



# STEN, KNAPPEN, BOET

Välj tre curlingtermer från begreppskorten.  
Dela termerna med din grupp. Använda linjerna  
på golvet i gymnastiksalen eller rummets olika  
hörn, ge varje linje ett av dessa begrepp.

Ropa ut ett av begreppen och låt deltagarna springa till  
rätt plats för ordet. **Till exempel:** Den svarta linjen är  
boet och den blåa linjen är stenen. När ledaren skriker  
sten, springer alla till den blåa linjen.

*STEN!*

*KNAPPEN!*

*BOET!*



SVENSKA  
CURLINGFÖRBUNDET



## STEN, KNAPPEN, BOET

**ADDERA:** Låt deltagarna addera en rörelse när de kommer till rätt linje.

Till exempel: När de når stenlinjen ska de sätta sig på huk och krypa ihop som en sten.

**AVANCERAD:** Lägg till eliminering. Sista deltagaren att nå den korrekta linjen och göra den korrekta rörelsen åker ut tills det finns en vinnare.

*STEN!*

*KNAPPEN!*



SVENSKA  
CURLINGFÖRBUNDET



# POÄNG

När alla stenar är spelade, får den som är närmast knappen poäng. Du kan få fler poäng om mer än en sten är i boet och närmare knappen än någon av motståndarens stenar.

En poängsten måste röra ringarna i boet för att räknas. I varje omgång säger man att ett lag har hammaren. Att ha hammaren betyder att det laget spelar omgångens sista sten.

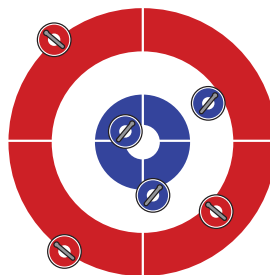
I första omgången bestämmer man hammaren genom att lotta. Använd er av sten, sax och påse eller snurra en av stenarna och det handtaget stenen pekar på får hammaren.

I följande omgångar är det laget som tog poäng som börjar och laget som inte tog poäng som får hammaren. Om det inte blir några poäng i omgången, kallas det nollomgång. Laget som hade hammaren får fortsätta med hammaren i nästa omgång.

Till läraren: Placera några blå och några röda stenar i boet för att visa hur det går till att räkna poäng.



1 poäng till RÖD



3 poäng till BLÅ

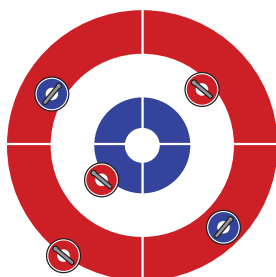


SVENSKA  
CURLINGFÖRBUNDET

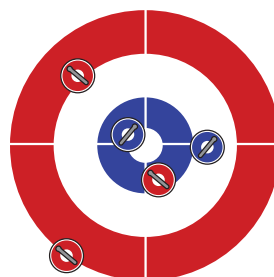


# POÄNGTIPS!

- ✓ Påminn spelarna om att det är i slutet av omgången vi räknar poäng. Det är viktigare att vara närmast mitten när alla stenar är spelade, än att vara närmast mitten med första stenen.
- ✓ Låt deltagarna gissa vilken färg som tar poäng och hur många poäng den färgen kommer ta.
- ✓ Var tydlig med att en sten endast ger en poäng - oavsett hur nära knappen stenen är.
- ✓ Berätta att endast ett lag per omgång får poäng.
- ✓ Fråga spelarna vem som kommer ha hammaren i nästa omgång efter ni har avslutat en omgång.



2 poäng till RÖD



1 poäng till BLÅ

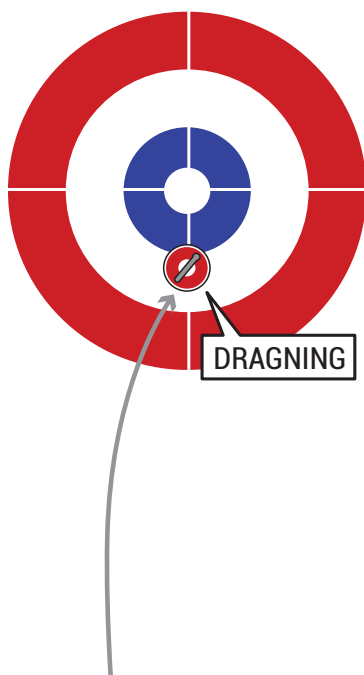




# DRAGNINGAR

En dragning är ett slag i curling där stenen spelas mot boet och stannar innanför ringarna.

