



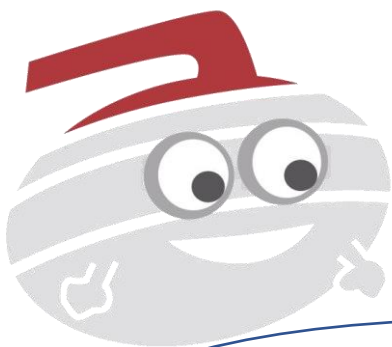
Stein, knappen, huset

Velg tre curlinguttrykk fra ordlistekortene.

Del disse uttrykkene med klassen.

Ta utgangspunkt i uttrykkene du har valgt og fordel dem til linjer, punkter eller områder i gymsalen.

Rop ut uttrykkene og be elevene løpe til stedet som har navnet. For eksempel kan «huset» være under den ene basketkurven, og «back-line» kan være ved den ene ribbeveggen. Hvis du roper «huset» så løper elevene til basketkurven.



“Stein!”

“Knappen!”

“Huset!”

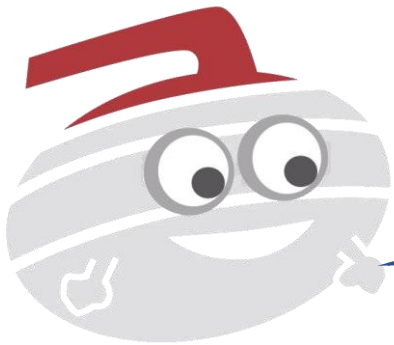




Stein, knappen, huset

Tillegg: La elevene utføre en bevegelse når de kommer frem til stedet for uttrykket. For eksempel, når de kommer frem til stedet for «stein» skal elevene ned på gulvet og krølle seg sammen som en stein.

Viderekommende: Gjør det til en utslagskonkurranse. Den siste eleven som kommer frem og gjør bevegelsen er ute av konkurransen. Fortsett til det er én elev igjen.



“Huset!”

“Knappen!”





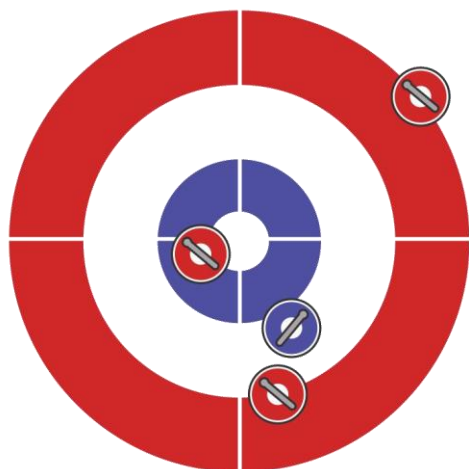
Poengfordeling

Når alle steiner har blitt sendt, er det den steinen nærmest knappen som gir poeng. Laget får ett poeng for hver stein som er i huset, og som er nærmere knappen enn noen av motstanderne sine steiner. En poengtellende stein må være i kontakt med ringene for å telle.

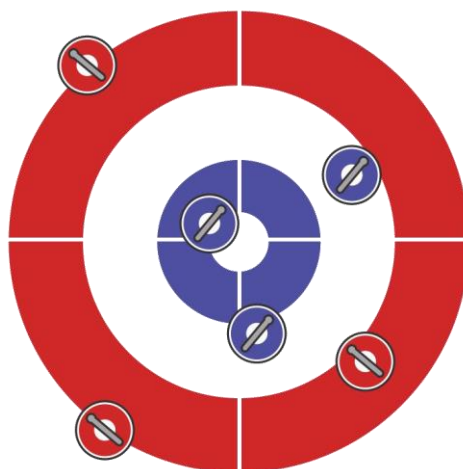
I hver omgang er det ett lag som har hammeren. Å ha hammeren betyr at ditt lag setter den siste steinen i omgangen. I første omgang avgjøres hammeren ved å knipse en mynt, eller spille stein, saks, papir. I de påfølgende omgangene er det laget som ikke fikk poeng sist omgang som har hammeren.

Hvis det ikke blir delt ut poeng, kalles det en blank omgang og hammeren forblir på laget som hadde den.

Læreren kan sette opp blå og røde steiner i huset for å demonstrere poengfordeling. (Se bildene som eksempel)



Rødt får 1 poeng



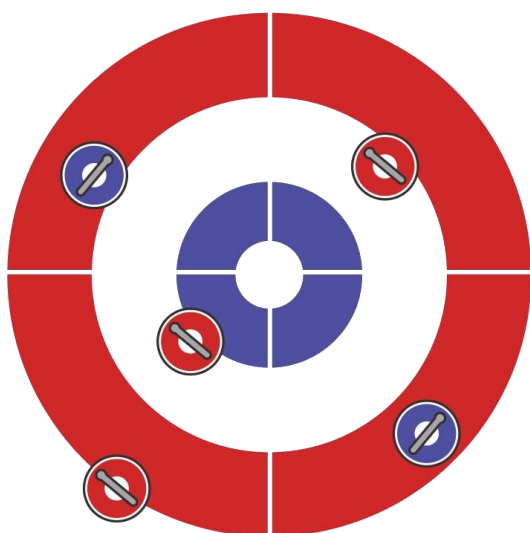
Blått får 3 poeng



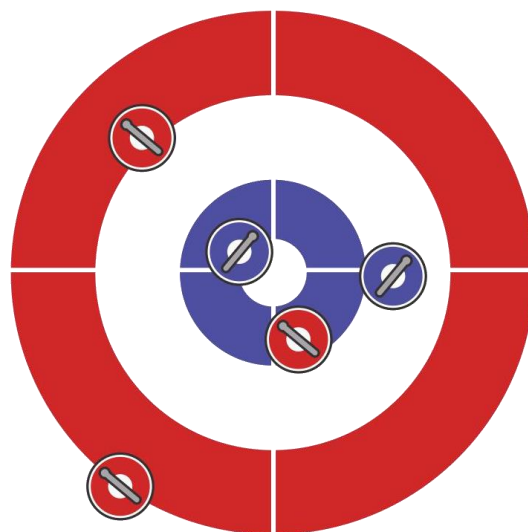
Poengfordeling

Tips om poengfordeling

- ✓ Nevn at det ikke telles poeng før alle stein i omgangen har blitt satt.
- ✓ La elevene gjette hvilket lag som får poeng, og hvor mange.
- ✓ Vær tydelig på at hver poengtellende stein kun teller ett poeng, uansett hvor nærme den er midten av huset.
- ✓ Nevn at kun ett lag kan ta poeng pr omgang.
- ✓ Husk å spørre elevene om hvilket lag som får hammeren i påfølgende omgang basert på poengfordelingen du viser.



