

BEVÆGELSE I UNDERVISNINGEN 2

INSPIRATION TIL 45 MINUTTERS
DAGLIG BEVÆGELSE



AKTIV RUNDT
I DANMARK



INSPIRATION TIL BEVÆGELSE INTEGRERET I UNDERVISNINGEN



INDHOLDSFORTEGNELSE

INDLEDNING

S.4

LEGENDE AKTIVITETER:

Hvem er jeg?	S.7
Øhh - hva' for et begreb?	S.8
Klappeleg	S.9
Hvad er under tæppet?	S.10
James Bond i fagene	S.11
Tegn og Gæt	S.12
Hvem samler flest æbler?	S.12
Hurtigst med hænderne	S.13
Ordjagten	S.14
Faglig stikbold	S.15
Georg Gearløs i fagene	S.16
Sjip mod en makker	S.17
Vuggen	S.18
Pletskud	S.18
Sjip selv	S.19
Kaptajn Sjip	S.19

AKTIVITETER MED STRUKTURERING

AF UNDERVISNINGEN:

Speedtalk	S.21
Find sammen	S.22
Professoren får ordet	S.22
Hurtige journalister	S.23
De fire verdenshjørner	S.24
Send et spørgsmål rundt	S.25
I mesterlære	S.26
Mega venn-diagram	S.27
Ja eller nej	S.28
Hjem til huset	S.29

AKTIVITETER MED KROPSLIGGØRELSE

AF DET FAGLIGE INDHOLD:

Styr på forholdsordene	S.31
Stav med kroppen	S.32
God kemi	S.32
Trekantsdrama	S.33
Den store linje	S.34
X-Y-aksen	S.35
Kunstner for en dag	S.36

AKTIVITETER MED SITUERET

ANVENDELSE - NATUR OG NÆROMRÅDE:

Ud i naturen	S.39
Guide for en dag	S.40
Matematik i anvendelse	S.41
Inddragelse af sjippetov	S.43

KREATIVE & ÆSTETISKE

LÆRINGSAKTIVITETER:

Læs, tegn, mim, skriv & fortæl	S.45
Teater med fagene	S.46
Dream team	S.47
Fotobutikken	S.48
Fagligt foredrag på nye måder	S.49
Tegneserie i stort format	S.50
Storytellers i sprogfagene	S.50
Den kreative lydkulisse	S.51
Danmarks bedste selvSVINGS-historie	S.52

EKSEMPEL

S.54

Hæftet afsluttes med et eksempel på hvordan de 5 bevægelses-typer kan inddrages i et fagligt indholdsområde

S3

INDLEDNING

Med dette materiale ønsker Aktiv rundt i Danmark at give ny inspiration til at integrere bevægelse og kroppen i undervisningen med masser af idéer til praksis. Materialet sætter spot på bevægelse i et bredt perspektiv med fokus på, at både hoved og krop kommer I SVING i de faglige aktiviteter.

Målet er, at det skal være nemt at inddrage aktiviteterne i undervisningen, og der tages afsæt i, at der hverken kræves særlige materialer eller rammer for at gennemføre aktiviteterne.

Vi håber, at aktiviteterne kan bidrage til at understøtte elevernes læreprocesser og hjælpe med at nå de faglige læringsmål, hvor bevægelse integreres i undervisningen på baggrund af en pædagogisk, didaktisk og faglig begrundelse. Forhåbentlig kan materialet inspirere til, at man som lærer selv videreudvikler bevægelsesdidaktikken i forhold til de fag, man underviser i.

Alt i alt håber vi, at materialet kan bidrage til en varieret undervisning, der tilgodeser mange forskellige (sjove) måder at lære på, hvor krop og bevægelse indgår som en aktiv del af læreprocessen.

Rigtig god fornøjelse!

Dette materiale er udarbejdet af Claus Løgstrup Ottesen, Udvikling og forskning, Videncenter for Sundhedsfremme, UC Syddanmark.

For yderligere information, kontakt projektleder for Aktiv rundt i Danmark Anders Flaskager på mail afla@ucsyd.dk. Udvikling og forskning, Videncenter for Sundhedsfremme, UC Syddanmark.

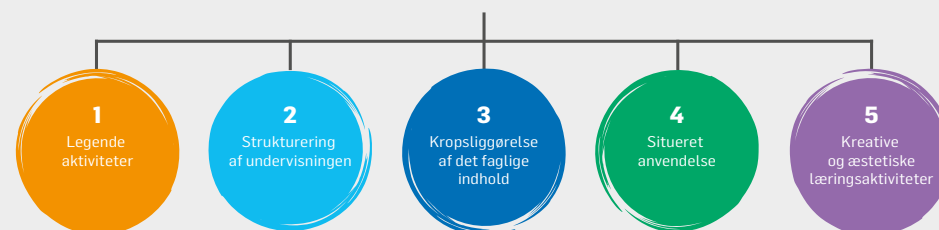
S4

HÆFTETS OPBYGNING:

Hæftet er bygget op således, at aktiviteterne er inddelt i fem kategorier, som ses i modellen nedenfor. Hæftets opbygning har til hensigt at præcisere og systematisere arbejdet med at

integrere bevægelse i fagene, og modellen er derfor tænkt som et redskab til at kvalificere det didaktiske perspektiv på bevægelsesaktiviteterne.

