

#188228 Drive for life Inspire Indre Fosen

SØKNADSINFORMASJON

Søknadsid	188228
Innsendt av	KNUT OVE BØRSETH
Sist oppdatert	18.12.2019
Søker	DRIVE FOR LIFE AS
Utlysning	Nasjonal tilskuddsordning for å inkludere barn og unge 2020

INFORMASJON OM TILTAKET

Navn på tiltaket Drive for life Inspire Indre Fosen

Oppfyller søknaden kravene i punkt 1b) i regelverket og skal sendes direkte til Bufdir?

Nei

Velg kommune dere søker gjennom (obs kommune per 1.1.2020)

Indre Fosen kommune

Kort beskrivelse av søker

Drive for life (tidl. navn: Kjør for livet) er en nasjonal organisasjon som har som overordnet mål å inkludere barn og ungdom, forhindre utenforskap og redusere barnefattigdom. Organisasjonen har ideelle vedtekter og er registrert i Frivillighetsregistret. Drive for life har utviklet metoder som sikrer at barn og ungdom blir inkludert, sett og hørt og får oppleve mestring. Dette uavhengig av sosial status, familieforhold og/eller kultur og etnisitet.

I Drive for life blir barn og ungdom en del av et fellesskap, som både stiller krav og gir hver enkelt nye muligheter. I trygge rammer finner barn og ungdom sin "drive", blir mer aktive og utvikler nye ferdigheter. Drive for life har i dag et etablert samarbeid med 58 kommuner rundt omkring i landet. I tillegg til vårt nasjonale fokus, er Drive for life opptatt av god lokal forankring, samhandling og kommunal tilpasning. Bakgrunnen for søknaden i år er våre allerede relasjoner i Indre Fosen kommune.

Har dere søkt om eller mottatt andre statlige midler til tiltaket?

Nei

Har dere fått støtte til tiltaket gjennom denne tilskuddsordningen tidligere?

Ja

Hva søker dere om tilskudd til?

Tiltak som innebærer at barn og ungdom berørt av fattigdomsproblemer og deres familier kan delta i kultur- og fritidsaktiviteter, Tiltak som innebærer at barn og ungdom berørt av fattigdomsproblemer kan delta på alternative mestringsarenaer

Skal dere ha aktivitet for målgruppen i noen av skolens ferier?

Nei

BESKRIVELSE AV TILTAKET

Hva er målet med tiltaket?

Drive for life Inspire er et aktivitetstilbud etter skoletid 2 timer, 1 dag i uka, for alle elever fra 5.-7.trinn. Tilbudet etableres i samarbeid med den lokale kommunen, og gjennomføres på en valgt skole.

Målet med prosjektet er å skape en trygg arena der elevene opplever mestring, glede og samhold. Vi ønsker med Drive for life Inspire å gi barn og unge muligheten til å bli en del av det sosiale fellesskapet, delta på et fritidstilbud og være en del av et lag.

Drive for life Inspire skal fremme økt samhold, mestring og glede ved å være i bevegelse. Gjennom lekbetonte aktiviteter får elevene mulighet til å knytte vennskap på tvers av klassetrinn. Vi lar elevene oppleve glede av å være i fysisk aktivitet sammen med medelever på en trygg arena. Drive for life Inspire har fokus på lek og mestring, ikke prestasjoner. Det er ingen krav til forkunnskap eller ferdigheter for å delta i aktivitetene.

Beskriv aktivitetene dere skal gjennomføre

Drive for life Inspire er et åpent aktivitetstilbud etter skoletid, to timer én dag i uka for alle elever på 5. – 7. trinn. I disse timene er bevegelse og glede i fokus, framfor konkurranse og prestasjoner. Gjennom leken blir alle inkludert, og vårt mål er at elevene skal glede seg til neste Inspire-dag. Lekene er tilpasset både små og store grupper, som sikrer at man er uavhengig av antall elever som deltar. Drive for life Inspire har utviklet et bredt utvalg av tilpassa aktiviteter, se vedlagt lekehefte. Den voksne på skolen (DFLI-koordinator) har sammen med utvalgte elever (DFLI-ledere) ansvaret for å planlegge og gjennomføre lekene.

Drive for life Inspire:

- Kommunen velger skole(r) ut fra lokale vurderinger/behov
- Fast DFLI-koordinator som organiserer aktivitetene og rapporterer ukentlig til Drive for life
- Fast oppmøtetid og -sted
- To timer aktivitet, en dag i uka
- Barna får selv bidra i aktivitetene som DFLI-ledere

Beskriv omfanget på tiltaket (dvs. hvor lenge, hvor ofte og eventuelt når tiltaket vil være åpent)

Drive for life Inspire følger skoleåret hensyntatt tilsagn fra tilskuddsordningen. Vi gjennomfører to timer aktivitet en fast ukedag fra kl 14.00-16.00. Tilbudet gjelder alle i 5. – 7. trinn.

Dersom tiltaket fremmer integrering av barn og ungdom med innvandrerbakgrunn i lavinntektsfamilier, beskriv hvordan

Med Drive for life Inspire tilbyr vi skolene et verktøy for å redusere følgene av sosioøkonomiske ujevnheter og fremme integrering. Gjennom å tilby programmet kostnadsfritt unngår man at elever ekskluderes med bakgrunn i familiens økonomiske situasjon. Tilbudet skaper en arena som er åpen for alle og hvor elevene kan møtes på like premisser. Programmet er tidfestet til direkte etter skoletid. Dette tidspunktet krever lite oppfølging fra foresatte og forhindrer at elevene blir avhengig av at foresatte bruker tid og penger på bringe-/hentetjenester.

I Drive for life Inspire står leken i fokus. Aktivitetene er tilpasset aldersgruppen og det er ingen krav om forkunnskap for å delta. Lek er viktig for læring, men også for å utvikle vennskap og relasjoner. Samhandlingsoppgavene krever ingen språklig forkunnskap og vil derfor tilby elevene en arena å være sammen på, hvor de kan bygge relasjoner med sine jevnaldrende.

MÅLGRUPPE

Hvem retter tiltaket seg spesielt mot?

Drive for life Inspire er et fritidstilbud rettet mot barn fra lavinntektsfamilier, barn med utenlandsk opprinnelse og barn som ikke deltar i andre organiserte fritidsaktiviteter. For å unngå stigmatisering gis tilbudet til alle elever på mellomtrinnet på den utvalgte skolen.

Hovedmålgruppens alder er 10 - 13 år. (5. - 7. trinn).

Vi har som mål å aktivisere ca 20 ungdommer pr uke (30 uker) - totalt 600

25% er jenter fra hovedmålgruppen - 150

25% er gutter fra hovedmålgruppen - 150

50% er andre ungdommer i aldersgruppen 10 - 13 år med behov for en god aktivitet - 300

**Hvilke aldersgrupper
retter tiltaket seg
mot?**

6-12 år, 13-19 år

**Retter tiltaket seg
spesifikt mot barn og
ungdom som vokser
opp med foreldre med
rusproblemer/psykiske
vansker/utfordringer
knyttet til vold?**

Nei

**Antall jenter i
målgruppen som
dere forventer vil
benytte seg av
tiltaket**

150

**Antall gutter i
målgruppen som
dere forventer vil
benytte seg av
tiltaket**

150

**Antall
familiemedlemmer i
målgruppen som
dere forventer vil
benytte seg av
tiltaket**

0

**Antall deltakere
utenfor
tilskuddsordningens
målgruppe som dere
forventer vil benytte
seg av tiltaket**

300

REKRUTTERING OG SAMARBEID

Plan for rekruttering av målgruppen

Drive for life Inspire legger stor vekt på en bevisst rekrutteringsstrategi for å nå tilskuddsordningens hovedmålgruppe, nemlig barn av lavinntektsfamilier. Vi har erfart at barn fra lavinntektsfamilier og barn med utenlandsk opprinnelse ofte er fraværende i organiserte fritidsaktiviteter. Derfor har vi et sterkt fokus på å identifisere disse barna i en tidlig rekrutteringsfase. Dette gjøres gjennom et tett samarbeid mellom Drive for life Inspire og skolen.