Rødt får 2 poeng



Blått får 1 poeng

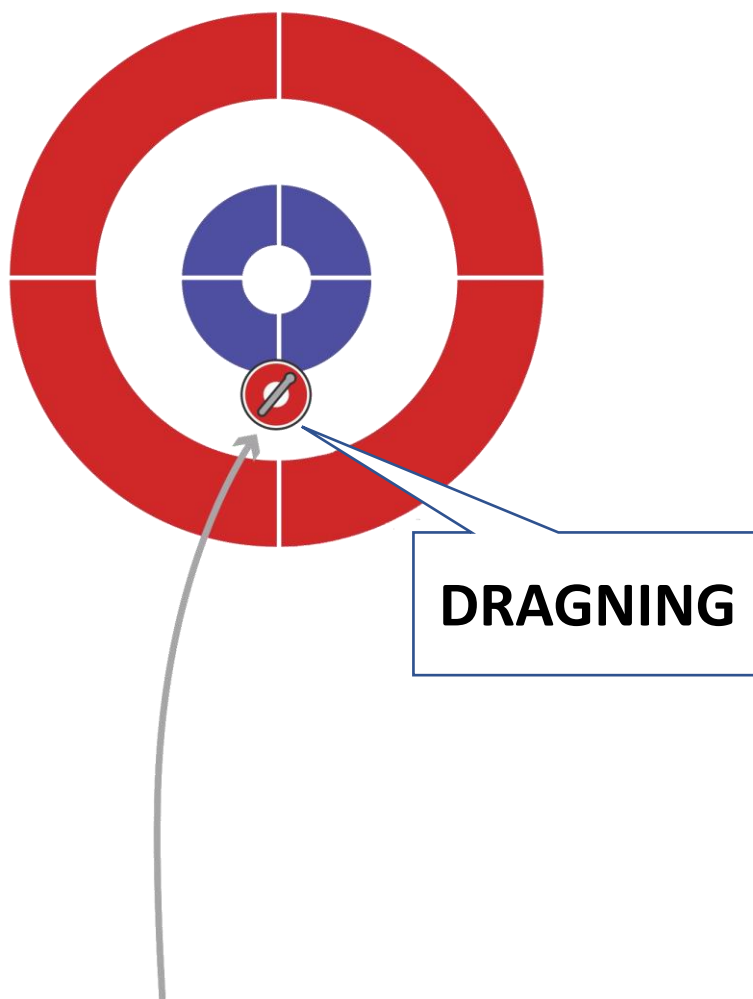


Dragning

En draging er en sendt stein som stopper innenfor ringene i huset. (se bildet)

En draging er den mest grunnleggende oppgaven i curling – spilleren må sende en stein ned mot ringene med rett fart så den stopper i huset.

La alle elevene forsøke å gjennomføre en draging til huset med deres egen stein.

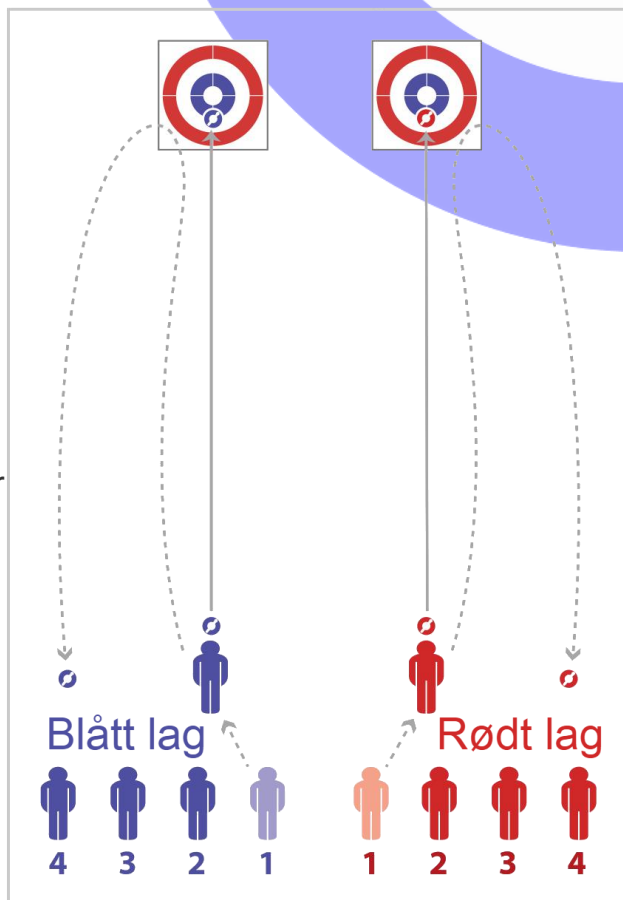




Dragning

Dragningsstafett:

1. Del elevene i to lag, ett blått og ett rødt lag. Lagene stiller seg opp bak sitt tiltenkte hus.
2. Når du sier «GÅ» starter første elev stafetten med å forsøke å gjøre en dragning som stopper i huset.
3. Hvis eleven treffer huset løper han eller hun og henter steinen, og etterpå setter seg ned bak der hvor resten av laget står og venter på tur. Hvis han eller hun bommer, stiller vedkommende seg bakerst i køen med resten av laget og prøver på nytt når det er sin tur. Laget som først blir ferdig med godkjente dragninger på alle deltakere vinner konkurransen.