Dragningar är ett av de mest grundläggande slagen i curling. En spelare behöver kunna spela stenen till boet med lagom fart för att stanna där. Låt varje deltagare försöka dra till boet med en varsin sten.



SVENSKA  
CURLINGFÖRBUNDET

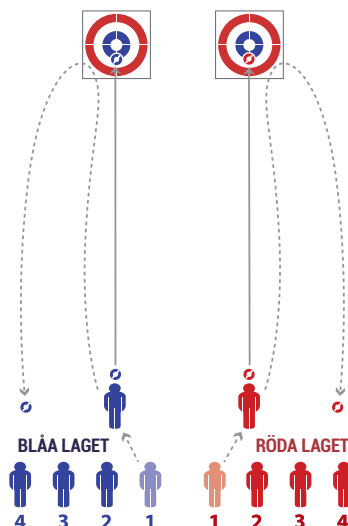


TÄVLA

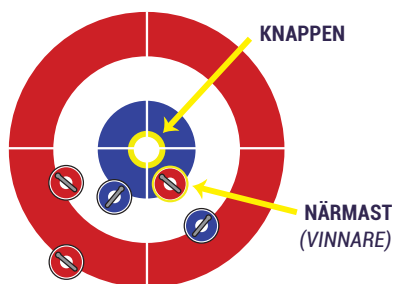
- 1 Dela in deltagarna i två lag. Ett blått lag och ett rött lag. Låt lagen ställa upp sig bakom ett varsitt bo.
- 2 När ledaren säger "KÖR!" ska en spelare i varje lag att försöka spela en dragning som stannar i boet.
- 3 Om det lyckas, springer deltagaren till boet, tar upp sin sten och ställer sig längst bak i kön. Om dragningen inte stannar i boet, hämtar spelaren stenen och går tillbaka till startpositionen för att spela igen.

Laget som snabbast har fått samtliga spelare att lyckas med dragningar till boet är det vinnande laget.

## DRAGNINGSTAFETT



## DRAGNING TILL KNAPPEN



Lägg ut era bon och dela spelarna jämt över varje bo, varje spelare med sin egen sten. En i taget kommer spelaren få sin chans att dra till boet. Se till att de startar från samma avstånd till boen. Deltagaren med bästa slaget efter fyra rundor får vara kvar till nästa rundan. Fortsätt tills det är fyra spelare kvar till sista rundan. Den som drar sin sten närmast knappen av de sista fyra spelarna är vinnare av *Dragning till Knappen*.



SVENSKA  
CURLINGFÖRBUNDET



# UTSLAGNINGAR

En utslagning är en sten som slår en annan sten ur spel.

Låt alla deltagare försöka slå bort en sten som ni placerar i boet.



SVENSKA  
CURLINGFÖRBUNDET



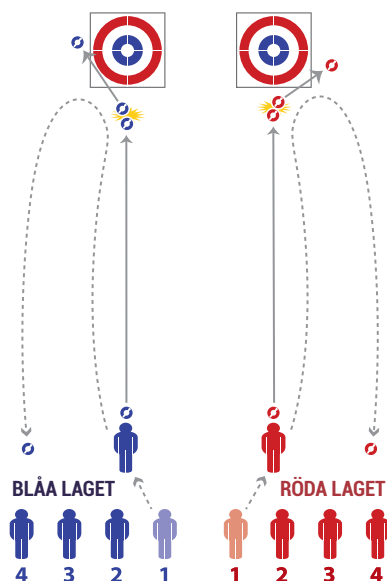
# UTSLAGNINGSTAFETT

**1** Dela in spelarna i två lag och placera en sten i vardera bo. Ett blått lag och ett rött lag. Låt dem ställa sig på rad bakom respektive bo.

**2** När du säger "KÖR!" börjar en spelare i varje lag med att försöka slå bort stenen i boet.

**3** Om spelaren lyckas, springer hen till boet och hämtar sin sten. Ledaren placerar tillbaka stenen som slogs ur boet. Om spelaren inte lyckas, hämtar hen stenen och ställer sig längst bak i kön.