Barn vi oppfordrer ekstra til deltakelse i Drive for life Inspire er:

1. Barn fra lavinntektsfamilier
2. Barn med utenlandsk opprinnelse
3. Barn som ikke deltar i andre fritidsaktiviteter

Rutiner ved rekruttering:

1. Informasjonsmøte med rektor
2. Informasjonsmøte med DFLI-koordinator og kontaktlærere
3. Informasjonsmøte med DFLI-koordinator, kontaktlærer og elever (trinnvis eller samlet)
4. Informasjon til foresatte (foreldremøte eller sender ut informasjonsskriv)
5. Påmelding (Spond, kontaktlærer eller bare oppmøte)
6. Dersom skolen ser at det er noen elever fra hovedmålgruppen som ikke deltar, tar kontaktlærer direkte kontakt med foresatte og oppfordrer til deltakelse

For å til enhver tid ha oversikt over tilbudet på de skolen rapporterer DFLI-koordinator ukentlig på følgende måleindikatorer: (Se vedlagt «03_Aktivitetsrapport»)

1. Antall elever på mellomtrinn
2. Antall påmeldte
3. Antall deltatt, fordelt på gutter og jenter
4. Type aktivitet

DFLI-ledere:

Drive for life Inspire vil i tett samarbeid med skolens rektor og kontaktlærere på mellomtrinnet sikre at tilbudet spesifikt når ut til barn fra hovedmålgruppen. Gjennom dialog med skolen vil vi kunne identifisere, tilby og inspirere elever fra tilskuddsordningens hovedmålgruppe både å delta i aktivitetene, samt å bli DFLI-ledere. Elevene fyller ut en søknad for å bli DFLI-ledere (Se vedlagt 05_Søknad_DFLI-leder). Drive for life Inspire ønsker med en slik organisering å gi elever fra hovedmålgruppen en rolle som aktivitetshjelper i prosjektet. Det er selvfølgelig mulig for alle elevene å bli DFLI-ledere, men vi har fokus på at barn fra hovedmålgruppen oppfordres til å søke. Denne rollen innebærer at DFLI-lederne, i samarbeid med DFLI-koordinator, får ansvar for planlegging og gjennomføring av lekene, samt å inkludere og motivere medelever. Rollen som DFLI-leder vil kunne virke profitabel i forhold til sosial status, inkludering, selvfølelse og gi en god mestringsopplevelse. I tillegg gir vi elevene mulighet til medbestemmelse gjennom rollen som DFLI-leder.

Vi har siden oppstarten av Drive for life Inspire erfart at dette tilbudet treffer tilskuddsordningens hovedmålgruppe godt, som et direkte resultat av prosjektets mål, metode og gjennomføring. Drive for life Inspire har som mål å fremme samhold, mestring og glede gjennom å bruke lekbetonte aktiviteter som arbeidsverktøy. Vi har tilrettelagte rekrutteringsrutiner for å passe på at barn fra tilskuddsordningens formål inkluderes. Vi viser til tilbakemelding fra Siv Lie Huse, rektor ved Flisa skole; «Drive for life Inspire treffer akkurat målgruppen - fremmedspråklige og lavinntektsfamilier. Det vi opplever er at disse elevene aldri har vært med på organiserte fritidsaktiviteter før og det er en bratt, men nyttig læringskurve».

Oppgi alle samarbeidspartnere og gi en kort beskrivelse av samarbeidet

Drive for life er selskap med ideelle vedtekter, registrert i Frivillighetsregisteret. Vi er en sosial entreprenør med mange viktige hjelpere. Uten en slik dugnad, hadde vi ikke klart å skalere på en slik måte vi gjør - eller hatt så god gjennomslagskraft i møtet med de unge.

Lokale samarbeidspartnere:

Indre Fosen kommune er vår viktigste lokale samarbeidspartner. Kommunen oppfordres til å gi Drive for life innspill ifht kartlegging av behov og valg av skole. Den kommunale bukdir-kontakten er sentral her, og vi etablerer parallelt en dialog med kommunens skole- og oppvekstansvarlig.

I Indre Fosen kommune har vi i flere år hatt et lokalt engasjement for å få etablert gode aktivitetstilbud for ungdom. Vi erfarer også etter flere års forebyggende arbeid i på Fosenhalvøya, et behov for et bredere aktivitetstilbud, som favner de unge som i hovedsak kommer i fra lavinntektsfamilier - og/eller stå utenfor fritidstilbud av en annen grunn. Med Drive for life Inspire når vi denne målgruppen og gir dermed Indre Fosen kommune et bredt, åpent aktivitetstilbud som understøtter den eksisterende spissa lokale satsningen godt.

Her er våre nasjonale samarbeidspartnere:

FERD SE

Siden 2011 har Drive for life vært en del av hovedporteføljen til FERD SE. Her har vi mottatt hjelp innen kompetanse, nettverk og økonomi bistand i årene 2011-2014. I dag er Drive for life en del av FERDs alumniportefølje.

Kronprinsparets fond (KPP)

I årene 2011 til 2014 var Drive for life i hovedporteføljen til KPP. Nå er vi i deres alumniportefølje som betyr tilgang til fondets nettverk.

Fondet har vært betydelige hjelpere på mange områder og fikk bl.a realisert et samarbeid med DNV GL (Veritas) i 2014 og gir oss betydelig bistand i måling av vårt arbeid.

DNV GL (Veritas)

Etter initiativ fra Fondet, fikk vi på plass et samarbeid med DNV GL rundt effektmåling av vårt arbeid. Det er videreutviklet fra 2014 og fremstår i dag som et sterkt måleverktøy som får internasjonal oppmerksomhet (SEMI).

Deloitte

Drive for life`s grunnlegger ble i 2016 Ashoka Fellow, og gjennom dette arbeidet fikk Drive for life på plass en nasjonal pro bono-avtale med Deloitte, som bidrar inn med kompetanse innen skatt, mva og generell jus. Deloitte overtar nå og viderefører

DNV GL`s

SEMI.

Aberia Healthcare

Kom inn på eiersiden i 2017 og har bidratt med barnevernsfaglig kompetanse og fokus på system og kvalitetssikring. Aberia har engasjert seg i Drive for life på bakgrunn av sitt sterke samfunnsengasjement (CSR) og vil bidra til å forsterke Drive for life både faglig og kvalitativt i årene framover.

BUDSJETT

Budsjett

Finansiering	Beløp
Støtte fra Bufdir	260 000
Egenfinansiering	52 000
Evt. egenandel fra deltakere (spesifiser under)	0
Prosjektgenererte inntekter (spesifiser under)	0
Prosjektilskudd fra andre (spesifiser under)	0
Delsum	312 000
Utgifter	Beløp
Lønn og godtgjørelse	155 000
Evt. lønn og godtgjørelse målgruppen	0
Transportutgifter	12 000
Utgifter til inngangsbilletter	0
Innkjøp av utstyr (investering)	25 000
Husleie/strøm/renhold	20 000
Andre kostnader (spesifiser under)	100 000
Delsum	312 000
Total	0

Spesifiser eventuelle andre kostnader

- Lønn og godtgjørelse til ansatte: kr. 155.000,-
Godtgjørelse DFLI-koordinator samt prosjektleidelse DFL
- Reise- og transportutgifter: kr. 12.000,-
- Innkjøp av utstyr (investering): kr. 25.000,-
Beskrevet i vedlagte aktivitetshefte
- Husleie/strøm/renhold: kr. 20.000,-
- Andre kostnader: kr. 100.000,-
Teamklær (vester) kr. 10.000,-
Markedsmateriell kr. 25.000,-
Utstyr ut over lekepakken kr. 30.000,-
IT/økonomi /rapportering/annen administrasjon kr. 35.000,-
- Sum: 312.000,-
- Egenfinansiering: 52.000,-
- Søknad bufdir: 260.000,-

OPPSUMMERING OG BEKREFTELSE

Kort oppsummering av tiltaket

Drive for life (tidl. navn: Kjør for livet) er en nasjonal organisasjon som har som overordnet mål å inkludere barn og ungdom, forhindre utenforskap og redusere barnefattigdom. Med aktivitetsprogrammet Drive for life Inspire, ønsker vi å skape en trygg lokal arena der målgruppen opplever mestring, glede og økt samhold. Vi ønsker med Drive for life Inspire å gi barn og unge muligheten til å bli en del av det sosiale fellesskapet, delta på et fritidstilbud og være en del av et lag, uavhengig av sosial status, familieforhold, økonomi, og/eller kultur og etnisitet. Gjennom 2019 har vi utviklet programmet og fått både nyttige og gode erfaringer og tilbakemeldinger, og ønsker nå å få startet opp Drive for life Inspire i Indre Fosen kommune.