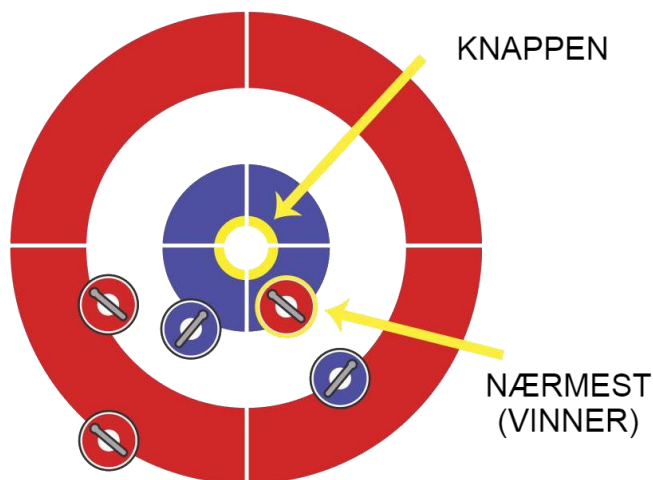


Dra til knappen.

Gjør klar fire hus og del elevene jevnt mellom de, hver elev med sin stein.

Hver elev får sette én stein hver på tur, og skal forsøke å dra inn i huset, nærmest mulig knappen. Sørg for at alle elevene starter på samme linje, og med lik avstand til huset.

Elevene gjør én dragning hver, den som har den beste dragningen (nærmest knappen) vinner omgangen og får ett poeng. Spill videre til en elev har fått fem poeng.

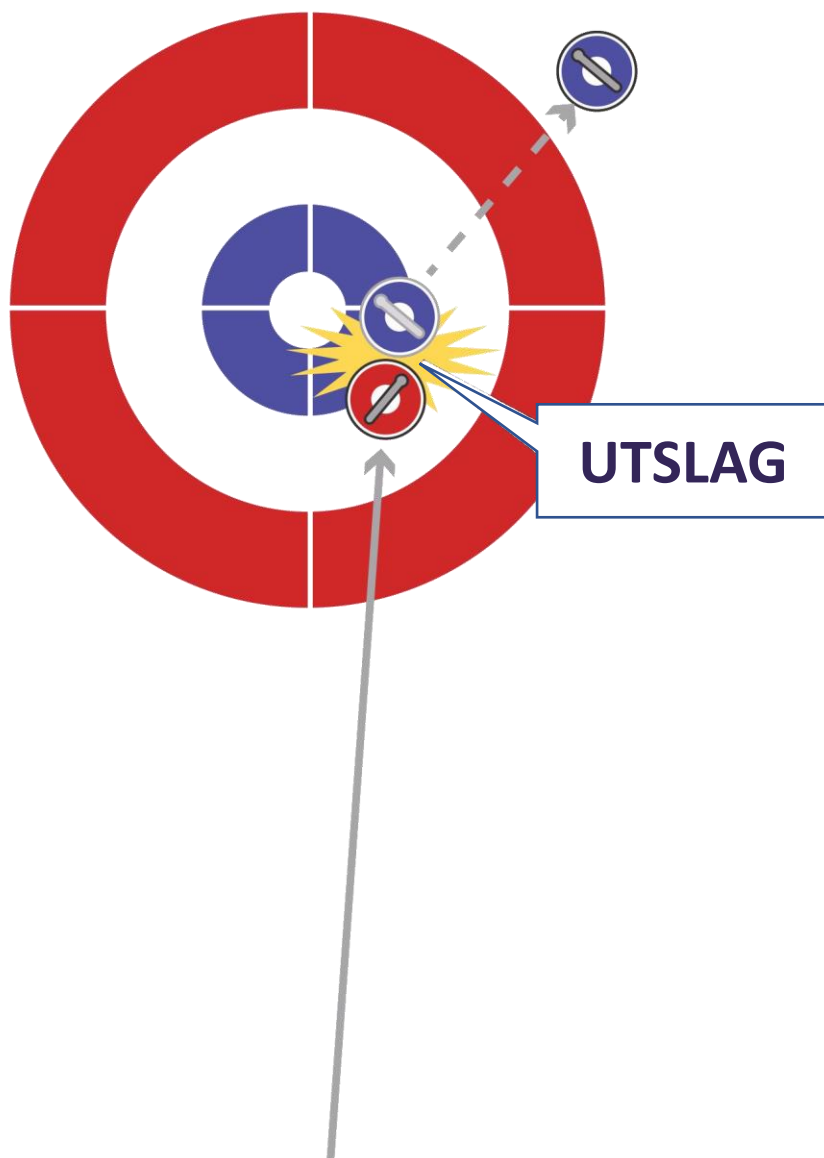




Utslag

Utslag er oppgaver ment for å slå motstandernes stein ut av spill, enten steinen ligger i huset og er poengtellende, eller den ligger foran huset som guard.

La hver elev forsøke et utslag på en stein som ligger i huset.