**Laget som först lyckas att alla spelare slår ut sin sten har vunnit.**



SVENSKA  
CURLINGFÖRBUNDET

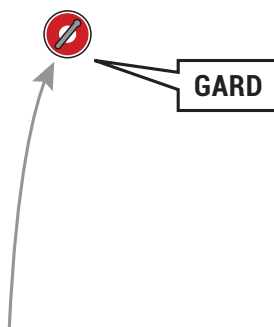
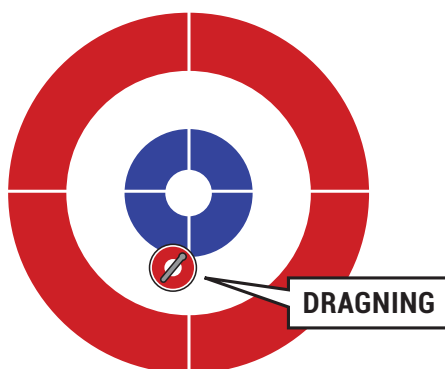




# GARDER

En gard är en sten som stannar framför boet med syfte att skydda en annan sten som är i boet.

Placera en sten i boet. Låt alla spela en sten som ska garda stenen i boet.



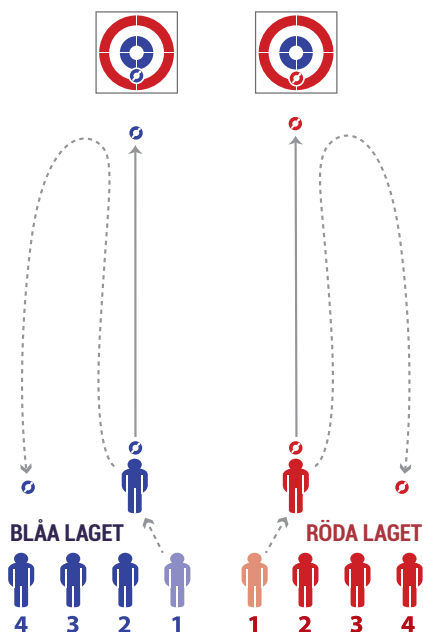


# DRA OCH GARDA

Dela in spelarna i par. Första personen försöker spela en dragning till boet.

Den andra personen försöker spela en gard som stannar rakt framför stenen i boet.

Paren turas om tills varje deltagare haft chansen att spela en dragning och en gard.



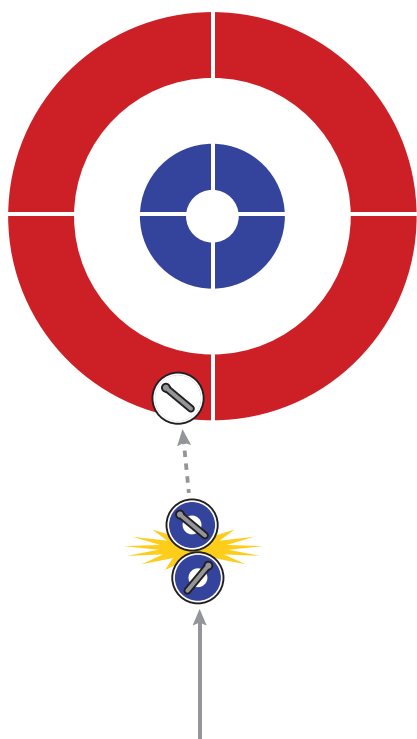
SVENSKA  
CURLINGFÖRBUNDET



LEKTION

# KNACKA

En knack är ett slag som knackar fram en sten som ligger framför boet så att den stannar i boet.



Ställ ett blått lag och ett rött lag. Ni kan ha lika många lag som ni har mattor. Placera en sten framför boet för varje lag.

Målet är att knacka stenarna in i boet. Ge poäng för hur nära mitten de kommer. Rött ger en poäng, vitt ger två poäng, blått ger tre poäng och knappen ger fyra poäng.

Ledaren ansvarar för att lägga tillbaka en sten att knacka när den har träffats.



SVENSKA  
CURLINGFÖRBUNDET



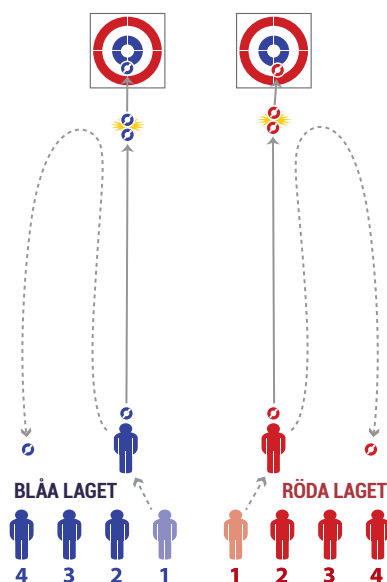
# KNACKSTAFETT

Dela in deltagarna i två lag och placera en sten framför boet som ska knackas. Ett lag med röda stenar och ett lag med blåa stenar. Deltagarna ställer sig i kö för att spela stenar.