Jeg er kjent med at Ja
opplysningene i
søknaden er
grunnlag for tildeling
av tilskudd fra
staten, og har satt
meg inn i regelverket
for ordningen. Jeg
bekrefter at
opplysningene i
søknaden er
korrekte, og at jeg er
kjent med vår plikt til
å melde fra om
eventuelle endringer
som kan ha
betydning for
vedtaket om
tilskudd.

KOMMENTARER OG VEDLEGG

Kommentarer til søknaden

Vedlegg:

- 01_Programbeskrivelse
- 02_Aktivitetshäfte
- 03_Aktivitetsrapport
- 04_Informasjonskriv skole/rektor
- 05_Søknadsskjema DFLI-leder
- 06_Budsjett Drive for life Inspire

Her kan du laste opp 6 vedlegg (01_Programbeskrivelse_DFLInspire.pdf, 02_Aktivitetshäfte_2020.pdf,
eventuelle vedlegg til 03_Aktivitetsrapport.pdf, 04_infoskriv_Skole,rektor.pdf, 05_SøknadDFLI-leder.pdf,
søknaden. 06_Budsjett_DFLInspire2020.pdf)



DRIVE **FOR** LIFE INSPIRE

BAKGRUNN:

Barnefattigdommen i Norge har vært økende siden begynnelsen av 2000-tallet. Fra 2013 økte antallet fra 84 000 til 105 500 i 2017. Fattigdommen blant barn er nå høyere og vokser raskere enn fattigdom blant voksne. Fattigdom betyr også det å mangle muligheter for å delta sosialt, på lik linje med resten av samfunnet. Ensomhet og opplevelse av utenforskap kan være en konsekvens av fattigdom. Stadig flere barn og unge føler seg utenfor som følge av dårlig økonomi. Ungdom fra lavere sosiale lag mangler i større grad fortrolige venner enn andre, og er også mer utsatt for mobbing. Barn trenger relasjoner med jevnaldrende for å ha et godt liv. De unge sier selv at det verste med å være fattig er at du ikke kan delta på det andre kan.

DFL INSPIRE:

Drive for life Inspire er et aktivitetstilbud etter skoletid to timer én dag i uka for alle elever på 5. – 7. trinn. Målet med prosjektet er å skape en trygg arena der elevene opplever mestring, glede og samhold. Målgruppen har ikke tilbud om SFO, så DFL Inspire gir også elevene en god mulighet til å bli bedre kjent med sine medelever på skolen. Vi erfarer at mange barn i hovedmålgruppen, som er barn fra lavinntektsfamilier, ofte er fraværende i organisert fritidsaktivitet. DFL Inspire fremstår derfor som et godt inkluderingstiltak. Tilbudet gis til alle på mellomtrinnet, for å motvirke utenforskap og stigmatisering.

DFL INSPIRE INKLUDERER:

- Fast DFLI-koordinator som organiserer aktivitetene
- Fast oppmøtetid og -sted
- To timer aktivitet, en dag i uka
- Barna får selv bidra i aktivitetene som DFLI-ledere

I samarbeid med kommunen søker Drive for life om midler fra Bufdir til å gjennomføre Drive for life Inspire i kommunen. Ved tildeling av støtte vil Drive for life Inspire kunne tilbys kostnadsfritt til kommunen.

Drive for life Inspire følger skoleåret.



Organisering

Rektor orienterer ansatte på skolen, og vektlegger viktigheten av å rekruttere elever fra hovedmålgruppen. Rektor har ansvar for å rekruttere en DFLI-koordinator som blir aktivitetsleder. DFLI-koordinator gjennomfører informasjonsmøte med kontaktlærere ved 5. – 7. trinn, og lærerne får i oppgave å informere og motivere sine elever til deltakelse. Elevene sine foresatte mottar informasjons-skriv, og får en gjennomgang av prosjektet på foreldremøte. Dersom skolen opplever at det mangler deltakelse fra elever i hovedmålgruppen, kontaktes foresatte og blir oppfordret til å melde på sitt barn. Påmelding skjer til kontaktlærer. Elever fra mellomtrinnet kan søke om å bli DFLI-ledere for en periode. DFLI-lederne får delansvar for å tilrettelegge og instruere aktivitetene, samt motivere og inkludere sine medelever..

Hver skole får tilsendt en innholdsrik utstyrspakke med tilhørende hefte som beskriver aktivitetene som er tilpasset ulike elevgrupper.

Rapportering

DFLI-koordinator ved skolen rapporterer ukentlig aktiviteten inn til prosjektleder. Denne rapporten skal inneholde dato, skolens navn, antall elever på mellomtrinnet, antall påmeldte, antall deltatt, type aktivitet og kommentar om økta.

Drive for life rapporterer den samlede aktiviteten til Bufdir for kommuner som det mottas tilskudd for til å drive Drive for life Inspire.



DRIVEFORLIFE

INSPIRE

SAMHOLD

TRIVSEL

MESTRING



1.0 Aktiviteter

Gladiatorene	4
Magic Box	5
Ballfangeren	6
Silent Escap.....	7
Hi, Ha, H	8
"Mini" Indiana Jone	9
Kanonball.....	10
DFL-veien	11
Skattejakt.....	12
DFL-Battle	14
Kjøtt og blod	15
Rockehuset.....	16
Bomben	17
Spikeball	18
Ringbattle	20
Nord og sør.....	21
Spring for livet!.....	22
Snikskytter'n	23
Erobreren.....	24
Buss, Taxi, T-bane	25

2.0 Fellesaktiviteter

Heia Heidi	26
Sheriff med Kin-Ball	26
Lærerne knuser kidsa	27
Bulldog.....	28

Veiledende program for aktivitetsdagen

14:00	Rigging av aktiviteter
14:15	Aktiviteter
15:45	Nedrigging
16:00	Slutt

Gratis aktivitetstilbud for 5.-7. trinn etter skoletid

Drive for life Inspire er et åpent aktivitetstilbud etter skoletid to timer én dag i uka for alle elever på 5. – 7. trinn.

Målet med prosjektet er å skape en trygg arena der elevene opplever økt mestring, glede og godt samhold. Prosjektet støttes av bl.a. Barne-, ungdoms- og familie-direktoratet.

Målgruppen har ikke tilbud om SFO. Målet med prosjektet er derfor å få flere elever i aktivitet samtidig som elevene gis mulighet til å bli enda bedre kjent med medelever på skolen! Tilbudet skal gis alle på mellomtrinn.

Konseptet, *Drive for life Inspire*, er enkelt å drifte på skolen!

En voksen ansatt på skolen får ansvar for å organisere aktivitet to timer i uken. Elever fra 5.-7. trinn velges ut til å bli Drive for life Inspire ledere (DFLI-ledere) for fire uker av gangen. I den perioden organiserer DFLI-lederne aktivitet to timer per uke (en økt). Man bør minimum velge ut 10 elever fra 5.-7. trinn, gjerne flere om det er mange elever på disse trinnene.

Den voksne ansatte på skolen har ansvaret for planleggingen og gjennomføringen av de ukentlige to timene, men det er DFLI-lederne som leder de ulike aktivitetene. Hver fjerde uke velger man nye DFLI-ledere, slik at alle som vil, får prøve seg. DFLI-lederne blir synlige med vester mens de leder aktivitetene.

Skolen får tilsendt lekebeskrivelser og en egen DFL-utstyrspakke.

Drive for life Inspire følger skoleåret.

Kontaktperson for prosjektet er:

kristin.borseth@driveforlife.com

mob. 413 18 524

Gladiatorene

Antall: 8 eller flere

Utstyr: 3 rokkinger, minst 9 erteposer, 4 markeringskjegler og 1 dragonskin skumball per utfordrer (kan også bruke dodgbees, Six-ball eller Monsterball).

Merk opp en bane på 8x16 meter. Velg ut to deltagere som er gladiatorene. Legg en rokking på midten av hver kortsid, dette er basen til de to gladiatorene. Plasser den tredje rokkingen midt på banen og legg alle erteposene her. Resten av gruppen er utfordrere. Disse fordeler seg på langsidene med ansiktene mot hverandre og skal skyte på gladiatorene. Ballene må hele tiden være i bevegelse.

