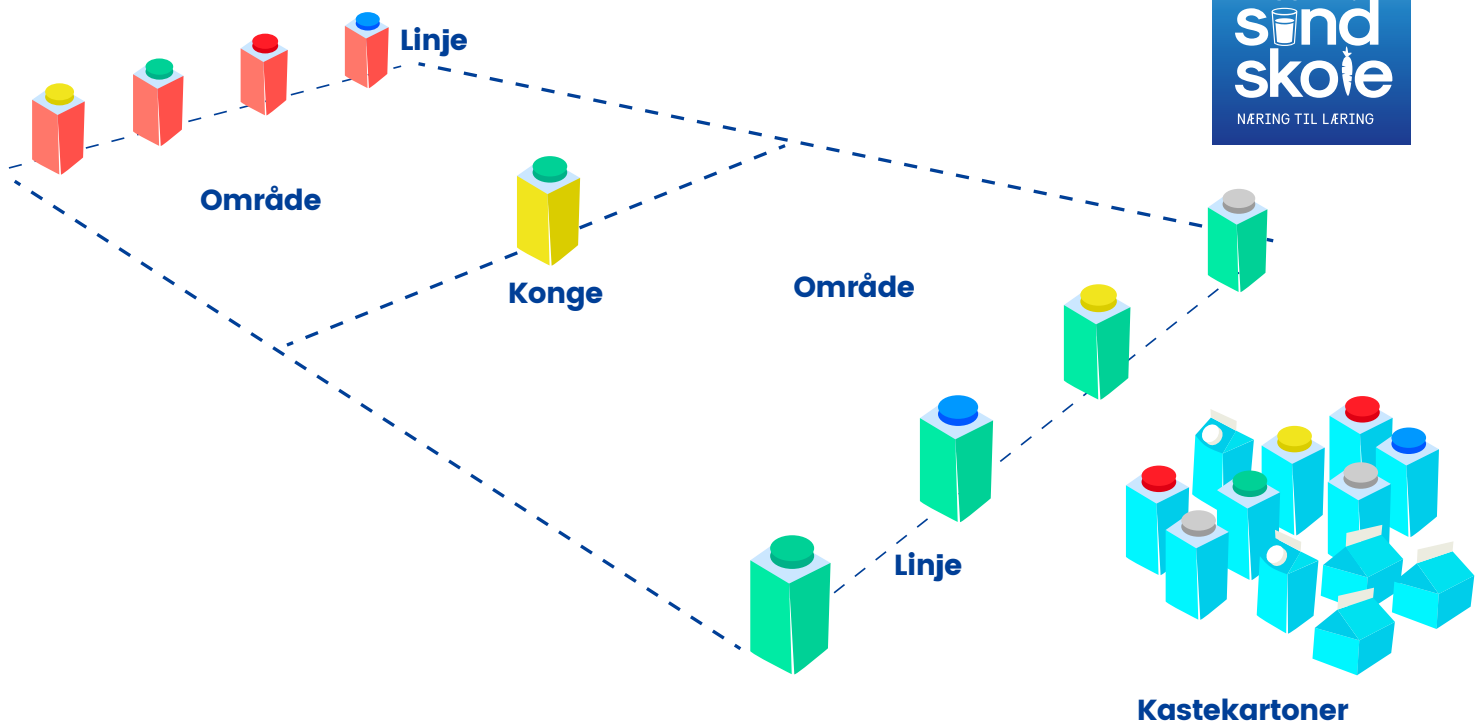
SÅDAN GØR I

1. Lad eleverne medbringe rengjorte mælkekartoner. I kan også bruge Skolemælk.
2. Fyld kartonerne med sand, vand, grus eller jord for at gøre dem tungere, så de kan stå selv. I skal lave både kastekartoner og ståkartoner.
3. Lad eleverne spille kongespil i grupper - se regler på næste side.

GOD IDÉ:

Markér eller dekorér kartonerne, så man kan se forskel. F.eks. kastekartoner i én farve og ståkartoner i en anden farve. Kongen kan få sin helt egen farve.

Lav et samarbejde med billedkunstlæreren, så eleverne laver laver spillet i billedkunst - og herefter spiller det i idræt.



Regler

Hvert hold består af 3 elever.

Holdene stiller sig bag ved sin linje. Træk lod for at finde det hold, der starter.

Spillet går ud på at ramme og vælte samtlige af modstanderholdets kartoner og til allersidst Kongen.

1. Holdene fordeler deres 3 kastekartoner i mellem sig.
2. Hold A skal fra sin side vælte hold Bs kartoner med sine kastekartoner. Kun underhåndskast er tilladt.
3. Det er nu hold Bs tur til at kaste. Men først skal hold B kaste hold As kastekartoner tilbage på hold As område. De rejses op, dér hvor de lander. Hold B kaster nu sine kastekartoner og skal først vælte kastekartonerne på hold As område. Væltes en karte på linjen, før en karte ude i området, rejses den op igen.
4. Hold A kaster de væltede kartoner tilbage på samme måde som hold B lige har gjort. Hvis der stadig er stående kartoner tilbage i hold As felt, flyttes linjen frem til den forreste karte. Hold A får altså lov til at kaste sine kastekartoner fra den nye linje.
5. På denne måde går spillet frem og tilbage, indtil et af holdene har væltet alle kartonerne på modstanderens bane, og til sidst vælter Kongen.
6. Når Kongen skal væltes, skal der kastes fra den oprindelige linje.
7. Vær opmærksom på, at man for at vinde, skal vælte Kongen. Hvis man har væltet alle kartonerne men ikke vælter Kongen, eller man ikke har flere kastekartoner tilbage til at vælte Kongen med, har man tabt.
8. Man har også tabt, hvis man under spillets gang rammer og vælter Kongen i utide.