**1** När du säger "KÖR!" ska en spelare i varje lag börja genom att spela sten som ska knacka in den förplacerade stenen i boet.

**2** Om spelaren lyckas, springer hen till boet och hämtar sin sten. Spelaren sätter sig sedan bakom sitt lag för att heja. Ledaren lägger tillbaka garden som knackats in i boet.

**3** Om spelaren inte lyckas, hämtar hen sin sten och ställer sig längst bak i kön tills det är dennes tur igen.



**Laget där alla lyckats med en knack först vinner.**



SVENSKA  
CURLINGFÖRBUNDET

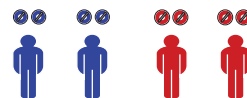
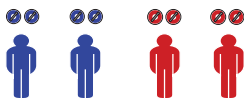


# FLOORCURLING-TURNERING

Lägg ut bona och dela in deltagarna i lag med två spelare i varje. Låt dem dela upp stenfärgerna och sedan bestämma sina positioner där en person spelar de två första stenarna och en person spelar sten tre och fyra.

Bestäm hur lång en match är (5-10 minuter). Ledaren ropar ut vilken stenfärg som ska börja omgången och deltagarna börjar sin match. När tiden gått ut så stoppas matcherna, oavsett var lagen befinner sig. Ledaren kommer då räkna poäng och lägga ihop samtliga röd i samma, samtliga blå i samma. Beroende på hur många set med mattor och stenar ni har kan det bli 10 till röd och 15 till blå eller annat.

Deltagarna fortsätter med en ny match, eller så flyttar ni till en ny matta så de får möta nya lag. **Till exempel:** Alla med blåa stenar sitter kvar. Alla med röda stenar ställer sig, tar med sina stenar och flyttar ett steg åt vänster.



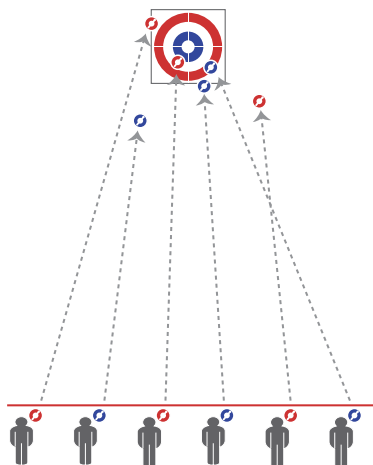
SVENSKA  
CURLINGFÖRBUNDET



# DRA TILL KNAPPEN

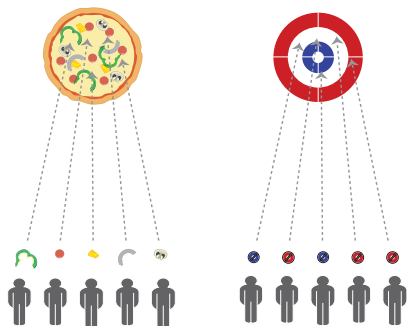
Låt alla deltagare ställa sig bakom en linje.  
Placera ut ett FloorCurling-bo i mitten av salen.

Starta vid en deltagare och gå runt hela gruppen. Låt den första deltagare spela sin sten mot boet. Stenen gills om den kommer in i boet. Om den är närmast knappen, ställer sig den deltagaren upp och den personen är i nuläget vinnaren. Om personen som spelar stenen inte kommer närmast, hämtar hen sin sten och sätter sig ned.



**VARIANT** (passar för yngre deltagare)

## PIZZABAGAREN



Säg till deltagarna att de ska göra en pizza och FloorCurling-boet är själva degen.  
Låt dem ropa ut vilken topping de adderar (stenen) och låt dem försöka spela den till boet för att lägga sin topping på pizzen.

För att öka svårigheten, låt dem spela från "slajdposition" (Se terminologikorten).  
Målet är att få alla ingredienser till pizzen.



SVENSKA  
CURLINGFÖRBUNDET



# ALL STAR CHALLENGE

Spelarna ska klara av tre olika slag. En utslagning, en dragning och en knack. Varje deltagare spelar individuellt och ska klara samtliga slag. De får poäng för varje sten de spekar. Deltagaren med högst poäng överlag vinner. Ni kan också utropa vinnaren av varje specifikt slag eller ha en turnering med de topp fyra deltagarna igen för att avgöra vinnaren.