Gladiatorene starter i hver sin rokking og skal prøve å unngå å bli truffet av ballene. Begge gladiatorene starter samtidig. Den av gladiatorene som først klarer å hente fem erteposer tilbake til sin rokking, har vunnet runden. Man kan kun hente én ertepose av gangen.

Når man har fått tak i en ertepose er man "fri" og kan ta den med seg til sin base selv om man blir truffet på returen. Dersom man derimot blir truffet av en ball på vei til erteposene må man gå tilbake til basen og prøve på nytt.

VARIANT

Se hvor mange erteposer gladiatorene klarer å plukke opp i løpet av ett minutt. Deretter velges det to nye gladiatorene. Leken kan også varieres med flere baller, gladiatorene og lag.



Magic Box

Antall: 4-20

Utstyr: 1 innebandykølle per deltager, 1 bandyball, 1 fotball og 2 mål. Til varianten: 1 Monsterball 500, 5 Dragonskin softballer (liten) og to små mål/4 kjepler.

Merk opp en bane i ønsket størrelse og sett fram to mål. Del gruppen i to lag. Det spilles med en innebandyball og en fotball samtidig. Innebandyballen kan kun berøres med innebandykøllen. Husk at køllen ikke kan løftes over knehøyde. Fotballen kan bare berøres med beina. Det er om å gjøre å score flest mål.

VARIANT

Bruk andre balltyper f.eks. Monsterball-500 og Dragonskin skumball. Det er kun tillatt å bruke hendene med Monsterball-500 og beina med Dragonskin skumballen.



Ballfangeren

Antall: Mange

Utstyr: Six-Ball, markeringstallerkener, 2 rockeringer

Gruppen deles i to lag, og én ballfanger velges på hvert lag. Det lages en bane på ca 7 x 14 meter med to bakre felt (på enden av kortsidene). Her står lagets Ballfanger med en rockering i hendene. I et større felt i midten kjemper lagene om ballen. Ballfangeren må oppholde seg bak linjen sin, og øvrige deltakere kan ikke bevege seg inn i Ballfangeren sitt felt.

Det er kun lov å løpe tre skritt med ballen i hendene før du må kaste videre. Det blir mål når et av lagene treffer gjennom rockeringen til sin Ballfanger. Ballfangeren hjelper til ved å bevege seg selv og rockeringen slik at det blir lettere å treffe.

VARIANT

I stedet for å løpe tre skritt med ballen, kan spillerne nå føre ballen så lenge de vil. Man får riktignok aldri ha ballen i fast grep – hvilket betyr at man hele tiden må «dytte» ballen i luften. Dersom ballen går i bakken, går ballen over til motstanderen.



Silent Escape

Antall: 8 eller flere

Utstyr: nøkkelknippe eller annen liten ting som lager lyd

Velg ut 1-2 personer som er fangevoktere. De har et nøkkelknippe liggende foran seg på bakken. Resten av deltagerne er fanger og står ca. 15 meter unna fangevokterne. Fangevokterne snur ryggen til og sier "ikke ta våre nøkler, 1-2-3" og så snur de seg rundt.

Når fangevokterne står med ryggen til skal fangene bevege seg mot vokterne, men de må stå helt i ro når vokterne snur seg igjen. Dersom de beveger seg må de gå tilbake til start. Når en fange kommer fram kan han/hun stjele nøklene. Dersom de er plukket opp skal fangevokterne gjette hvem som har dem. De får gjette en gang hver gang de snur seg. Gjetter vokterne riktig, vinner de, men gjetter de feil, må de snu seg rundt igjen. Fangene kan ikke kaste nøklene, de må leveres fra fange til fange. Alle må jobbe sammen, og prøve å kamuflere hvem som faktisk har nøkkelen.

Dersom fangene får med seg nøklene helt tilbake til start, vinner de.



Hi, Ha, Ho

Antall: Mange

Utstyr: Ingen

For å forstå denne leken så må en tenke at alle har hver sin rolle: Hi, Ha, og Ho. Alle elevene står i en sirkel. En elev får ansvar for å starte første runde. Alle tar håndflatene sammen foran brystet og bøyer i knærne mens de sier «Niiinjaaaa». Håndflatene skal fra nå av være sammen til leken er over. Den utvalgte skal nå peke med hendene på en annen i ringen samtidig som han sier HI! Den som blir pekt på fører da hendene over hodet, og sier HA! Da er det de to personene som står nærmest den som sa HA sin tur. De må svinge begge armer mot magen til den som sa HA, samtidig som de selv sier HO! Da er Hi Ha og Ho utført. «HA» personen som har hendene over hodet, sender nå spillet videre ved å peke på en ny person i ringen samtidig som han sier HI!

Slik fortsetter det helt til noen ryker ut. Det er viktig at leken opprettholder en viss rytme. En ryker hvis en er for sein (1-2 sek.), gjør feil bevegelse, eller sier feil ord.

Det står igjen to vinnere til slutt.



"Mini" Indiana Jones

Antall: 10 eller flere

Utstyr: Kin-ball

Deltakerne stiller opp i to ringer utenfor hverandre. De i den største, ytterste sirkelen står vendt mot midten, mens alle i den innerste sirkelen står vendt utover. Det skal være plass til en stor Kin-ball mellom ringene. 5-8 deltakerer blir jaget av Kin-ballen mellom ringene. De som blir jaget må holde hverandre i hendene. Både de i innerste og ytterste ring har som oppgave å gi fart til Kin-ballen. Det er kun lov til å bruke hendene til å gi fart. Når de som løper i midten blir truffet av Kin-ballen jubler alle og det er en ny gruppe som får prøve seg. Denne aktiviteten kan gjøres med veldig mange personer samtidig. Man kan prøve å finte ut gruppen som løper i midten ved at man stopper ballen, og begynner å bevege den den andre veien. Dermed må også gruppen som løper snu, da de hele tiden skal prøve å være på motsatt side av Kin-ballen.

VARIANT

De som løper i midten skal prøve å få tak i ballen, istedenfor at de skal løpe fra den.



Kanonball

Antall: 10-20

Utstyr: 2-3 dragonskin skumballer, benker eller markeringstallerkener til å markere bane

Merk opp en bane på 10 ganger 20 meter og del den i to banehalvdeler.

Del så inn i to lag. Begge lag velger en en konge som står bak motstanderes banehalvdel. Kongen har 2 liv og kan komme ut på banen når han vil. Hvis du blir truffet av ballen blir du "død", og du må gå over til den andre siden (hvor kongen står). Herfra kan du skyte deg fri igjen ved å treffe en motspiller. Hvis du derimot tar "pol", blir den personen som kastet ballen "død".

Dere bestemmer selv om hodet er fritt eller ikke.

VARIANT

Noen tillater kongen å gi liv til "døde" spillere.



DFL-veien

Antall: 4-16

Utstyr: Agility ladder (stige), kritt eller markeringstallerkener, fasit

Lag et rutekart på 6x10 ruter med agility ladder eller kritt. Rutene skal være ca. 1x1 meter. En DFL-Leder eller en deltaker, er dommer. Dommeren stiller seg på en av langsidene og har ansvar for fasiten som beskriver den riktige DFL-veien. Resten av deltagerne deles i to lag. Lagene stiller seg på en rekke på hver sin kortsiden av banen.

Lagene skal prøve å finne DFL-veien. Dommeren bestemmer hvilket lag som begynner. Deltageren som står først på dette laget, går inn i en valgfri rute på den første raden. Ut i fra fasiten skal dommeren si «Feil» eller «Riktig». Dersom det er feil, må deltageren stille seg bakerst i rekken på sitt lag. Da er det den første deltageren på det andre laget sin tur. Dersom det er riktig, fortsetter deltageren til en ny rute, helt til han/hun går i feil rute. Vinnerlaget er de som først klarer å treffe alle rutene riktig slik at de kommer seg over på andre siden.

For hver gang en ny deltager går inn i rutenettet må man starte på nytt. Det er derfor viktig at hele laget følger med på hvor man går. Det kan være lurt for dommeren å flytte fingeren sin i skjemaet sitt etter hvor deltagerne går, slik at man har kontroll på om de er i riktig eller feil rute. Dersom man har et oppmalt rutenett i skolegården, passer dette ypperlig til denne aktiviteten.