Typer af bevægelse integreret i undervisningen



LÆSEVEJLEDNING:

Hvert kapitel indledes med en kort præsentation af den pågældende kategori. Efterfølgende kommer der en beskrivelse af et væld af forskellige bevægelsesaktiviteter, som kan inddrages i undervisningen på alle klassetrin. Det er tænkt sådan, at den enkelte lærer må differentiere og tilpasse aktiviteten, så den passer til det klassetrin og til de fag, man underviser i.

Hvert kapitel i hæftet afsluttes med idéer til, hvordan aktiviteter med sjippetove og langreb

kan inddrages i undervisningen med en faglig vinkel. Det gælder generelt med de faglige sjippeaktiviteter, at det for det meste er muligt at hoppe med i aktiviteterne uden et sjippetov.

Til sidst rundes materialet af med et konkret eksempel på, hvorledes de fem forskellige bevægelsestyper kan inddrages i arbejdet med det faglige kompetenceområde 'geometri og måling' i matematikundervisningen.

S5

LEGENDE AKTIVITETER

Denne kategori er kendetegnet ved legeaktiviteter, der tillægges et fagligt indhold.

De legende aktiviteter er især velegnede til at arbejde med konkrete, færdighedsmæssige sider af fagene, hvor eleverne får mulighed for at repetere og 'træne' det faglige indhold.

HVEM ER JEG?



MATERIALER: Billeder (fra fx aviser, ugeblade, internettet) eller sedler med faglige begreber

INSTRUKTION:

Hver elev får hæftet et billede af en person (fx en politiker i **samfundsfag**) på ryggen, så de ikke selv kan se billedet. Eleverne går nu rundt blandt hinanden. Det gælder om at finde ud af, hvem man selv er, ved at stille spørgsmål til de andre elever, der kun må svare 'ja' eller 'nej'. I stedet for fotos kan det også være faglige begreber, som eleverne skal gætte.

VARIATION:

I **sprogfagene** kan man lave den modsatte udgave af legen, hvor hver elev gemmer en ting under blusen. Det gælder nu om at gætte, hvad de andre elever gemmer under blusen, på fx engelsk. Man må kun svare 'yes' eller 'no', når man bliver spurgt.

EKSEMPLER:

Natur/teknologi – plantearter

Kristendomskundskab – nordiske guder

Historie – amerikanske præsidenter

Fysik/kemi – syrer/baser i hjemmet

Engelsk/tyisk – navneord, byer eller kendte personer, men hvor man kun må stille spørgsmålene på engelsk/tyisk.



ØHH – HVA' FOR ET BEGREB?

MATERIALER: Sedler med faglige begreber

INSTRUKTION:

Eleverne er fordelt i små hold á fire-otte elever, som dystet mod hinanden. Sedlerne med faglige begreber lægges i en hat/pose eller placeres på et bord. Grupperne kan enten dyste samtidig eller skiftes til at være 'på'.

En elev trækker en seddel med et fagligt begreb, som han/hun skal forklare for de andre på holdet. Eleverne skiftes til at løbe op og trække en seddel, og det gælder om at gætte så mange sedler som muligt på fx to minutter, hvor hvert rigtigt svar giver et point. Hvis man kommer til at sige 'øhh', når man forklarer, giver det et minuspoint til holdet. Kan man ikke forklare det faglige begreb på sedlen, er det tilladt at sige 'pas', og turen går videre til den næste på holdet.

EKSEMPLER:

Samfundsfag – det repræsentative demokrati

Historie – enevælden i Danmark

Kristendomskundskab – lignelsen om den fortabte søn

Biologi – økologisk landbrug

Natur/teknologi – elektrisk kredsløb



KLAPPELEG

MATERIALER: Sedler med faglige begreber

INSTRUKTION:

Eleverne står i en rundkreds og laver klappertymen: To klap – pause – to klap – pause osv. Ved hver pause siger eleverne på skift navnet på en dansk by i **geografi**. Hvis man ikke kan svare, sætter man sig ned på gulvet. Eleverne kan fx have to 'liv' hver.

VARIATION:

I stedet for at lave en klappertyme kan man lave 'torpedo-udgaven', hvor man fortsat arbejder med en fælles faglig kategori. I denne udgave er der en elev, som starter med at svare, og eleven bevæger sig nu med strakte arme hen imod en anden i kredsen, som man har fået øjenkontakt med. Den anden elev skal nå at svare, inden han/hun bliver rørt og dør.

