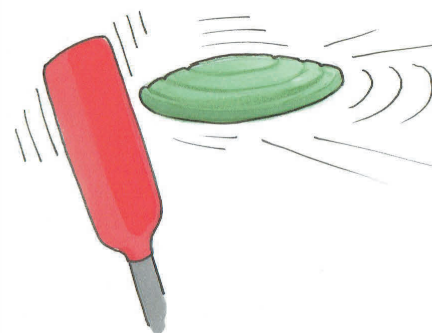
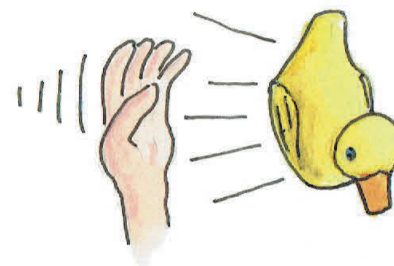
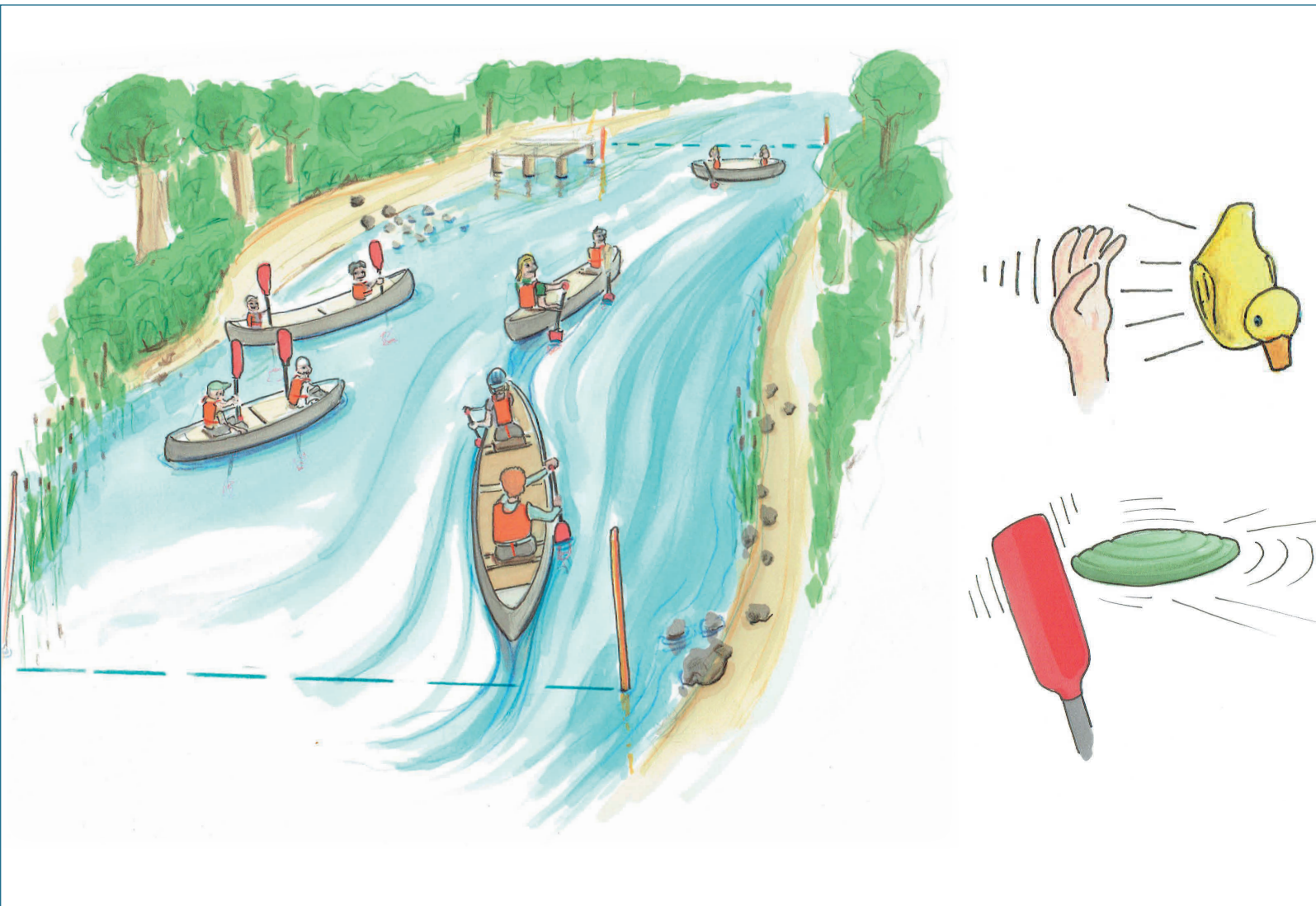