Regler

- Det er ikke tillatt å krysse rutene på skrå.
- Deltagerne som ikke går i rutekartet kan hjelpe sin spiller.

VARIANT

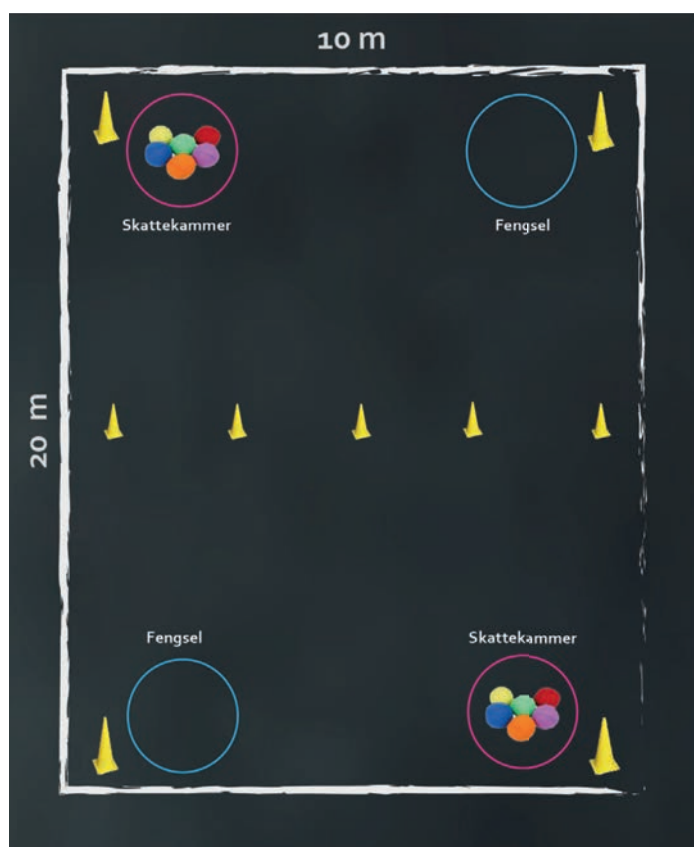
Hvert lag får tomme rutekart og tegner opp den veien motstanderlaget skal gå. Deretter er det lagene selv som roper «riktig» eller «feil».

Skattejakt

Antall: 10 eller flere

Utstyr: 4 rockeringer, 10-20 erteposer/forfølgelsesballer og markerings-tallerkener

Merk opp en bane på ca. 10x20 meter og en strek som markerer en midtlinje. Deretter legger du en rockering i hvert hjørne. Rockeringene illustrerer fengsel og skattekammer, en på hver banehalvdel. Skattekamrene ligger diagonalt overfor hverandre, det samme gjør fengslene. Legg 5-10 fold-eballer i hvert skattekammeret. Del inn i to lag, et lag på hver banehalvdel. Målet med aktiviteten er å tømme motstanderens skattekammer for gullklumper. I det man krysser midtlinjen kan man bli tatt av motstanderen. Dersom man blir tatt, fraktes man til fengselet av motstanderen. Dersom man klarer å krysse linjen på motstanderens kortsider, kan man velge om man ønsker å befri en fange eller om man vil ta en skatt.



Regler

- Man kan kun ta med seg én skatt eller én fange per gang.
- Man kan ikke bli tatt når man er på vei tilbake med en skatt eller en fange.
- Man markerer at man er på vei tilbake ved å strekke hendene opp i været.
- Som fange kan man ikke gå direkte fra fengselet til skattekammeret, man må alltid gå inn i sin egen banehalvdel først.
- Aktiviteten er slutt når ett av lagene har alle skattene eller når alle på ett lag er tatt til fange.

VARIANT

Man spiller uten skatter. 2-3 fra hvert lag stiller seg i fengselet på motsatt banehalvdel. Målet er å prøve å befri lagkameratene samtidig som man fanger motstanderne.

I det man krysser midtlinjen kan man bli tatt av motstanderen. Blir man tatt må man i fengsel. Dersom man kommer fram til fangene kan man befri en av dem og begge kan gå fritt tilbake til sin halvdel. Bare én fange kan befris om gangen. Spill enten på tid der antall fanger telles opp, eller avslutt når ett lag har befridd alle sine fanger.



DFL-Battle

Antall: 6-24

Utstyr: DFL-Battle sett og 4 markeringstallekener

Merk opp en bane på 10x10 meter. Del deltagerne inn i 2-4 lag. Lagene starter i hvert sitt hjørne på banen. Ballene legges i midten av banen. Alle deltagerne skal ha på seg DFL-Battle vest. Når spillet starter er det om å gjøre å få tak i baller og skyte på motstanderne. Dersom ballen fester seg til borrelåsen til motstanderen blir denne deltageren tatt. Alle spillerne har tre liv.

Dersom en ball ikke treffer noen av borrelåsene og den faller ned på bakken, er den fri til å plukkes opp av alle deltagerne. Det laget som står igjen til slutt, har vunnet.

VARIANT

Spill alle mot alle. Den deltageren som står igjen til slutt vinner.

Lag banehalvdeler slik at man kun kan være i sitt område. Treff på de forskjellige feltene på vesten kan bety ulike ting. F.eks. kan treff på magen til motstanderen føre til at den som kaster mister ett liv. Når man er tatt kan man f.eks. telle til 15 før man blir med igjen.



Kjøtt og blod

Antall: 6-30

Dette er en vikinglek som ikke krever noe utstyr. Lag to linjer med ca. en meters avstand (størrelsen på deltagerne avgjør avstand mellom linjene). Fordel deltagerne på to lag.

Her er det om å gjøre å få mest "kjøtt og blod" over på sin side. Dette gjøres ved at deltagerne prøver å få tak i motstanderne og dra de over på sin side. Om man får tak i en motstander, kan de andre på laget hjelpe til med å dra personen over.

Når alle er kommet over på en side, er leken over og laget på denne siden har vunnet. Man skal til enhver tid hjelpe det laget som er på den siden man er på.



Rockehuset

Antall: 6-25

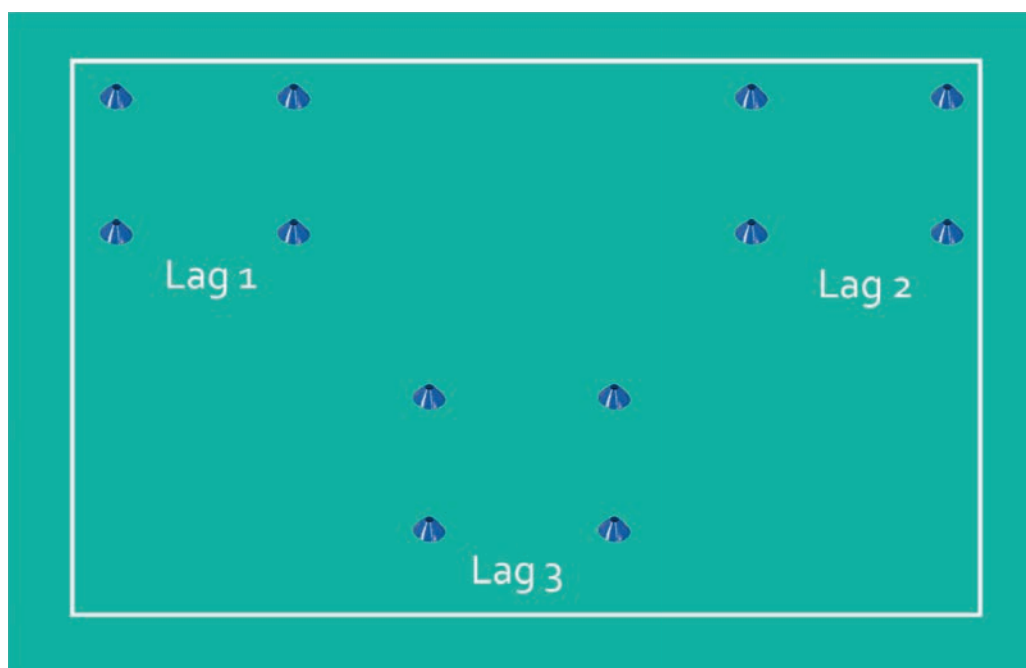
Utstyr: 6 rockeringer og 1-2 Dragonskin skumballer per lag

Merk opp en bane som har ett område per lag (se illustrasjon for tre lag). Det bør være minst tre lag i dette spillet. Lagene starter med å bygge et Rockehus bestående av seks rockeringer. Rockehuset skal plasseres midt på lagets område. Spillet starter når alle husene er på plass.