EKSEMPLER:

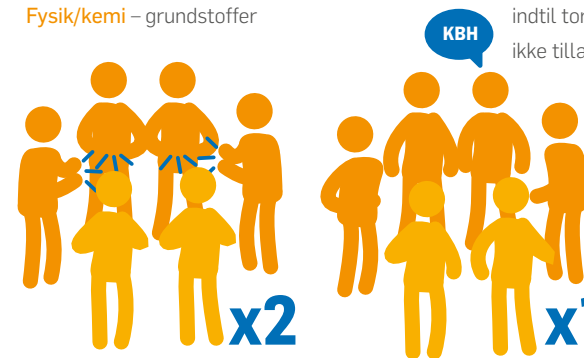
Dansk – navneord, udsagnsord eller tillægsord

Matematik – tabeller

Natur/teknologi – dyrearter

Geografi – danske byer

Fysik/kemi – grundstoffer



Definition:

Bevægelse integreret i undervisningen henviser til bevægelsesaktiviteter, der omhandler et fagligt indhold

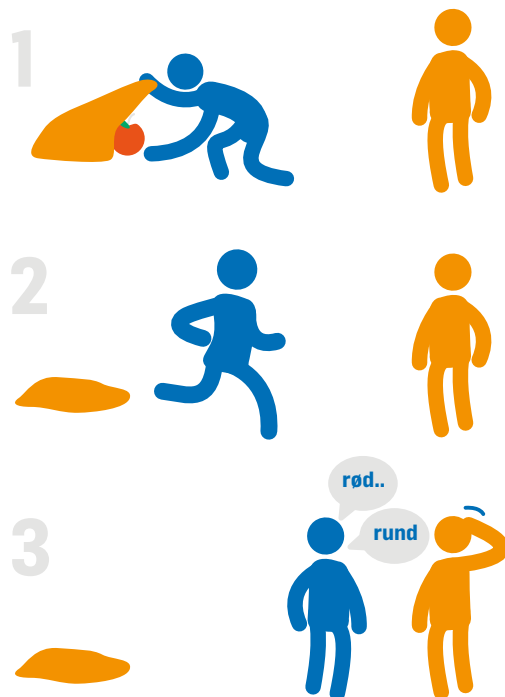
HVAD ER UNDER TÆPPET?

MATERIALER: Forskellige små genstande og to tæpper/viskestykker/aviser

INSTRUKTION:

Læreren placerer fem-ti forskellige små genstande under to forskellige tæpper, der er placeret i hver sin ende af lokalet. Genstandene kan fx være et viskelæder, et ur, en terning, et foto, et fyrfadslys etc. Eleverne deles i to grupper ved hver sit tæppe. Dernæst får hver elev en makker fra den anden gruppe. Hver elev udvælger på skift en genstand under tæppet og løber over til sin makker for at beskrive den. Det er ikke tilladt at sige navnet på genstanden. I stedet for fysiske genstande kan man også have sedler med ord eller billeder, der skal beskrives.

Aktiviteten har fokus på beskrivelser og tillægsord, og den kan inddrages i både **dansk**, **engelsk**, **tysk** og **fransk**.



JAMES BOND I FAGENE

MATERIALER: Ingen

INSTRUKTION:

Eleverne står i en rundkreds, og der er en elev, James Bond, i midten. James Bond 'skyder' på en tilfældig elev i rundkredsen og giver nu en faglig opgave til denne. I **fysik/kemi** kan aktiviteten fx omhandle det periodiske system, og spørgsmålet kan lyde: Hvad er den kemiske formel for vand? Når opgaven er givet, gælder det for den adspurgte elev om at svare, inden der er gået ti sekunder. Hvis eleven ikke når det, skal han/hun i midten og bliver nu til James Bond. Læreren må gerne hjælpe med at finde på faglige spørgsmål.

EKSEMPLER:

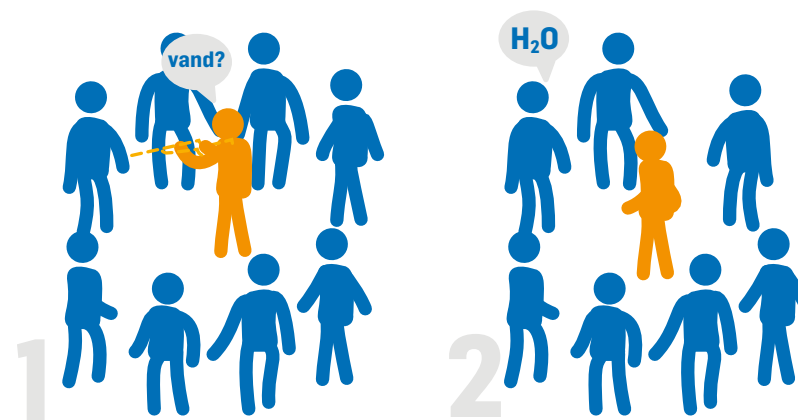
Historie – hvilken tidsperiode var vikingetiden ca.?

Engelsk – nævn to lande, hvor der tales engelsk

Dansk – nævn en nyere dansk forfatter

Kristendomskundskab – nævn en dansk filosof

Natur/teknologi – nævn to rovdyr



TEGN OG GÆT

MATERIALER: En tavle/flipover og sedler med faglige indholdsområder

INSTRUKTION:

Eleverne er sammen i grupper á fire-seks og skal på skift tegne et fagligt indholdsområde, som resten af gruppen skal gætte.

EKSEMPLER:

Biologi – fotosyntesen

Samfundsfag – Muhammed-krisen

Kristendomskundskab – ateisme

Geografi – fossile brændstoffer

Historie – det gamle Egypten



HVEM SAMLER FLEST ÆBLER?

