

SKAB EN LEG TIL FÆLLESSKABET



FÆLLES FAGLIGT FORLØB
I. ÅRGANG

Hvad skal vi lære?

- At samarbejde om at finde på en ny leg til klassefællesskabet
- At fortælle hinanden om jeres leg og afprøve de forskellige lege
- At fortælle noget om legen: Får legen dig til at grine, at være hurtig eller til at tænke meget?



Program for "Skab en leg" – 90 min.

TIL LÆREREN

- At finde på noget nyt – 10 min.
- Når man keder sig... – 10 min.
- Så kan man jo finde på en leg - men hvilken? – 5 min.
- Skal legen være ude eller inde ? – 5 min.
- Hvor mange kan være med til legen? – 5 min.
- Hvilke ting vil I bruge til legen? – 5 min.
- Skal det være en leg med hold og en vinder? – 5 min.
- Skal man bevæge sig eller sidde stille? – 5 min.
- Skal der tegnes en bane til legen? – 5 min.
- Skab den endelige leg – 10 min.
- Afprøv legen – 20 min.
- Giv legen et kort, der fortæller noget om legen – 5 min.





**AT FINDE PÅ
NOGET NYT**

AT FINDE PÅ NOGET NYT – 10 MINUTTER

TIL LÆREREN

Tal med eleverne om:

- Hvad betyder innovation?
- Har de selv prøvet at finde på noget?
- Man kan som voksen arbejde med at finde på nye ting
- At man finde på noget for at løse et problem eller en udfordring man har.
- Eleverne har måske selv prøvet det? Eller måske har de set TV-programmet “Løvens hule”.
- Hvilke opfindelser kan de komme på? fx elektricitet, computeren, og hvorfor tror de man opfandt det?
- Tal om, hvordan opfindelser kan gøre en forskel fx miljø, computeren, internettet?
- Men også små daglige opfindelser som en ny leg, hvis man keder sig.





**NÅR MAN
KEDER SIG...**



NÅR MAN KEDER SIG... - 10 MIN.

TIL LÆREREN

Tal med eleverne om

- Har I prøvet at kede jer?
- Hvad gør I når I keder jer?
- Har I prøvet at finde på en leg?
- Det er innovation – at finde på en leg

I dag skal I finde på

- I skal finde på en ny leg
- I skal arbejde sammen om at finde på legen. Hvad betyder det at arbejde sammen?
- Hvad gør I, hvis I ikke kan blive enige?
- I skal huske at lytte til alles ideer



SÅ KAN MAN JO FINDE PÅ EN LEG – MEN HVILKEN?



Så kan man jo finde på en leg - men hvilken? – 5 min.

TIL LÆREREN

Tal med eleverne om

- Hvad er en brainstorm?
- At ingen ideer er dårlige
- At man skal lytte til og være åben overfor alle idéer



Eleverne skal nu løbende have udleveret forskellige kort der repræsenterer forskellige valg som til sidst danner udgangspunktet for deres leg. Hver gang de vælger lægges kortene tydeligt på bordet og de viser valget på legebeskrivelsesarket. De valgte kort repræsenterer følgende valg:

- Skal legen være ude eller inde?
- Er legen for 2 elever, 3 elever, 4 elever eller flere?
- Hvilke ting skal bruges, her kan eleverne godt vælge mere end et kort.
- Skal legen være en leg med hold og en konkurrence, hvor der er en vinder?
- Skal man sidde stille eller bevæge sig i legen?
- Skal der være en bane til legen?



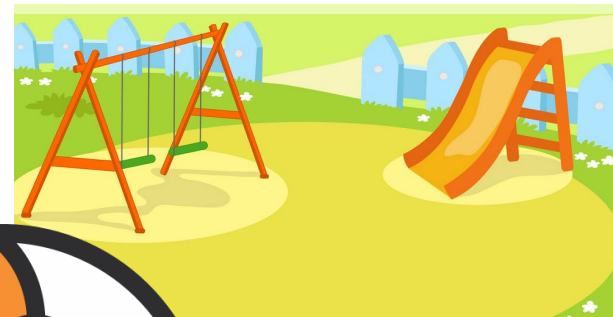
SKAL LEGEN VÆRE INDE ELLER UDE?