Målet er å kaste baller på de andre lagenes hus slik at de raser. Samtidig må man forsvare sitt eget Rockehus slik at det ikke raser. Det er ikke tillatt å sitte/ligge foran huset for å beskytte det. Dersom huset raser, bygger laget dette opp igjen så fort som mulig. De andre lagene kan ikke kaste mot lag som bygger. Når huset er bygget opp igjen, må laget rope: "Rock on!" og da er laget med i spillet igjen. Hver gang huset raser, får laget en prikk. Man spiller på tid og det laget som har færrest prikker når tiden er ute, vinner.

VARIANTER

Lagene kan selv bestemme hvor på sitt område de vil plassere Rockehuset. Ha flere Rockehus per lag.



Bomben

Antall: 10-20

Utstyr: 1 ball eller ertepose, ett øyebind.

Still opp alle deltagerne i en ring og velg én som starter i midten. Bruk en ball eller en ertepose som bombe.

Den som står i midten tar på øyebind og teller til 20 inni seg. Mens det telles skal bomben sendes rundt i ringen. Den som teller kan selv bestemme hvor fort det skal telles. Når det er telt til 10 rekker telleren begge armene opp i luften. Da vet alle deltagerne i ringen at de er halvveis. Når det er telt til 20 klapper telleren hendene sammen og roper: "BOMBE". Den i ringen som nå står med bomben i hendene er ute av aktiviteten og må sette seg ned. Neste runde må den som står ved siden av den som har satt seg ned, hoppe over bena til den som sitter for å levere ballen videre.

Den som står igjen til slutt har vunnet. Når runden er over, velger man en ny deltager til å stå i midten og starter leken på nytt.



Smash it/Spikeball

Antall: 4-12

Utstyr: Smash it sett eller Spikeball sett

For å spille Smash it trenger du et flatt åpent område med minimum fem meters avstand fra rammen på nettet og ut til alle sidene. Smash it spilles med to lag. Hvert lag har to deltagere. Lagene starter med å stille seg opp rundt nettet som vist på bildet. Alle deltagerne starter omtrent to meter fra nettet, utenom mottakeren som kan stå hvor han/hun vil. Når spillet er i gang kan deltagerne bevege seg hvor de vil, det er ingen banehalvdeler.

Spillet starter med at det ene laget server. Deltageren som skal serve, kaster ballen opp med en hånd og slår den i nettet med den andre hånden. Mottakeren skal da enten sentre til lagspiller eller selv slå ballen tilbake til nettet. Det er kun mottakeren som kan ta ballen rett etter en serv. Hvert lag har maks tre "touch" på ballen slik som i volleyball. En spiller kan ikke ha to "touch" etter hverandre. Ballen kan slås med alle kroppsdelene, men man bruker som regel hånden. Det er kun tillatt å bruke en hånd om gangen, og aldri to hender på samme slag. Kun rene slag på ballen er tillatt, det er ikke lov å føre eller kaste ballen.

Målet med spillet er å slå ballen i nettet på en slik måte at det andre laget ikke klarer å få ballen tilbake i nettet. Hver gang et lag mislykkes, får det andre laget poeng. Man kan altså vinne poeng både som det servende eller som det mottakende laget. Man kan velge å spille til 11, 15 eller 21 poeng. Kampen må vinnes med to poeng eller mer, ellers fortsetter spillet til det ene laget har to poeng ledelse.

Regler

Bestem en rekkefølge for hvem som skal serve, og ruller på plassene deretter. Den som server har to forsøk på å få til en riktig serv. Klarer man ikke dette på andre forsøk, vinner det andre laget serveren og tar poeng. Når et lag spiller ballen i rammen på nettet, får det andre laget poeng og vinner serveren. Når et lag spiller ballen slik at den ruller over nettet, får det andre laget poeng, og vinner serveren. Dersom ballen spretter to ganger på nettet, får laget som ikke slo ballen poeng. Dersom man er usikker på hvor ballen traff, server man på nytt.



VARIANT

Denne aktiviteten kan også spilles med flere enn fire deltagere. Det spilles kun med to lag og fire spillere på banen samtidig. De andre deltagerne stiller seg to og to i kø ved siden av. Når det ene laget gjør en feil, ryker de ut og stiller seg bakerst i køen. Det kommer da et nytt lag inn. Man får poeng på samme måte som i vanlig Smash it. Lagene beholder poengene selv om man taper ballen og må gå bakerst i køen. Da bygger man videre på poengene neste gang man kommer på banen og får poeng.



Ringbattle

Antall: 6-16

Utstyr: 20-30 rockeringer eller kinahatter og 10 erteposer

Marker en lang løype med rockeringer eller kinahatter. Løypen kan gjerne være i en "S" form eller en annen form. Deretter deles gruppen i to lag. Lagene starter i hver sin ende av løypen og stiller seg på en lang rekke. Det anbefales at det er maks 4-6 deltagere per lag. Legg erteposene i en haug ved siden av banen.

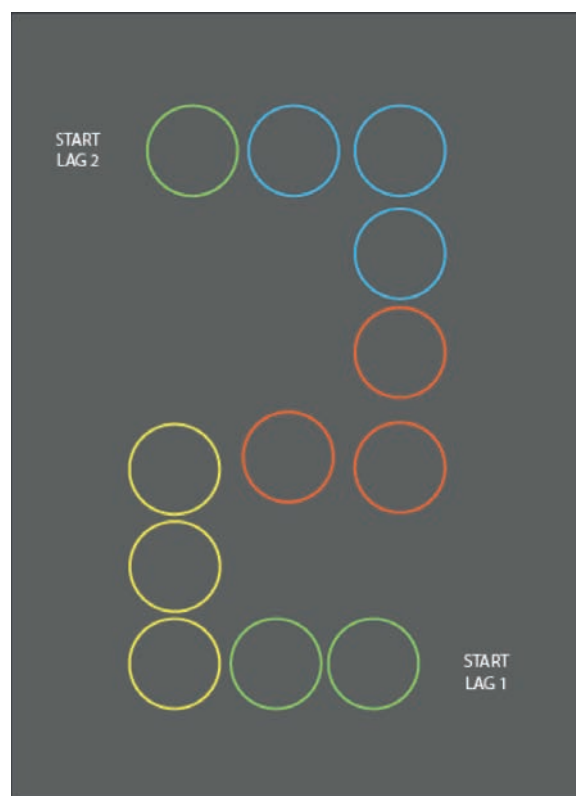
Når leken starter skal en deltager fra hvert lag løpe innom hver rockering/kinahatt for å komme seg over på andre siden av løypen. Når man møter en person fra motsatt lag skal de duellere i stein, saks, papir (best av en). Deltageren som taper duellen løper tilbake og stiller seg bakerst i rekken på sitt lag. Personen som vinner fortsetter videre, samtidig som den neste på det tapende laget starter i løypen. Deltagerne vil så møtes til ny duell, der det samme skjer igjen. Dersom man vinner i en av de tre siste rockeringene har man vunnet og får ett poeng. Deltageren tar da med seg en ertepose tilbake til laget.

Regler

- Det er ikke tillatt å starte i løypen før lagkameraten som taper duellen har løpt ut av løypen.
- Det er ikke lov til å være nær spilleren du skal duellere mot.

VARIANT

Hink eller hopp i rockeringene, i stedet for å løpe. Spill uten poeng.