MATERIALER: Mange avisugler og eventuelt bind for øjnene

INSTRUKTION:

Avisuglerne (æblerne) placeres tilfældigt på et afgrænset område. Eleverne er sammen parvis, og den ene har bind for øjnene. Makkeren skal nu guide den blinde rundt på området, så der samles så mange æbler som muligt, indtil alle æbler er væk. Aktiviteten kan udføres almindeligt på dansk, men er velegnet i sprogfagene engelsk, tysk og fransk, hvor instrukserne fx kan lyde 'walk – turn right – stop – pick up the apple'.

VARIATION:

Aktiviteten kan også laves uden 'æbler', hvor den blinde fortsat føres rundt i lokalet. Når makkeren i engelsk siger 'stop – what do you see?', skal den blinde åbne øjnene og sige navnet på den ting, han står overfor, fx 'I see a table'.



S12

Legende aktiviteter
Bevægelse i undervisningen

HURTIGST MED HÆNDERNE

MATERIALER: Ingen

INSTRUKTION:

Eleverne går rundt imellem hinanden og kan som opvarmning dyste i 'sten-saks-papir', når man møder en. Dernæst udvikles legen til, at man dyster i matematik. Dysten foregår således, at man fortsat siger 'en-to-tre-nu'. På 'nu' viser man et antal fingre, dvs. mellem et-ti fingre. Modstanderen gør det samme. Nu gælder det om hurtigst muligt at plusse fingrene og finde ud af, hvor mange der er tilsammen. Den, der er hurtigst, får et point. Efterfølgende finder man en ny at dyste mod.

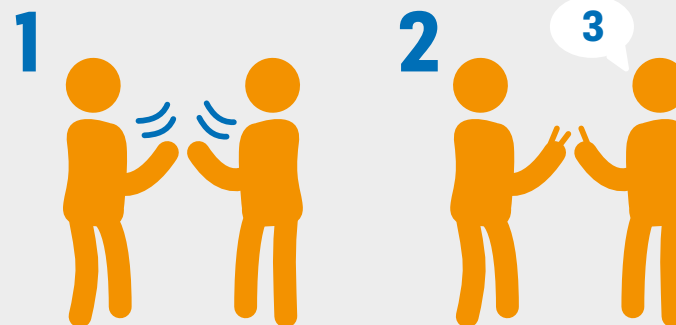
VARIATION:

Sværhedsgraden kan øges ved, at antallet af fingre skal ganges med hinanden. Man kan også inddrage minus, hvor det er det største antal fingre, der 'står først' i regnestykket.

I andre fag kan man lave en variation af legen, hvor eleverne fortsat dyster parvis, men hvor det er læreren, som stiller spørgsmålet.

Fx i geografi: 'Hvad er hovedstaden i Spanien?'

Den, der svarer hurtigst, vinder.



S13

ORDJAGTEN

MATERIALER: 56 sedler med bogstaver (to stk. af hvert bogstav i alfabetet) og papir/blyant til hver gruppe

INSTRUKTION:

Læreren placerer sedlerne med bogstaver på et afgrænset område. Sedlerne skal vende nedad, så man ikke kan læse bogstavet uden at vende sedlen. Eleverne deles i hold á tre-seks og skal på skift løbe ud og skaffe et bogstav til holdet. Bogstavet på sedlen noteres på holdets papir. Når holdet har skaffet 20 bogstaver, kan de nu gå i gang med følgende opgaver med deres indsamlede bogstaver:

- At danne det længst mulige ord
- At danne så mange ord som muligt eller en sætning
- At danne tre ord inden for den samme ordklasse
- At danne ord, der rimer
- Osv.

Aktiviteten kan både foregå som en dyst om, hvem der bliver hurtigst færdige, eller foregå på tid. Aktiviteten kan også foregå uden konkurrence, hvor grupperne arbejder selvstændigt med ovenstående opgaver. Aktiviteten kan både inddrages i **dansk, engelsk, tysk og fransk**.

VARIATION:

Banen med bogstaver kan også bruges til 'diktatjagt', hvor grupperne skal finde diktatord ud fra et opgaveark. Opgaven kan udvides med, at eleverne skal sige sætninger med ordene og på skift skrive dem på papiret/tavlen.

I **matematik** kan sedlerne indeholde forskellige tal og regnearter, som holdene skal danne regnestykker ud fra til de andre hold.



FAGLIG STIKBOLD

MATERIALER: En blød bold og papir

INSTRUKTION:

Eleverne spiller stikbold på et afgrænset område, hvor det gælder om at kaste og ramme de andre med bolden. Man må ikke dribble eller gå med bolden. Fire elever placeres i hver sit hjørne af hallen og skriver fx hver sin tabel på papiret i matematik. Når man bliver ramt og 'dør' i spillet, går man ud til en af de fire elever og siger tabellen højt. Når opgaven er løst (det er ok at blive hjulpet), overtager den 'døde' hjørnet og papiret med tabellen, indtil en ny kommer. Man må ikke besøge det samme hjørne to gange i træk.