SKAL LEGEN VÆRE UDE ELLER INDE? – 5MIN.

TIL LÆREREN

- Udlevér de to billedkort til grupperne
- Giv hver elev i gruppen 30 sekunder til at fortælle, hvilket kort de synes, der er bedst at vælge
- Gruppen skal udvælge et af de to udleverede kort
- Hvis gruppen ikke kan blive enige, må gruppen stemme om det, eller trække et tilfældigt kort
- Det valgte billedkort lægges nu tydeligt på bordet, og placeres på legebeskrivelsesarket





**HVOR MANGE KAN
VÆRE MED
TIL LEGEN?**

TEK



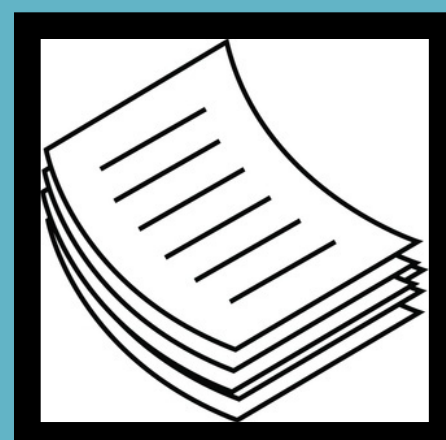
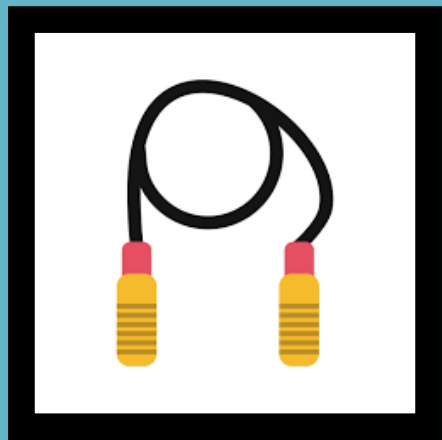
Hvor mange kan være med til legen? – 5 min.

TIL LÆREREN

- Udlevér de fem billedkort til hver gruppe
- Giv hver elev i gruppen 30 sekunder til at fortælle, hvilket kort de synes, der er bedst at vælge.
- Gruppen skal udvælge et af de fem billedkort.
- Hvis de ikke kan blive enige, må gruppen stemme om det, eller trække et tilfældigt kort.
- Det valgte billedkort lægges nu tydeligt på bordet og valget placeres på legebeskrivelsesarket.



HVILKE TING SKAL I BRUGE TIL LEGEN?

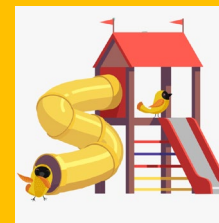
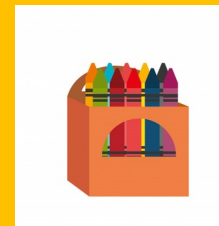
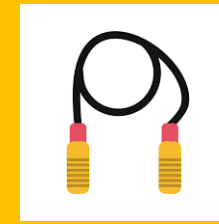
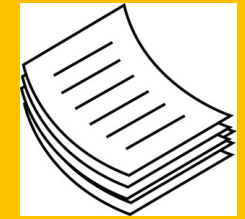


Hvilke ting skal I bruge til legen?

– 5 min

TIL LÆREREN

- Udlevér de ti billedkort til grupperne
- Giv hver elev i gruppen 30 sekunder til at fortælle, hvilke kort de synes, der er bedst at vælge.
- Eleverne skal vælge et eller flere af de ti billedkort.
- Hvis de ikke kan blive enige, må gruppen stemme om det, eller trække et eller flere tilfældige billedkort.
- Det eller de valgte billedkort lægges nu tydeligt på bordet, og placeres på legebeskrivelsesarket.



SKAL MAN BEVÆGE SIG ELLER SIDDE STILLE?