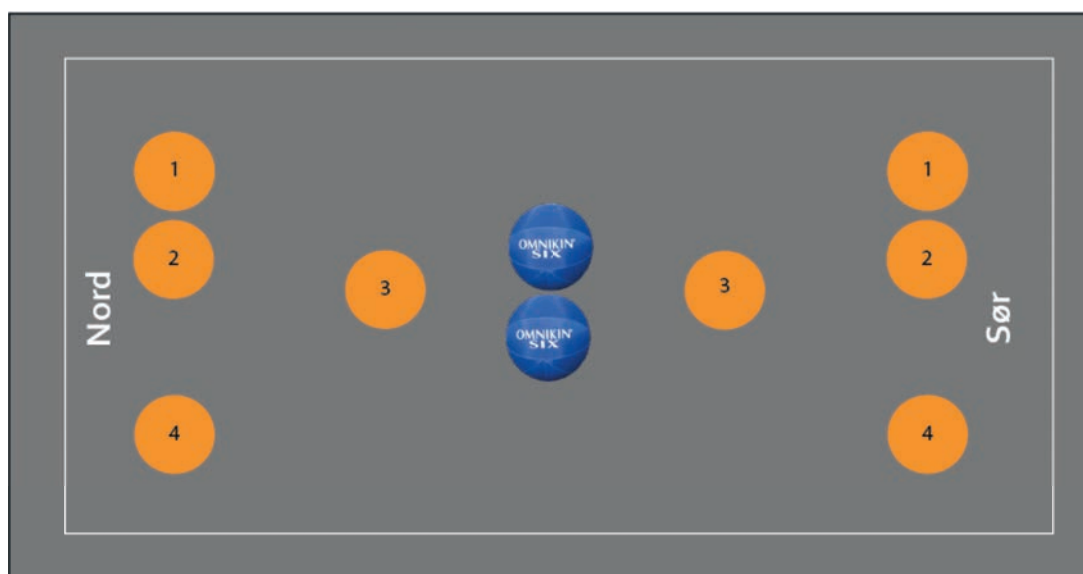
Nord og sør

Antall: ca. 20-200

Utstyr: 2 Six-baller, markeringstallerkener

Velg ut en som leder leken. Alle deltagerne sitter på kne i en stor sirkel. Ballen er i midten. Ringen er delt i to slik at den ene halvdel er team "Sør", og den andre er team "Nord". Nord og Sør er delt inn i fire grupper, dvs. at alle deltagere får et tall fra 1 til 4.

Når spillet begynner skal lederen rope opp de forskjellige tallene. Hvis lederen roper "1" må alle med nr. 1 fra begge lag krabbe (på alle fire med rumpa mot gulvet) inn i ringen og forsøke å sparke ballen ut av ringen i den retningen som motstanderne sitter. Nord kommer til å sparke mot sørsiden og sør mot nordsiden. Det laget som klarer å få ballen ut av sirkelen får ett poeng og det ropes et nytt nummer.



Spring for livet!

Antall: 8 eller flere

Utstyr: 20 markeringskjegler (ikke gule), 12 markeringstallerkener, 6 gule markeringskjegler og 2 rockeringer

Merk opp et område på ca. 10x15 meter (se illustrasjon). Sett ut 10 kjegler på hver kortside. Dette er lagets mållinje. Legg ut de 12 markeringstallerkenene og de seks gule kjeglene i midten av banen. Merk opp to fengsler på hver sin langside, ett til hvert lag.

Del deltagerne inn i to lag. Lagene starter på lagets kortside og leken begynner når alle roper "spring for livet". Det er om å gjøre å være det første laget som klarer å hente og plassere 10 markeringstallerkener på sitt lags kjegler på mållinjen. Deltagerne kan når som helst løpe fram og ta én markeringstallerken fra midten, men i det man tar denne opp, er det på tide å "springe for livet". Når man holder i en markeringstallerken kan man bli tatt av motstanderlaget uansett hvor på banen man er. Dersom man blir tatt, må man gi markeringstallerken til den som tok deg og deretter gå til lagets fengsel. For å bli fri må en medspiller ta en gul kjegle og løse den inn i fengselet for å frigi medspilleren. Man kan også bli tatt dersom man løper med en gul kjegle. Dersom man blir tatt med en gul kjegle setter man denne på bakken der man ble tatt og går deretter til fengselet. Man kan kun redde en person av gangen. Fengselet lager en kø slik at den som ble tatt først står fremst i køen.

Man kan stjele markeringstallerkener fra motstandernes kjegler, men bare en av gangen. Man kan også hente gule kjegler fra det motsatte lagets fengsel, hvis det ikke er flere igjen ute på banen.

Leken er slutt når et lag har 10 markeringstallerkener plassert på sine kjegler på lagets mållinje.

Snikskytter'n

Antall: 2-20

Utstyr: 14 markeringskjegler, mange myke baller

Bruk fire markeringskjegler og merk opp to linjer med 10 meters avstand. Sett opp 10 kjegler på en linje midt mellom de to første linjene. Del inn i to lag. Lagene stiller seg på hver sin linje med ansiktet mot hverandre. Fordel ballene slik at begge lagene har like mange baller. Lagene skal prøve å velte kjeglene som står i midten ved å kaste baller på dem. Man kan også kaste på kjegler som ligger på bakken for å prøve å skyve dem over på motstanderens side. De som kaster er snikskyttere og kan ikke gå framfor linjen når de kaster.

To på hvert lag fungerer som ballhentere. De kan bevege seg fritt rundt og hente baller til sitt lag. Når alle kjeglene er veltet, teller man hvor mange kjegler som ligger på hver side av midtlinjen. Laget som har minst kjegler på sin side vinner.

VARIANT

Bruk innebandykølle, frisbee eller ball til å skyte ned kjegler. Man kan også sette kjeglene på en benk.



Erobreren

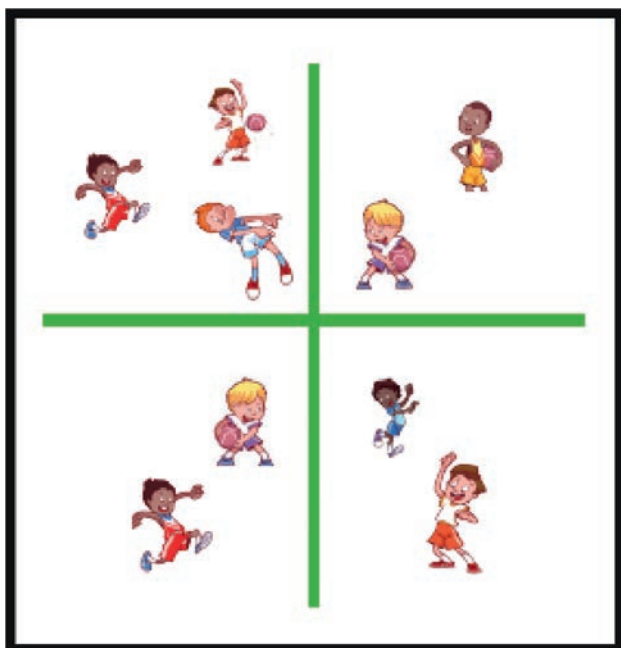
Antall: 4-20

Utstyr: 2-3 six-baller eller dragonskin skumballer, markeringstallerkener eller 2 lange svingtau

Legg 2 lange svingtau i kryss eller del et flatt kvadratisk område inn i 4 ruter med kinahatter. Del deltakerne inn i 4 lag. Lagene tildeles hver sin rute, dette er deres land. La gjerne barna navngi sitt land. Lagets oppgave er å erobre og øke antallet medborgere gjennom å kaste en ball på borgerne i de andre landene. Det er ingen fristeder. Borgerne i et land kan ta ballene som befinner seg i eget land, og blir ikke tatt hvis de klarer å ta imot en ball som blir kastet.

Man blir tatt hvis man blir truffet av en ball. Da må man gå over og bli ny borger i det landet som klarte å treffe. Klarer man å erobre den siste borgeren i noen av de andre landene, vinner man dette landets område (rute), og kan plassere ut egne medborgere på dette området. Leken er slutt når et land har erobret alle de andre landene.

Begynn med 1-2 baller og øk antallet ved behov, slik at det ikke blir for stillestående, men heller ikke for vanskelig for barna å holde styr på alle ballene.



Buss, Taxi, T-bane

Antall: 9-40

Utstyr: 4 markeringstallerkener og 1 Dragonskin skumball

Deltagerne deles inn i 3-5 lag. Det bør være minst fire deltagere per lag. Hvert lag danner en rad (som en kø). Radene står vendt mot hverandre slik at de danner en sirkel. Midt i sirkelen legger man en Dragonskin softball på en markeringstallerken.