EKSEMPLER:

Natur/teknologi – skovens fugle, insekter, svampe og træer

Geografi – navne på planeter, klimazoner, stentyper og geologiske tidsaldre

Biologi – fordøjelsessystem, kredsløb, muskler og åndedræt

Dansk – kendetegn ved eventyr, folkeviser, noveller og fabeler

Kristendomskundskab – kendetegn ved oldtiden, Romerriget, middelalderen og renæssancen



GEORG GEARLØS I FAGENE

MATERIALER: Valgfrit

INSTRUKTION:

Eleverne er sammen i små grupper og udfordres nu til selv at opfinde faglige, legende aktiviteter. Her er nogle spørgsmål, der kan sætte tankerne i gang hos eleverne:

- Hvilke lege og aktiviteter kender I i forvejen?
- Hvilken leg har en særlig mulighed for at tillægges et fagligt indhold?
- Hvilket fag skal legen foregå i, og hvilke faglige områder skal 'trænes'?
- Hvad skal legen hedde?
- Hvilke materialer skal bruges?
- Hvor skal legen foregå?
- Hvordan skal 'banen' se ud?
- Hvor mange deltagere kan være med?
- Hvilke regler skal der være?
- Hvordan kan legen udvikles til at indgå i andre fag?



S16

Legende aktiviteter
Bevægelse i undervisningen

INDDRAGELSE AF SJIPPETOVE OG LANGREB

– 'LEGENDE AKTIVITETER'

SJIP MOD EN MAKKER

MATERIALER: Et sjippetov pr. elev

INSTRUKTION:

Eleverne er sammen parvis med hver sit sjippetov. De skal nu udfordre hinanden i, hvem der kan sjippe flest gange uden at gå i stå. Man skiftes til at hoppe, og man skal ved hvert hop sige et nyt ord/begreb inden for en faglig kategori. Hvis man ikke kan finde på noget, inden der er gået ti sekunder, så vinder den anden og får et point. Derefter finder man en ny at dyste mod i den samme faglige kategori.

EKSEMPLER:

Natur/teknologi – havets dyrearter

Dansk – typer af medier

Geografi – lande i en bestemt verdensdel

Kristendomskundskab – bibelske navne

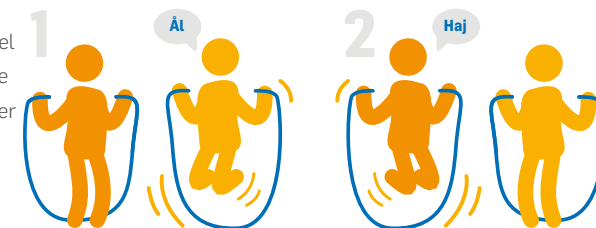
Fremmedsprog – uregelmæssige verber

VARIATION:

Eleverne kan også prøve andre variationer, hvor de sjipper sammen med en makker:

Dansk – sjippedikttat. Den ene elev læser et ord højt, og den anden elev staver ordet, imens han/hun sjipper og laver et hop for hvert bogstav. Prøv den også i engelsk, tysk eller fransk.

Matematik – regnestykker. Den ene elev siger et regnestykke, som den anden elev skal regne ud, fx 14 minus 7, og dernæst hoppe det rigtige facit. Man kan også træne 'færre/flere end' ved, at den ene elev hopper fx 11 og dernæst siger, at den anden elev skal hoppe '4 flere end'.



S17

VUGGEN

MATERIALER: Langreb

INSTRUKTION:

To elever svinger buetovet fra side til side på jorden, mens de andre elever hopper over tovet på skift. Det er de to svingere, der bestemmer, hvad den faglige udfordring skal være for hopperne.



EKSEMPLER:

Dansk – hop stavelserne i sætninger, fx

'Kom i selv-sving med Ak-tiv rundt i Dan-mark

Matematik – tæl ved hvert hop, men husk, at der må ikke hoppes, når der er tal fra 4-tabellen (ligesom 'bumleg'). Det hedder altså: 1-2-3-vent-5-6-7-vent-9-10 osv.

Geografi – forskellige øer

Natur/teknologi – forskellige planteædende dyr

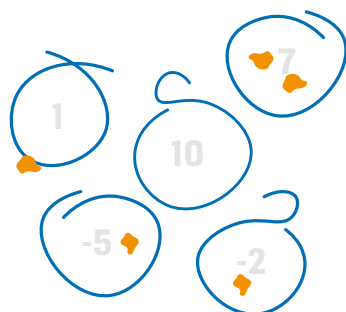
Samfundsfag – forskellige politikere

PLETSKUD

MATERIALER: Sjippetove og aviskugler

INSTRUKTION:

Fem sjippetove lægges i fem cirkler til brug i **matematik**, hvor hvert felt repræsenterer en værdi. Dernæst gælder det om at ramme i de forskellige cirkler med aviskugler og efterfølgende regne pointene ud. Hvem mon får flest point? I **dansk** kan cirklerne fx indeholde forskellige bogstaver, der efterfølgende skal dannes ord af.



SJIP SELV

MATERIALER: Et sjippetov pr. elev

INSTRUKTION:

Eleverne står på gulvet med hver sit sjippetov. De kan nu sættes i SVING med følgende:

Dansk – sjipt det næste bogstav i alfabetet for hvert hop eller hop tre ord i stavelser.

