


”Att agera sportsligt”

4-8 elever • 60-90 min • SFT


Syfte med lektionen	Syftet med den sociala färdigheten att agera sportsligt är att visa på goda exempel på hur man kan agera som en bra lagkompis.
Förberedelser	<ul style="list-style-type: none">• Skriv färdigheten ”Att agera sportsligt” på tavlan. Skriv alla stegen med plats för anteckningar mellan raderna.• Skriv rubrikerna ”Vinster” och ”Veckans utmaning” på tavlan.• Kopiera upp kort i fickformat på färdigheten, se www.alltomart.se. <p>”Att agera sportsligt”</p> <ol style="list-style-type: none">1. Kom på en bra komplimang/beröm till någon i laget/sporten.2. Tänk på hur den andre kan reagera.3. Välj den komplimang du tror är bäst och säg den.

Välkomna och regler	Instruktörerna hälsar alla välkomna till lektionen. Instruktörerna låter eleverna repetera reglerna. Reglerna hängs upp eller skrivs upp så att de är väl synliga för alla.
Lägesrunda	Eleverna berättar kort om någonting som var bra och dåligt sedan gruppen träffades sist.
Repetition	Föregående lektion repeteras.
Förra veckans utmaning	Genomgång av föregående veckans utmaning.
Förklara färdigheten	<p>”Att agera sportsligt”</p> <p>Diskutera färdigheten tillsammans med eleverna.</p> <ul style="list-style-type: none">•  Vad innebär det att agera sportsligt?• Vilka vinster finns det med att kunna agera sportsligt? (Skriv upp dem)?• Brukar ni agera sportsligt?• När är det svårt att agera sportsligt? <p>Gå igenom färdighetsstegen genom att ställa frågor och skriv upp elevernas svar under varje färdighetssteg.</p> <p>Att agera sportslig</p> <ol style="list-style-type: none">1. Kom på en bra komplimang/beröm till någon i laget/sporten. <ul style="list-style-type: none">•  Vilka slags komplimanger/beröm/uppmuntringar kan man ge till varandra när det gäller sporter?• Vad ska man tänka på när man uppmuntrar?

2. Tänk på hur den andre kan reagera .

-  Hur tror du att den andre kommer att ta emot dina komplimanger/uppmuntringar?

3. Välj den komplimang du tror är bäst och säg den.

-  Vad ska man tänka på när man ger komplimangen (Röstläge, kroppsspråk, ordval osv)?

Modellera färdigheten

Instruktörerna gör två modelleringar. Tips på modelleringar: *en lagkamrat som verkligen kämpade och gjorde sitt bästa och som gjorde ett snyggt mål, att lagkompisen hjälpte någon upp som den hade fält eller till lagkompisen som peppade och uppmuntrade alla under matchen.*

Återkoppla modelleringen till färdighetsstegen. Ha ett samtal om modelleringen följde färdigheten.

När kan den användas?

När kan eleven träna på att agera sportsligt? Finns det något tillfälle under den kommande veckan som de kan öva sig genom rollspel? Elevernas namn och förslag på situation skrivs upp på tavlan.

Träningsprocedur

- Välj aktörer
 - Planera rollspelet
 - Genomför rollspelet
 - Återkoppling
 - Välj nästa aktör
- Se detaljerad beskrivning av träningsproceduren på www.alltomart.se.

Repetition av dagens tema

Veckans utmaning

Veckans utmaning är att vara sportslig. Utmaningen har redan rollspelats under lektionen. Här repeteras utmaningarna och eleverna bör bestämma sig när utmaningen ska göras. Till sin hjälp kan eleverna använda stencilen "Veckans utmaning – Att agera sportslig.

Avslutningsrunda

Instruktörerna ber eleverna att avsluta lektionen med vad som varit bra med lektionen och vad som kan bli bättre till nästa gång. Beröm eleverna och berätta vad som har varit bra under lektionen.

”Att agera sportsligt”

När har du möjlighet att agera sportsligt? _____

Vem kan du ge beröm till? _____

Hur ska du göra detta? _____

	Ja	Nej
Gjorde någon i laget något bra?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tänkte du på hur den andra personen skulle ta emot ditt beröm?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gav du berömmet på ett bra sätt?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Fick den andra personen möjlighet att tacka för berömmet?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Detta kan jag göra bättre:

Hur tyckte du att det gick?

Utmärkt



Godkänt



Dåligt



Vet inte