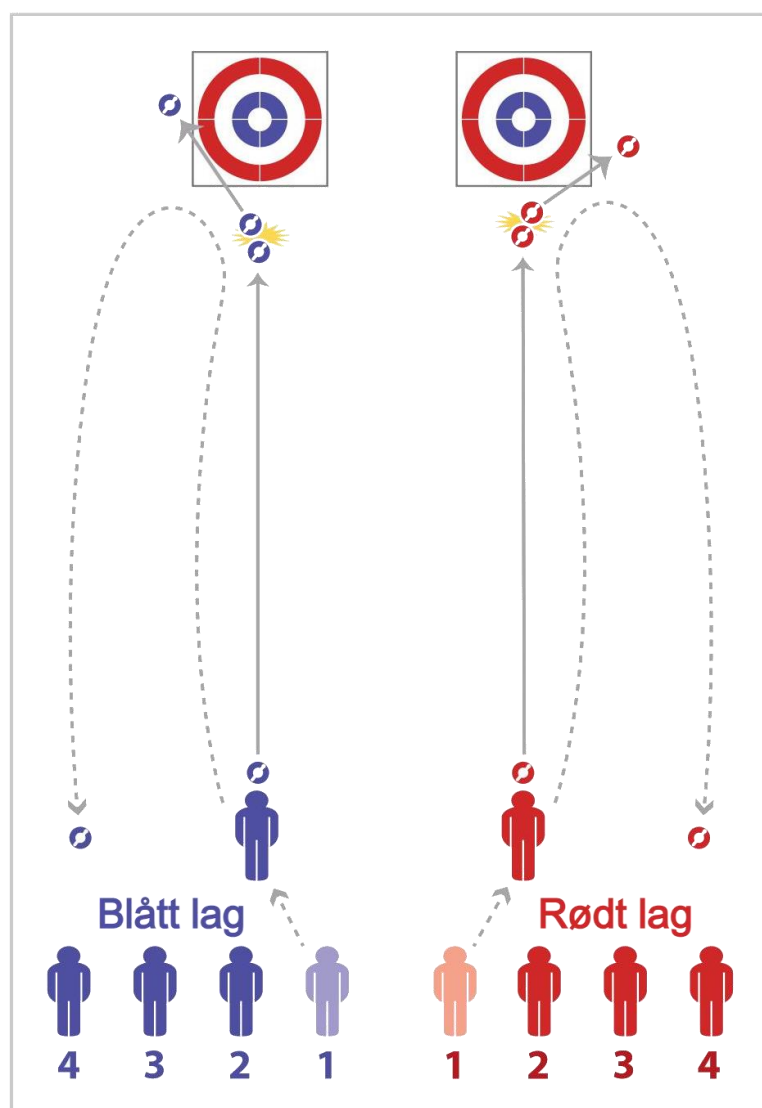




Utslag

Utslagsstafett

1. Del elevene i to lag, blått lag og rødt lag. Lagene stiller seg bak sitt hus.
2. Når læreren sier "GÅ!", starter første spiller på hvert lag med å sende en stein for å forsøke å slå ut en stein som ligger i midten av eget hus.
3. Hvis vedkommende treffer tar han eller hun med seg steinen som ble sendt, og setter seg og venter. Om eleven ikke traff stiller han eller hun seg bakerst i køen på sitt lag, for å forsøke igjen ved neste tur. Laget som først blir ferdig når alle på laget har klart et utslag, vinner stafetten.





Guard

En guard er en stein som stopper foran huset og skal beskytte en stein i huset. (se bildet)

Læreren plasserer en stein i huset som alle elevene skal forsøke å garde på tur.



DRAGNING



GUARD



Guard

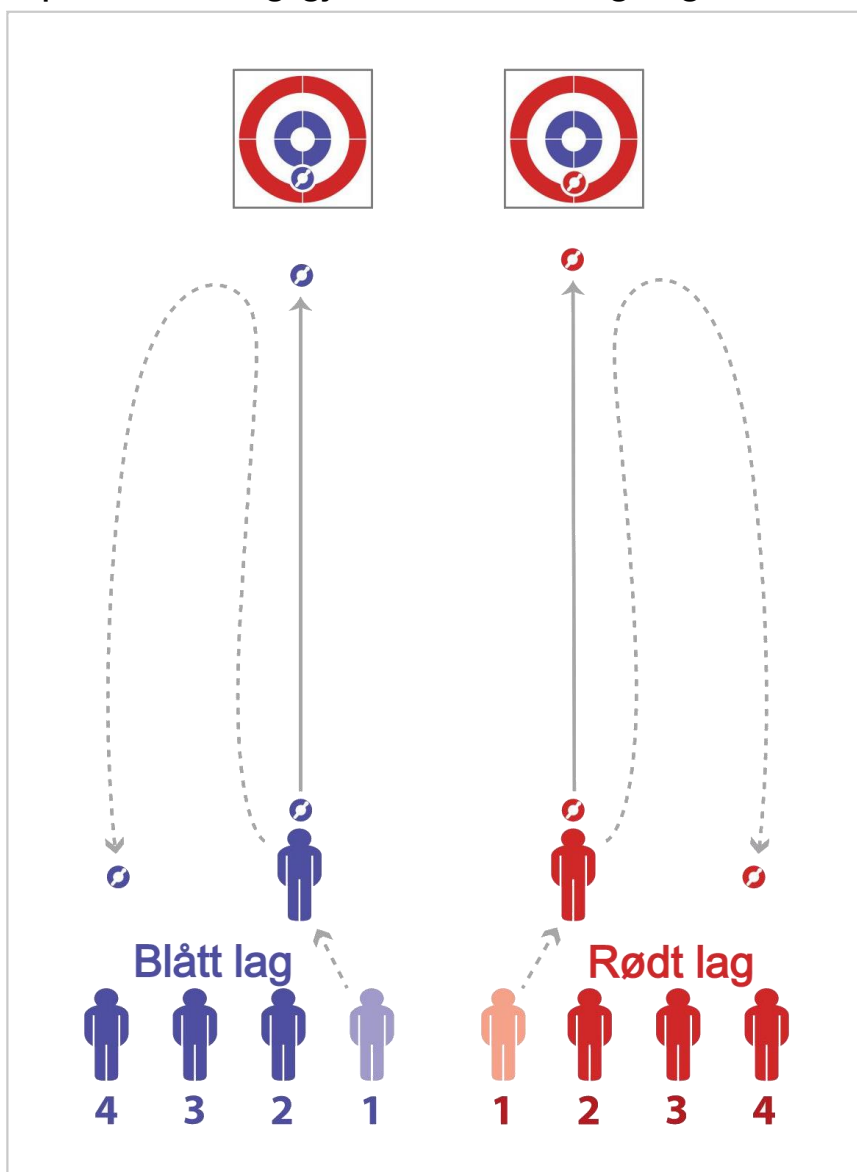
Dragning- og guard-konkurranse.