Matematik – sjipt forlæns og sig 5-tabellen eller sjipt baglæns og tæl 4-tabellen baglæns. Eller hop 2-tabellen med samlede ben, 3-tabellen på venstre ben, 4-tabellen med twist etc.



KAPTAJN SJIP

MATERIALER: Et sjippetov pr. elev

INSTRUKTION:

Eleverne er sammen i grupper á fire-seks og står i en rundkreds med hver sit sjippetov. En af eleverne, Kaptajn Sjipt, står i midten og udstikker de faglige ordrer:

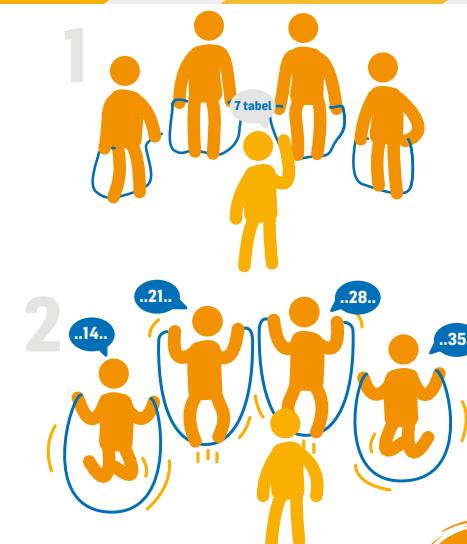
Matematik – hop 5-tabellen

Engelsk/tysk – hop fem tillægsord, der starter med S

Geografi – hop fem europæiske hovedstæder

Fysik/kemi – hop fem flydende stoffer

Kristendomsundskab – hop fem religioner



AKTIVITETER MED STRUKTURERING AF UNDERVISNINGEN

Denne kategori omhandler, hvorledes man strukturerer undervisningen, så eleverne kommer op fra stolene, og hvor man tager rummet i brug i organiseringen af arbejdet med det faglige indhold, *uden* at man inddrager det legende aspekt. Det kan fx være nye, aktive måder at organisere gruppearbejde og klassesdrøftelser på.

SPEED TALK



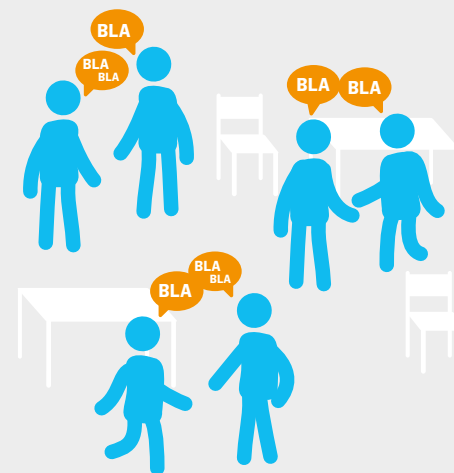
MATERIALER: Ingen

INSTRUKTION:

Eleverne går rundt blandt hinanden, og når læreren siger 'stop', skal man finde sammen med en anden. Læreren stiller et fagligt spørgsmål, der skal diskuteres. Når læreren siger 'gå', går eleverne igen rundt og finder sammen med en ny, når der siges 'stop'. Herefter diskuteres det samme eller et nyt spørgsmål. I **dansk, tysk, engelsk** og **fransk** kan spørgsmålene fx omhandle de opgivne tekster til den mundtlige prøve

VARIATION:

Man kan supplere aktiviteten med 'Walk and talk', hvor eleverne parvis får længere tid til at diskutere et eller flere faglige spørgsmål på deres gåtur.



FIND SAMMEN

MATERIALER: Faglige kort

INSTRUKTION:

Eleverne går rundt blandt hinanden og bytter forskellige faglige kort, som de eventuelt forklarer for hinanden, når de bytter. Det kan fx være billeder af eller navnet på geometriske figurer. Når læreren siger 'find sammen', skal man finde sammen med den eller dem, der matcher ens kort.

EKSEMPLER:

Matematik – geometriske figurer, fx cirkel + sol
Dansk – titler fra forskellige genrer, fx eventyr + Den grimme ælling
Geografi – energi, fx energikilde + vindkraft
Biologi – rusmidler, fx alkohol + øl
Samfundsfag – magt, fx den fjerde statsmagt + medierne



PROFESSOREN FÅR ORDET

MATERIALER: Ingen

INSTRUKTION:

Eleverne arbejder først i grupper med de samme/forskellige problemstillinger inden for det samme faglige område. På et tidspunkt udvælger læreren en gruppe, som bliver professorer, der fordeler sig i flere forskellige hjørner af lokalet. Dernæst fordeler de andre elever sig og lytter til det, professorerne har på hjerte. Efterfølgende arbejdes der videre i grupperne, hvor den nye viden bliver inddraget. Senere udpeges en ny gruppe som professorer.