## UTSLAGNING

- 5 poäng:** Stenen i boet slås helt ut och spelstenen stannar kvar precis där den träffade.
- 4 poäng:** Stenen i boet slås helt ut och spelstenen stannar någonstans i boet.
- 3 poäng:** Stenen i boet slås helt ut och spelstenen vickar helt av boet.
- 2 poäng:** Stenen i boet nuddas men slås inte helt ur spel. Spelstenen stannar kvar i boet.
- 1 poäng:** Stenen i boet nuddas men slås inte helt ur spel. Spelstenen vacker helt av boet.



## DRAGNING

- 5 poäng:** Om stenen nuddar knappen
- 4 poäng:** Om stenen nuddar den blå cirkeln
- 3 poäng:** Om stenen nuddar den vita cirkeln.
- 2 poäng:** Om stenen nuddar blå cirkeln.
- 1 poäng:** Om stenen är med i spel.



## KNACK

- 5 poäng:** Om garden knackas till knappen.
- 4 poäng:** Om garden knackas till den blå cirkeln.
- 3 poäng:** Om garden knackas till den vita cirkeln.
- 2 poäng:** Om garden knackas till den röda cirkeln.
- 1 poäng:** Om garden nuddas och spelstenen själv vickar ur spel.



SVENSKA  
CURLINGFÖRBUNDET

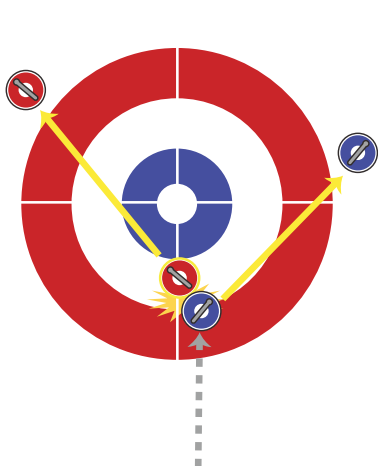


# ALL STAR CHALLENGE

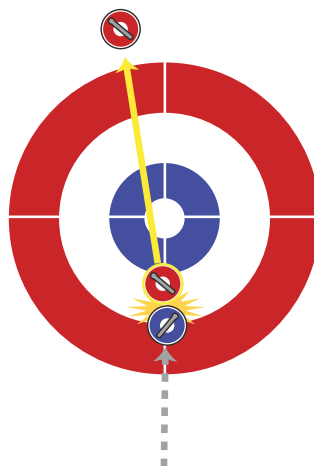
## SLÅ OCH STANNA KVAR

Placera en sten på knappen i boet och låt deltagarna spela sin sten för att försöka slå den ur spel. Laget med flest poäng efter att alla deltagare spelat sin sten vinner.

Dela ut en poäng om deltagarens utslagning slår stenen ur boet och båda stenarna vickar ut från boet.



Dela ut två poäng om deltagaren slår stenen ur boet och stannar kvar.



SVENSKA  
CURLINGFÖRBUNDET





## LEKTION

# TERMINOLOGI

- BITER** (*uttalas bajter*): En sten som precis nuddar yttre delen av en cirkel.
- BOET/RINGARNA:** Mattan med cirklar som är målet vi siktar på.
- DRAGNING:** En sten som spelas med precis den fart som krävs för att stanna i boet.
- GARD:** En sten som spelas till en specifik position för att skydda en annan sten.
- HAMMAREN:** Termen som identifierar vilket lag som spelar sista stenen i en omgång.
- KNACK:** En sten som spelas för att knackar en annan sten framåt.
- KNAPPEN:** Den minsta cirkeln i mitten av ringarna.
- NOLLOMGÅNG:** En omgång när inget av lagen tagit poäng.
- OMGÅNG:** När båda lagen spelat alla sina stenar har det gått en omgång. Oftast är en match sex till tio omgångar.
- SKOTTE:** Den sten som är närmast knappen.
- SLAJDA:** Gör ett utfall med ett ben framåt och sträck ut det bakre benet när du spelar din sten.
- STEN:** FloorCurling-stenar är gjorda med plats som rullar på kullager. Varje set har åtta stenar. Fyra röda och fyra blå.
- UTSLAGNING:** En sten som spelas med mer fart än en dragning, för att slå ut en annan sten ur spel.



SVENSKA  
CURLINGFÖRBUNDET

# Läs mer om FloorCurling och hitta din närmsta curlingförening



SVENSKA  
CURLINGFÖRBUNDET