Del elevene i par.

Første personen i paret skal gjøre en draging inn i huset.

Den neste skal forsøke å garde den samme steinen. Guarden skal ligge foran huset, og "skjule" steinen i huset sett fra utgangspunktet spillerne setter stein fra.

Paret bytter så på rollene og gjør det hele en gang til.



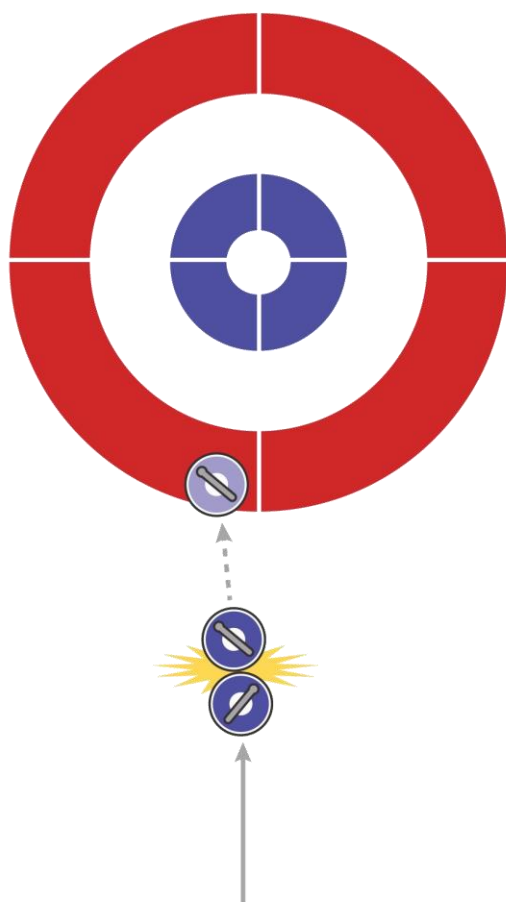


Fremknakk

En fremknakk er en oppgave der spilleren sender en stein på en annen for å skyve den inn i ringene.

Del elevene i lag og fordel de på antall hus/baner tilgjengelig. Sett opp en stein foran hvert hus, og replasser når nødvendig,

Forklar at hensikten med øvelsen er å treffe steinen foran huset og sende den inn i ringene. Gi hver ring i huset poeng i stigende rekkefølge fra ytterst til innerst, og la laget telle og legge sammen poeng fortløpende.



Plasser en stein foran huset som elevene skal forsøke å treffe og knakke inn i ringene. La hver elev forsøke seg på en fremknakk på guarden.

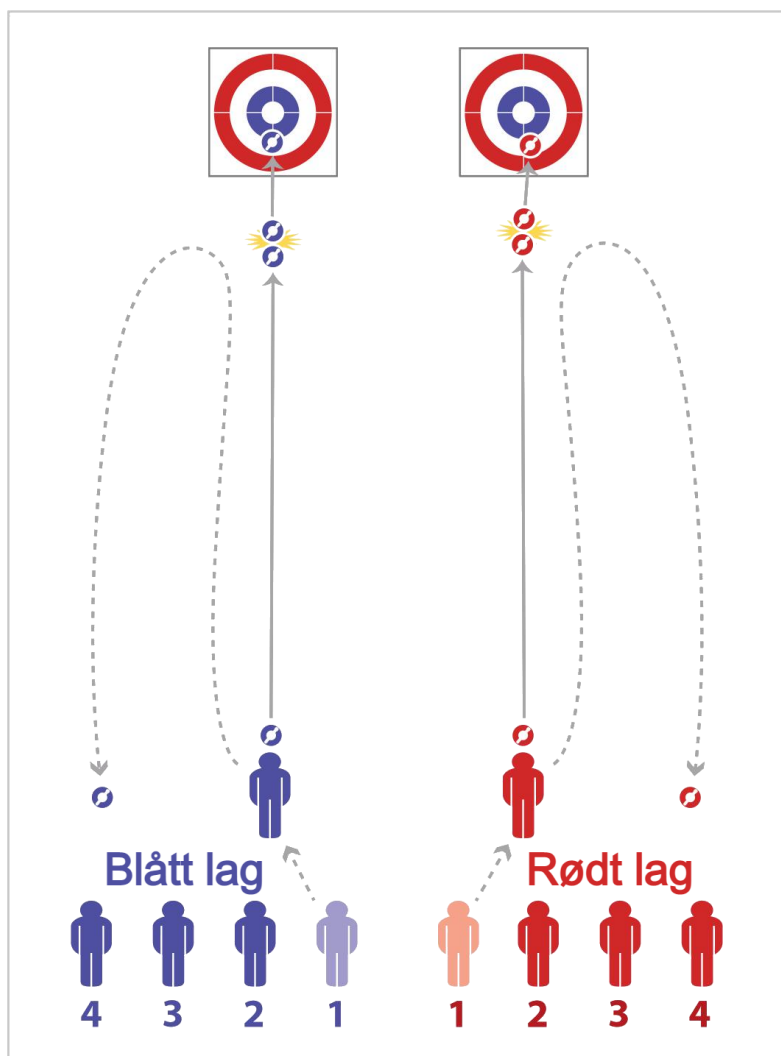


Fremknakk

Fremknakk-stafett

Del elevene i to lag (blått og rødt), la de stille seg opp bak sitt hus.

1. Når læreren sier "GÅ!" starter første eleven med å forsøke en fremknakk, og få guarden inn i ringene.
2. Hvis eleven lykkes med å knakke inn guarden til poengtellende, tar han eller hun med seg steinen som ble sendt og setter seg og venter. Husk å replassere guarden.
3. Om eleven ikke lykkes stiller han eller hun seg bakerst i køen på sitt lag, og forsøker en gang til på neste tur. Laget som først er ferdig med alle elever til å knakke guarden inn i huset, vinner.