HURTIGE JOURNALISTER

MATERIALER: Kort med faglige spørgsmål/temaer

INSTRUKTION:

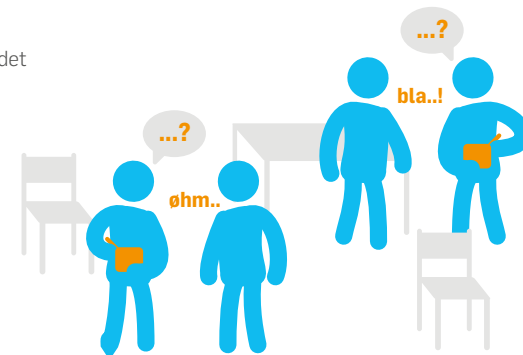
Halvdelen af eleverne får udleveret et stykke papir med et fagligt spørgsmål eller tema. Dernæst har de to minutter til at interviewe de andre elever og få så mange input til besvarelse af spørgsmålet som muligt. Svarene skrives ned som noter på papiret. Eleverne kan enten anvende noterne mundtligt umiddelbart efter, at de to minutter er gået, eller få tid til at bearbejde og renskrive noterne fra interviewene.

VARIATION:

Man kan lave den samme udgave, men hvor man giver papiret videre til den, som man har interviewet. Dernæst skal den nye journalist finde en ny at interviewe og skrive noter, inden papiret gives videre til den næste.

EKSEMPLER:

Madkundskab – hvad er kendetegnene ved det italienske eller persisk-orientalske køkken?
Dansk – hvilke danske forfatters værker kender du?
Kristendomskundskab – hvad betyder begrebet 'sekularisering'?
Samfundsfag – hvad dækker begreberne 'subkultur' og 'modkultur' over?
Geografi – hvilke former for bæredygtig energiproduktion findes der?



DE FIRE VERDENSHJØRNER

MATERIALER: Fire stykker A3-papir

INSTRUKTION:

A3-papirerne hænges op i de fire hjørner af lokalet. Hver af sedlerne har en faglig overskrift, som eleverne skal brainstorme over. Eleverne går rundt mellem de fire verdenshjørner og skriver deres input på sedlerne undervejs. Man kan også vælge at hænge en seddel mere eller mindre op, afhængigt af, hvad der giver mest mening i forhold til de faglige kategorier.

EKSEMPLER:

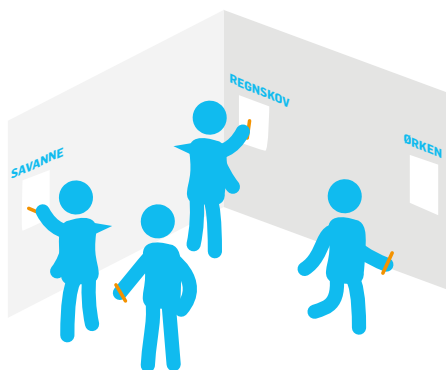
Kristendomskundskab – kristendom, buddhisme, islam og jødedom

Samfundsfag – liberalisme, konservatisme, socialisme og social-liberalisme

Biologi – plantebælterne; regnskov, savanne og ørken

Geografi – klimazonerne; tropisk, subtropisk, tempereret og polar

Historie – 2. verdenskrig, Cubakrisen, Den Kolde Krig og 11. september



SEND ET SPØRGSMÅL RUNDT

MATERIALER: Ingen

INSTRUKTION:

Eleverne står i en rundkreds og finder alle på et fagligt spørgsmål inden for det emne, man har arbejdet med. En af eleverne starter med at stille sit spørgsmål til sidemanden til venstre, som svarer og dernæst sender spørgsmålet videre, indtil alle i kredsen har givet deres bud på det rigtige svar.

Dernæst er det sidemanden til den, der startede, som sender sit faglige spørgsmål rundt i kredsen. Sådan fortsætter det, til alle har stillet et spørgsmål. Til sidst fortæller man det rigtige svar på sit spørgsmål.

VARIATION:

Man kan med fordel sende flere spørgsmål rundt i kredsen, så man ikke behøver at vente på, at alle har svaret.



I MESTERLÆRE

MATERIALER: Ingen

INSTRUKTION:

Klassen deles i to halvdele, som arbejder med hver sit faglige område. Når læreren siger 'mesterlære', skal man finde sammen med en fra den anden gruppe, som man præsenterer sin viden for.

Efterfølgende byttes der roller, så man nu kommer i mesterlære hos den anden.



S26

Strukturerings af undervisningen
Bevægelse i undervisningen

INDDRAGELSE AF SJIPPETOVE OG LANGREB

– 'STRUKTURERING
AF UNDERVISNINGEN'

MEGA VENN-DIAGRAM

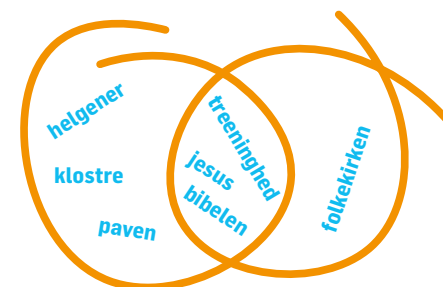
MATERIALER: To-tre langreb og et antal sedler/kridt

INSTRUKTION:

Langrebene lægges som et Venn-diagram, hvor eleverne skriver sedler eller med kridt i cirklerne. Venn-diagram er oplagt at bruge, når eleverne skal sammenligne noget og finde ligheder og forskelle. Det kan fx være sammenligning af:
Kristendomskundskab – protestantisme og katolicisme
Historie – jernalderen og bronzealderen
Dansk – kunsteventyr og folkeeventyr
Tysk – det danske og tyske skolesystem
Geografi – fastlands- og kystklima

