



## Kroppen og dens muligheder.

## Ahi Int. Skole

- anvende forskellige tekniske færdigheder inden for løb, spring og kast
- mestre koordineringen af kropslige bevægelser og bevægelsesmønstre
- vurdere kropslige bevægelser og bevægelsesmønstre
- organisere og gennemføre forskellige idrætslige lege, spil og aktiviteter
- anvende hensigtsmæssig koordination og kropskontrol i redskabsgymnastik
- tage medansvar ved modtagning
- anvende tekniske færdigheder i forskellige spil
- forstå og anvende taktiske handlemåder og regler i forskellige idrætslige spil
- anvende forskellige stilarter og genrer inden for rytmisk bevægelse
- skabe og udføre egne og andres danse og koreografier
- anvende musik sammen med forskellige idrætsdiscipliner
- kende til principper for opvarmning, udstrækning og nedkøling
- udarbejde enkle opvarmningsforløb
- kende til grundtræningselementerne: udholdenhed, bevægelighed, styrke, koordination og kondition
- kende til digitale muligheder i forbindelse med pulsmåling, konditionstest og energiomsætning
- planlægge og gennemføre orienteringsaktiviteter i forskelligt terræn.

## Idrættens værdier.

- forstå og forholde sig til egen rolle og eget ansvar i regelbaserede idrætsaktiviteter
- forholde sig til fysiske og psykiske forandringer i puberteten
- forholde sig til og acceptere tabe-/vindereaktioner i konkurrence
- forklare psykiske reaktioner i forbindelse med fysisk aktivitet
- vurdere den velkoordinerede bevægelse
- kende til træningens betydning for sundhed og trivsel
- kende forskellige motionsformer
- handle i overensstemmelse med fairplaybegrebet
- anvende regler i forskellige idrætslige spil
- vurdere aktuelle problemstillinger, herunder kropsidealer.



## Idræt efter 7.kl Ahi Internationale Skole 2013-2014

### Idrættens kultur.

- kende til idrættens rolle i samfundet
- forstå betydningen af gamle lege
- forholde sig til idrættens betydning i andre lande
- kende til lokalområdets foreningstilbud og mindre udbredte idrætsgrene
- arbejde problemorienteret med idrætstemaer.