FloorCurl turnering

Legg ut matter med hus med god avstand slik at det er satt av plass til en bane pr. hus.

Del elevene i lag og videre hvilken farge og stein nr. hver enkelt skal spille.

Eksempelvis: "Lise spiller på bane en med blå stein nr. 1 og 2."

Når alle har fått lag, bane og stein de skal spille, kan lærer annonsere hvilket lag som skal starte, eksempelvis: "Rødt lag starter".

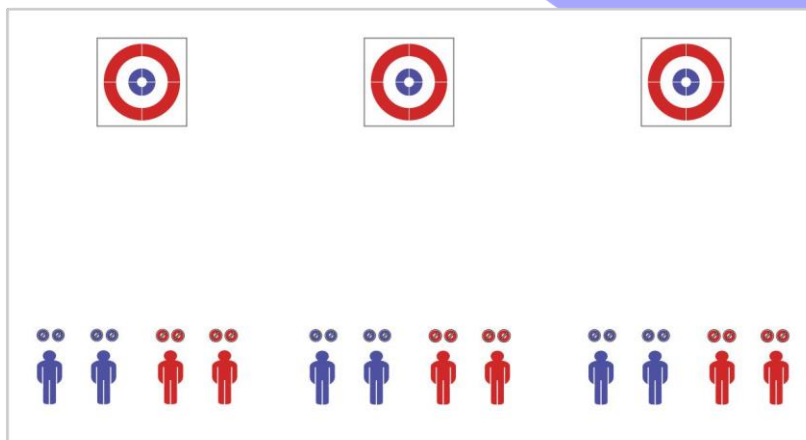
Bestem på forhånd hvor lenge første kamp skal vare. For eksempel 5-10 minutter. Når tiden er ute stoppes alle kamper, selv om de bare er midtveis i en omgang.

Summér opp poeng for alle baner fordelt på rødt lag og blått lag. For eksempel "etter første runde leder rødt lag 19 - 12".

Ta vare på resultatet for sammenlagt senere.

For runde to kan alle røde lag flytte én bane til venstre slik at alle får nye motstandere. Fortsett en ny runde, summér opp poeng for denne runden og legg sammen med tidligere runder.

Turneringen er over etter et bestemt antall runder, og vinnerfargen annonseres (akkumulerte poeng gjennom alle runder).





Dra til knappen-konkurranse

Alle elever stiller seg opp ved siden av hverandre på en av de lange sidelinjene.

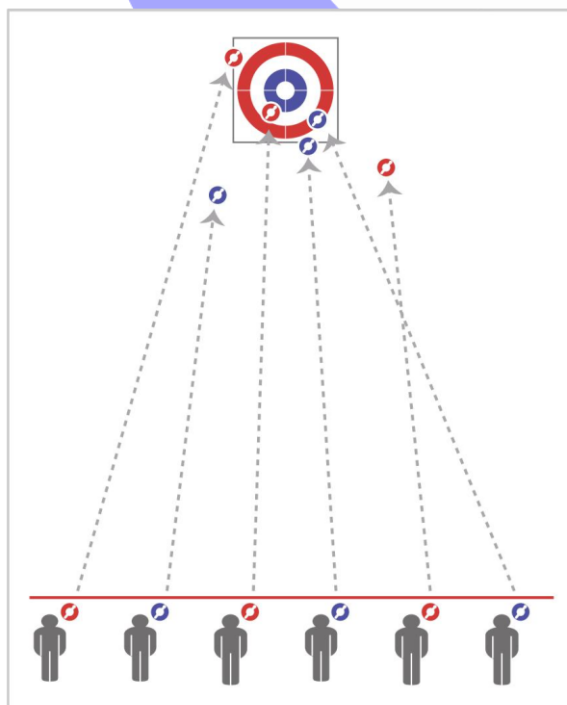
Plasser et hus i midten av gymsalen.

Konkurransen starter med eleven på den ene enden av rekken. Han eller hun sender sin stein, og forsøker å treffe så nærme knappen som mulig. Neste elev forsøker å komme nærmere. Hvis vedkommende lykkes med å få steinen nærmere knappen og er i huset, forblir han eller hun stående, hvis ikke setter eleven seg ned. Så er det nestemann i rekken som forsøker å gjøre på samme måte.

Treffer han eller hun nærmere enn den beste steinen og er i huset, er eleven foreløpig vinner og blir stående.

Steiner som ikke stopper i huset hentes tilbake av eleven fortløpende.

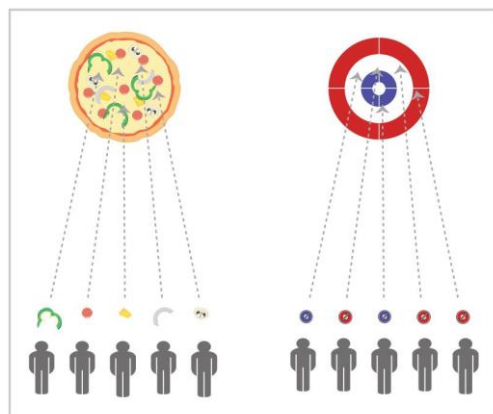
Vinneren er den eleven som har den beste steinen når alle i rekken har sendt. Start en ny runde, men denne gangen starter konkurransen på motsatt side av rekken.



Variasjon (perfekt for yngre elever):

Pizzakokken

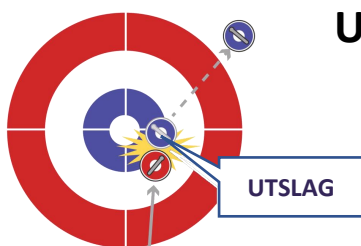
Fortell elevene at de skal lage pizza og at huset er pizzadeigen. Elevene velger selv hvilken topping de vil at steinene skal tilsvare. Målet er å få all toppingen til å stoppe på pizzadeigen. For å øke vanskelighetsgraden kan du be elevene om å sende steinene fra slide-posisjon. Liksom-pizzaen kan gjerne spises når pizzaen er klar.