KANOLEGE 1: FANGELEGE OG BOLDSPIL

**AKTIVITET**

- Fangelege og “boldspil” i kano
- Overfør andre kendte lege til kano

Nøgleord: Kanoglæde, kanoteknik, bevægelseserfaring og samarbejde

Lokalitet: Vand

Tid: 45 - 90 minutter

Antal elever: 4 - 24 (2 lærere/pædagoger pr. 24 elever)

Særlige krav til sikkerhed

LÆRINGSMÅL**Eleverne:**

- kan samarbejde parvis i kanoen og som hold af flere kanoer
- kan demonstrere bedre kropsbevidsthed og bevægelseserfaring
- kan demonstrere korrekt kanoteknik
- kan udvikle allerede kendte lege til kanoaktiviteter

(FFM AI 3.-5. Vandaktiviteter og 8.-9. Natur og udeliv)

KANOLEGE 1: FANGELEGE OG BOLDSPIL

SIKKERHED

- Alle bærer korrekt monteret vest
- Pas på fingre/hænder på ræling
- Pas på anden trafik på vandet
- Ved kanosejlads SKAL regler fra Søfartsstyrelsen følges, da sejlads i skoler og institutioner er erhvervssejlads. Se link via QR-kode

**FORBEREDELSE****Udstyr og materialer**

- Rednings- og/eller svømmeveste til alle
- En kano pr. to elever
- Padler til alle
- Passende sikkerhedsudstyr
- En frisbee
- En pivekylling eller skumbold

Organisering

- Afgræns et passende område på vandet
- Eleverne organiseres to og to i en kano
- Eleverne går sammen i hold i flere kanoer i de relevante lege

FREMGANGSMÅDE**Fangeleg:**

1. Udpeg en kano som fanger. Fangerkanoen fanger de andre ved at røre de andre kanoer med padlen
2. Eleverne i de fangede kanoer holder padlerne lodret op. De kan befris ved, at de andre kanoer rører deres kano
3. Udvid legen med: flere fangere, krav om berøring bestemte steder på kanoen, befrielse med opgaver (fx 360° rundt)

Partibold med frisbee:

- Kanoerne deles i to hold
- Internt på holdet kaster eleverne frisbeen til hinanden
- Det andet hold prøver at få fat i frisbeen. Eleverne må ikke padle med frisbeen, men må gerne slå til frisbeen med padlen. Lander frisbeen i vandet, er det holdet, der først får fat i frisbeen, der må kaste

Stikbold:

- Bold/pivekylling kastes i vandet
- Den der først får fat i bolden prøver at ramme de andre kanoer
- Når en kano er ramt er den død og sejler ud til siden
- Gribes bolden dør kasteren
- Når en kano dør, kommer de kanoer, den har ramt med i spillet igen

Andre lege:

- Eleverne overfører andre kendte lege til kano (ultimate, høvdingebold, håndbold osv.)

EVALUERING

- Eleverne diskuterer fordele og ulemper ved at bruge lege til indlæring af kanoteknik
- Eleverne taler parvis om, hvordan de ror hurtigt og præcist, dvs. hvilke padletag bruger de og hvorfor? (se evt. kort KA 02)
- Eleverne diskuterer to og to, hvordan samarbejdet i kanoen og på holdene fungerede

TEGN PÅ LÆRING**Eleverne:**

- kan samarbejde i kanoen og på holdene
- kan styre kanoen fornuftigt rundt i legene
- kan overføre allerede kendte lege til kano
- kan vælge hensigtsmæssige padletag til at styre kanoen