Utenfor ytterste deltager, setter man opp en markeringstallerken. Deltagerne får hvert sitt nummer som vist på tegningen (nr. 1 er alltid ytterst og så teller man innover til midten). En person får rollen som trafikkleder og roper i hver runde et transportmiddel (buss, taxi eller t-bane) og et nummer.

Så fort trafikklederen har ropt nummeret, skal alle med det gjeldende nummeret løpe i en sirkel rundt de andre lagene og deretter tilbake til sitt eget lag. Når deltageren kommer tilbake til sitt lag, skal han/hun komme seg først inn til ballen ved å bruke transportmiddelet som ble ropt opp. Førstemann til å ta på ballen hver runde skaffer ett poeng til laget sitt. Spill på tid eller til en bestemt poengsum.

Buss: Man hopper bukk over de andre i rekken.

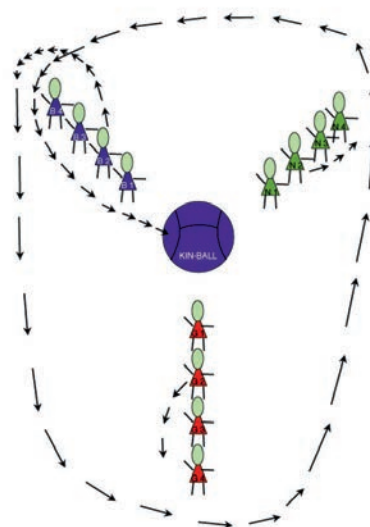
Taxi: Man løper sikksakk mellom de andre i rekken.

T-Bane: De andre på rekken må stå oppreist og spre beina slik at man kan krype under dem.

VARIANTER

Bytt om på rekken slik at man ikke alltid må løpe mot de samme deltagerne.

Dersom det er vått ute kan man endre bevegelse på t-bane. F.eks. rygge sikksakk eller gi high five til alle på laget.



Heia Heidi

Antall: Ca. 10 - 200

Elevene går i par og begynner leken "Stein, saks, papir". Den som vinner, finner seg en ny vinnerpartner, og den som taper følger den som vant (hele tiden) og heier på denne. Til slutt står ett par igjen og hele mengden står rundt og heier.

Sheriff med Kin-Ball

Antall: 6-30

Utstyr: Kin-ball

Dette er en reaksjonslek hvor du skal unngå å bli SKURK. Alle stiller seg i en ring med hendene ned langs siden. En står i midten med en Kin-ball, og denne personen er sheriff. Han/hun skal enten kaste ballen mot deg eller late som om han/hun kaster den. Dersom han/hun kaster, skal du ta opp hendene og slå ballen tilbake. Hvis han later som om han kaster, skal du ikke gjøre noen ting. Dersom du allikevel tar opp hendene, får du en S. Neste gang en K og så videre. Den som blir SKURK går ut av spillet.



Lærerne knuser kidsa

Antall: Ca. 30 - 200

I denne aktiviteten er det de voksne mot barna. Alle samles i en klynge i midten av området man skal bruke. Man avtaler på forhånd hvor mange pasninger elevene skal klare, og når de voksne har lov til å bli med i aktiviteten. Elevene skal prøve å slå ballen opp i luften uten at ballen går i bakken. Hvis det er avtalt å slå ballen 50 ganger opp i luften, teller elevene høyt sammen, men når man kommer til 40 pasninger, har alle de voksne lov til å gå inn i mengden for å prøve å få ballen i bakken. Det er ikke lov til å rive og slite i hverandre. Hvis ballen går i bakken før elevene når 50 pasninger, vinner "lærerne". Hvis elevene klarer 50 pasninger vinner "kidsa".

Bulldog

Antall: 10-400!

Utstyr: Six-ball, Kin-ball, markeringskjegler, skumrør og dragonskin skumball

En eller to er bulldog med hver sin Kin-ball eller noe annet fra utstyrslisten. De andre skal prøve å komme seg forbi bulldoggene uten å bli truffet. Bulldoggene står i midten. Resten av deltagerne står på baklinjen av banen. Når bulldoggene roper «Bulldog!» må alle deltagerne krysse feltet og løpe over på motsatt side av banen.

Hvis man blir truffet, blir disse til slimete gelefigurer med lange armer. De blir stående på det stedet de ble fanget og skal hjelpe Bulldoggene med å fange de andre ved å strekke ut armene. Gelefigurene har ikke lov til å flytte på bena. Man blir enten tatt av gelefigurene eller av bulldoggen. Den siste som står igjen har vunnet.



Kontaktinformasjon DFL:

Kristin Børseth
kristin.borseth@driveforlife.com
mobil: 413 18 524

Rapport

Dato:	
Skolenavn:	
Antall elever på - Mellomtrinn	
Antall påmeldte	
Antall deltatt	
Type aktiviteter:	
Kommentar:	



Gratis aktivitetstilbud for 5. – 7. trinn etter skoletid

Drive for life Inspire er et åpent aktivitetstilbud etter skoletid to timer én dag i uka for alle elever på 5. – 7. trinn. Målet med prosjektet er å skape en trygg arena der elevene opplever økt mestring, glede og godt samhold. Prosjektet støttes av bl.a Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet.

Målet med prosjektet er å skape en trygg arena der elevene opplever økt mestring, glede og godt samhold. Prosjektet støttes av bl.a Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet.

Målgruppen har ikke tilbud om SFO. Målet med prosjektet er derfor å få flere elever i aktivitet samtidig som elevene gis mulighet til å bli enda bedre kjent med medelever på skolen! Tilbudet skal gis alle på mellomtrinn.

Konseptet, *Drive for life Inspire*, er enkelt å drifte på skolen!

En voksen ansatt på skolen får ansvar for å organisere aktivitet to timer i uken. Elever fra 5.-7. trinn velges ut til å bli Drive for life-ledere (DFL-ledere) for fire uker av gangen. I den perioden organiserer DFL-lederne aktivitet to timer per uke (en økt). Man bør minimum velge ut 10 elever fra 5.-7. trinn, gjerne flere om det er mange elever på disse trinnene.

Den voksne ansatte på skolen har ansvaret for planleggingen og gjennomføringen av de ukentlige to timene, men det er DFL-lederne som leder de ulike aktivitetene. Hver fjerde uke velger man nye DFL-ledere, slik at alle som vil, får prøve seg. DFL-lederne blir synlige med egne armbind mens de leder aktivitetene.

Skolen får tilsendt lekebeskrivelser og en egen DFL-utstyrspakke.

Drive for life Inspire følger skoleåret. Første periode er august – desember, og andre periode januar – juni. Skolen får tilsendt en egen undersøkelse for evaluering av prosjektet i juni måned.

Kontaktperson for prosjektet:

Kristin.Borseth@driveforlife.com

mob. 413 18 524

Søknad om å bli DFL leder

Som DFL leder skal du:

- sørge for økt trivsel.
- sørge for økt og mer aktivitet etter skoletid.
- være med på å bygge vennskap.
- informere om, arrangere og gjøre klart til aktiviteter etter skoletid.
- delta på møter sammen med de andre DFL ledere og DFL koordinator på skolen.

Som DFL leder får du:

- Ledertrening.
- Være med å bidra til økt aktivitet og trivsel etter skoletid.
- Diplom.

Fyll ut søknadsskjemaet nedenfor dersom du ønsker å være DFL leder.
Søknaden leveres til din kontaktlærer.

Søknadsfrist:

Jeg ønsker å bli DFL leder

Navn:

Klasse

Jeg ønsker å bidra til aktiviteter etter skoletid i tidsrommet

Jeg ønsker valgt verv fordi:

Dette kan jeg bidra med:

Aktiviteter jeg liker:

Underskrift foresatte

BUDSJETT DFL INSPIRE 2020

Finansiering

Støtte fra Bufdir	260000
Egenfinansiering	52000
Evt. egenandel fra deltakere	0
Prosjektgenererte inntekter	0
Prosjektilskudd fra andre	0
Sum	312000

Utgifter

Lønn og godtgjørelse til ansatte	155000
Evt. lønn og godtgjørelse til deltakere	0
Transportutgifter	12000
Utgifter til inngangsbilletter	0
Innkjøp av utstyr (investering)	25000
Husleie/strøm/renhold	20000
Andre kostnader	100000 Teamklær (vester)10`, markedsmateriel
Sum	312000

II 25`, adminutstyr 30`, IT/økonomi 35`