Mesternes mester

Hver deltaker skal gjennomføre tre oppgaver: Et utslag, en dragning og en fremknakk. Hver elev er på sitt eget lag. Hver oppgave blir gitt poeng, og eleven med høyest sammenlagt poengsum på de tre oppgavene er vinneren. Det kan også kåres vinner på hver enkelt oppgave, eller de fire beste i klassen kan gjennomføre en finale for å avgjøre hvem som er vinner.



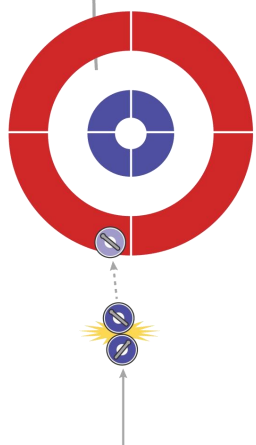
Utslag

- 5 poeng:** hvis steinen i huset blir slått ut, og den sendte steinen blir igjen der den traff.
- 4 poeng:** hvis steinen i huset blir slått ut, og den sendte steinen ligger et eller annet sted i huset.
- 3 poeng:** hvis begge steiner går ut av huset.
- 2 poeng:** hvis steinen i huset blir flyttet på, men ikke forlater huset, og den sendte steinen blir liggende i huset.
- 1 poeng:** hvis steinen i huset blir flyttet på, og den sendte steinen forlater huset.



Dragning

- 5 poeng:** hvis steinen ligger på eller berører knappen.
- 4 poeng:** hvis steinen berører den blå sirkelen.
- 3 poeng:** hvis steinen berører den hvite sirkelen.
- 2 poeng:** hvis steinen berører den røde sirkelen.
- 1 poeng:** hvis steinen er i spill, dvs. berører spillmatten, men ikke er poengtellende.



Fremknakk

- 5 poeng:** hvis guarden blir tappet til knappen.
- 4 poeng:** hvis guarden blir tappet til den blå sirkelen.
- 3 poeng:** hvis guarden blir tappet til den hvite sirkelen.
- 2 poeng:** hvis guarden blir tappet til den røde sirkelen.
- 1 poeng:** hvis guarden blir tappet og den sendte steinen går ut av spill.



Mesternes mester

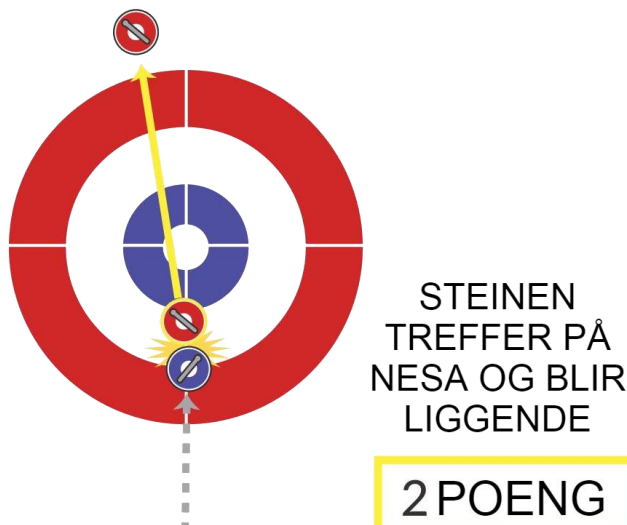
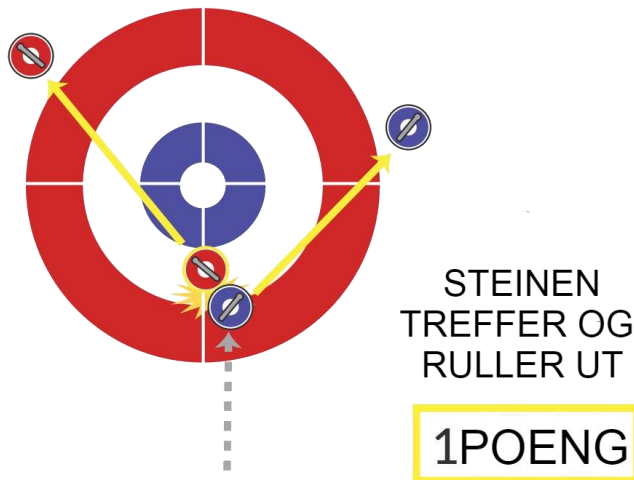
Treffe på nesa

Plasser en stein på knappen i huset og la elevene forsøke å slå ut steinen.

Ett poeng gis hvis deltakeren treffer steinen i huset og begge ruller ut.

To poeng gis hvis deltakeren treffer steinen i huset på nesen, og blir liggende igjen på samme sted.

Laget med flest poeng etter at alle deltakerne har gjort ett forsøk, er vinnerlaget.