Skal man bevæge sig eller sidde stille? – 5 min.

TIL LÆREREN

- Udlevér de to billedkort til grupperne
- Giv hver elev i gruppen 30 sekunder til at fortælle, hvilket billedkort de synes er bedst at vælge.
- Eleverne skal vælge ét af de to billedkort.
- Hvis gruppen ikke kan blive enige, må de stemme om det eller trække et tilfældigt kort.
- Det valgte kort lægges nu tydeligt på bordet, og valget placeres på legebeskrivelsesarket.



SKAL DET VÆRE EN LEG MED HOLD ELLER MED ÉN VINDER?



Skal det være en leg med hold eller én vinder? – 5 min.

TIL LÆREREN

- Udlevér de fire billedkort til grupperne
- Giv hver elev i gruppen 30 sekunder til at fortælle, hvilke kort de synes, er bedst at vælge.
- Eleverne skal vælge to af de fire billedkort.
- Hvis gruppen ikke kan blive enige, så må de stemme om det, eller trække to tilfældigt billedkort.
- De valgte kort lægges nu tydeligt på bordet, og valgene placeres på legebeskrivelsesarket.





**SKAL DER BRUGES
ELLER TEGNES EN
BANE TIL LEGEN?**



Skal der bruges eller tegnes en bane til legen?

– 5 min

TIL LÆREREN

- Udlevér de tre billedkort til grupperne
- Giv hver elev i gruppen 30 sekunder til at fortælle, hvilket kort de synes, er bedst at vælge.
- Eleverne skal vælge et af de tre billedkort, der viser om de skal bruge en bane, der fx allerede er på skolen, om de selv skal tegne en bane eller der ikke skal bruges en bane til legen.
- Hvis gruppen ikke kan blive enige, må de stemme om det, eller trække et tilfældigt billedkort.
- Det valgte billedkort lægges nu tydeligt på bordet og valget placeres på legebeskrivelsesarket.



SKAB DEN ENDELIGE LEG



Skab den endelige leg – 15 min.

TIL LÆREREN

Brainstorm – 3 min.

- Giv hver elev et stykke papir
- Sæt en tydelig timer på 3 minutter
- Alle skal selv tænke, så der er ro i klassen
- De tegner eller skriver idéer på papiret.

Eleverne skal nu dele deres idéer – 1 min. pr. elev

- Sæt timeren på 1 min.
- Eleverne skiftes til at fortælle om deres idéer.

Eleverne skal nu blive enige om legen – 5 min.

- Sæt en timer på 5 minutter
- Eleverne skal bruge de valg, som de har foretaget undervejs gennem billedkortene til den endelige leg.
- Hvis eleverne ikke kan blive enige undervejs, så må de stemme om det.
- De skal vise og fortælle, hvad legen er på legebeskrivelsen ved at tegne, eller få hjælp til at skrive, på legebeskrivelsesarket.
- Eleverne skal give legen et navn.





**NU ER DET TID TIL AT
AFPRØVE JERES LEGE**

NU ER DET TID TIL AT AFPRØVE JERES LEGE – 20 MIN.

TIL LÆREREN

- Eleverne prøver deres leg af, ved selv først at lege den.
- De må gerne ændre noget ved legen, efter de har prøvet den af, de skal bare huskes på også at ændre det på legebeskrivelsen.
- Derefter går de sammen med en anden gruppe og prøver hinandens leg af.





**GIV LEGEN ET KORT, DER
FORTÆLLER NOGET OM LEGEN**

GIV LEGEN ET KORT, DER FORTÆLLER NOGET OM LEGEN – 5 MIN.

TIL LÆREREN

- Eleverne skal vælge et af de tre billedkort - får legen dig:
 - Til at grine
 - Til at være hurtig
 - Til at tænke meget
- Eleverne skal aflevere det billedkort, som de vælger til gruppen, og gruppen viser, hvilke billedkort der er givet på legebeskrivelsen.
- Alle legebeskrivelser indsamles.
- Legebeskrivelsen hænges op i klassen som inspiration til legeaktiviteter i frikvarteret eller en legestund.