Dragningskonkurranse

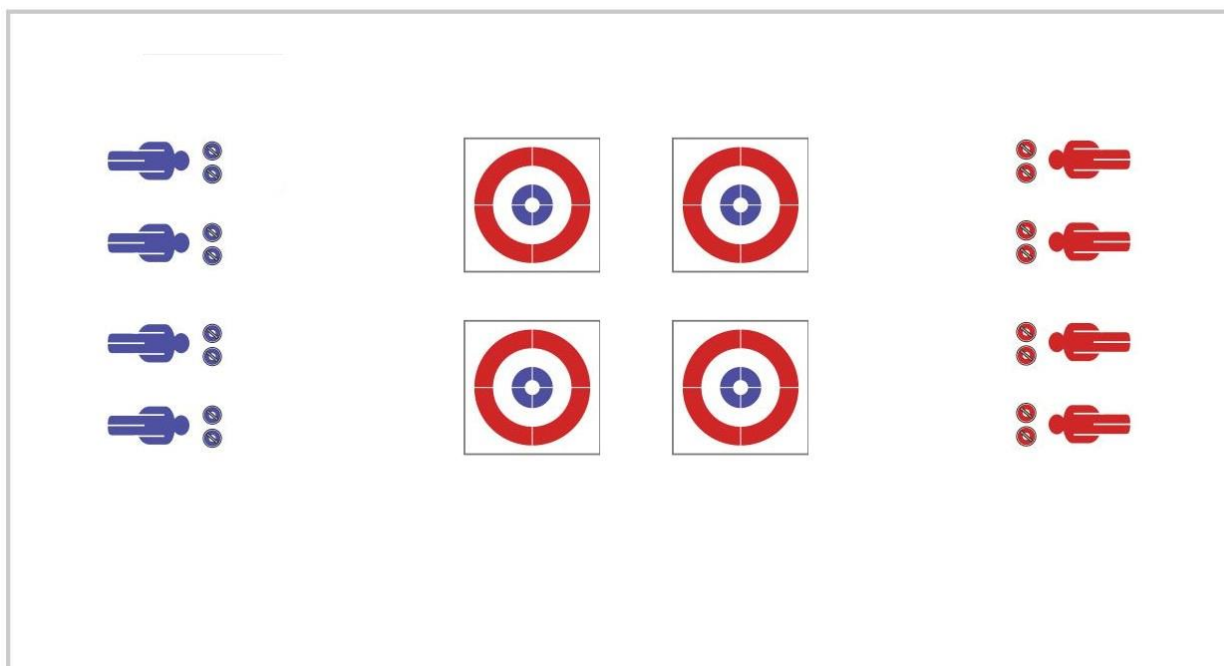
Legg mattene/husene i midten av salen.

Plasser halve klassen langs den ene veggen og den andre halvdel av klassen langs den andre veggen. En side har blå steiner, og den andre har røde steiner.

Elevene får nå inntill tre minutter på seg på å prøve å få så mange stein som mulig inn i huset. Hver stein som stopper i huset skal bli liggende til tiden er ute, og gir ett poeng til laget.

Etter tre minutter (eller så lang tid du bestemmer), stoppes konkurransen og poengene for blått lag og rødt lag telles opp.

Det laget/fargen som har flest poeng dvs. flest steiner i husene vinner dragningskonkurransen.





Ord og uttrykk

Biter: en stein som akkurat berører yttersiden av ringene.

Blank omgang: en omgang som ender med null poeng.

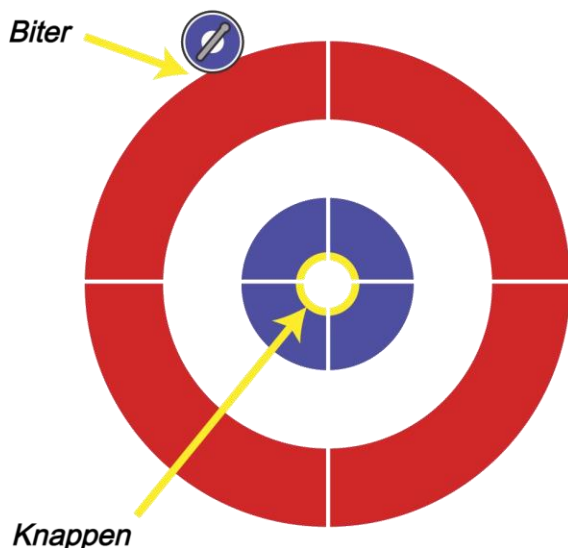
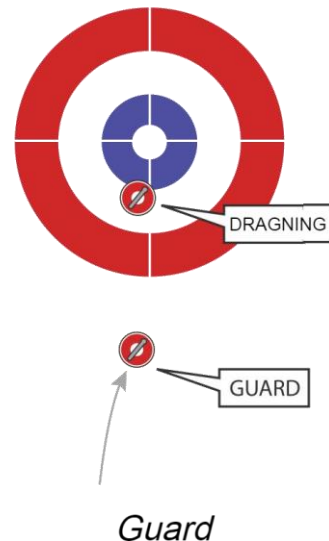
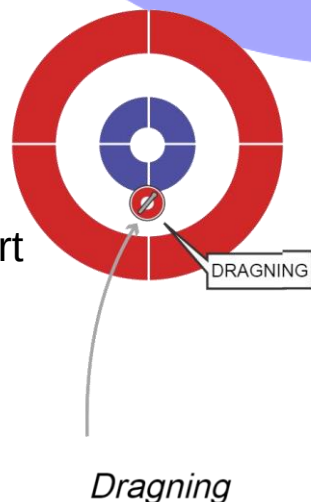
Knappen: den innerste rundingen i huset.

Dragning: en oppgave der steinen har akkurat nok fart til å stoppe i huset.

Omgang: en runde der alle stein er satt kalles en omgang. De fleste kamper er seks til ti omganger.

Guard: en oppgave der en stein blir plassert foran huset og foran en poengtellende stein for å beskytte den mot utslag.

Hammer: hammeren er siste steinen i omgangen. Laget som har sistestein har hammeren.





Ord og uttrykk

Utslag: en stein som er sendt hardere enn en dragning, og som skal kollidere med en motstanderstein og slå den ut av ringene.

Treffe på nesa: et utslag der steinen du sender treffer midt på den i huset og blir liggende på stedet.

Huset/ringene: de tre sirklene utøverne sikter på.

Skotten/bestestein: den steinen som på et hvert gitt tidspunkt er nærmest knappen.

Slide: som et utfall med ett bein fremover og motsatt bein strukket ut bakover. Brukes til å sende stein på is.

Stein: FloorCurl steiner er laget i plastikk som ruller på hjul. Hvert sett har fire røde og fire blå steiner.

Fremknakk: en stein som treffer en annen foran huset og skyver den inn i ringene.

Fart: mengden kraft gitt til en stein i det du sender den.