VARIATION:

Man kan også lave et Venn-diagram, når tre elementer skal sammenlignes:
Samfundsfag – de tre politiske ideologier; liberalisme, socialisme og konservatisme
Madkundskab – tre forskellige madkulturer; fx dansk, italiensk og kinesisk
Kristendomskundskab – folkekirken, Mormonkirken og Jehovas Vidner



S27

JA ELLER NEJ

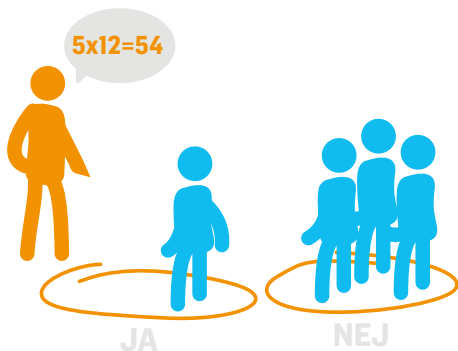
MATERIALER: To langreb og et antal faglige spørgsmål

INSTRUKTION:

De to langreb lægges på gulvet, så de repræsenterer henholdsvis en 'ja'-cirkel og en 'nej'-cirkel.

Læreren (eller eleverne individuelt) udarbejder et antal faglige spørgsmål, der kan besvares med 'ja' eller 'nej'. Læreren stiller et fagligt spørgsmål, og eleverne placerer sig i en af cirklerne i løbet af ti sekunder.

Efterfølgende argumenterer man for sit svar, inden læreren giver det rigtige svar. For hvert rigtigt svar får man eventuelt et point.



HJEM TIL HUSET

MATERIALER: Et sjippetov pr. elev

INSTRUKTION:

Hver elev sætter sig i sit 'hus', der er illustreret ved sjippetovet, som ligger i en cirkel på gulvet.

Alle husene placeres tilfældigt på et afgrænset område, og med udgangspunkt i denne struktur kan undervisningen organiseres på flere forskellige måder, når læreren har stillet et fagligt spørgsmål:



1. Alle drengene besøger minimum tre pigehuse og diskuterer det faglige spørgsmål (og omvendt).

2. Alle eleverne går rundt blandt hinanden og drøfter det faglige spørgsmål med de personer, de møder på deres vej. Når læreren råber 'Hjem til huset', gælder det om hurtigst muligt at finde sit hus igen.

Denne version kan udvikles med et legende perspektiv, inspireret af 'stoledans', hvor læreren fjerner et hus hver gang, således at der bliver færre og færre i legen. Pointen er her, at alle elever nu må tage alle huse i brug.



AKTIVITETER MED KROPSLIGGØRELSE AF DET FAGLIGE INDHOLD

Denne kategori omhandler aktiviteter, hvor eleverne direkte 'kropsliggør' det faglige indhold, der fx er blevet læst om og arbejdet med i fagene.

STYR PÅ FORHOLDSORDENE

MATERIALER: En stol til hver elev

INSTRUKTION:

Kaptajn Sjør kommer på besøg og vil kontrollere, om eleverne kan deres forholdsord på **dansk**, **tysk** eller **engelsk**. Eleverne skal placere sig på følgende måder i forhold til stolen:

- Bagved, ved siden af, foran, under, over, mod, langs og på stolen.



VARIATION:

1. En udvidet udgave af aktiviteten inddrager hele sætninger fra Kaptajn Sjør, fx:

- 'Kaptajnen kommer' – stå ved siden af hinanden og gør honnør.
- 'Vi rigger sejl' – stil op i en række bagved hinanden og træk i rebet.
- 'Hajerne angriber' – kravl op på stolene.
- 'Piraterne skyder' – kravl ned under bordene.
- Find selv på flere.

2. Kaptajn Sjør beordrer, at eleverne i grupper bygger en forhindringsbane til de andre inde/ude, hvor de bruger minimum otte forskellige forholdsord. Der skal fx kravles under snoren, hoppes op på træstubben og løbes zig-zag mellem mælkekartonerne.



STAV MED KROPPEN

MATERIALER: En bunke med ordkort. Eventuelt bogstaver/tal i karton

INSTRUKTION:

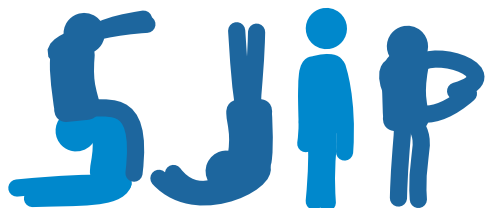
Eleverne er sammen parvis og trækker på skift et kort fra bunken, som de i **dansk, tysk** eller **engelsk** staver på forskellige kropslige måder.

Det kan fx være ved at:

- Forme bogstaver med brug af kroppen
- Skrive bogstaver på ryggen af makkeren
- Skrive ordet i luften med hånden, foden eller rumpen
- Gå, hoppe eller hinke bogstaver eller ord.

VARIATION:

- I **matematik** kan kortene indeholde geometriske figurer eller regnestykker, hvor parrene skal forme facit på en af ovenstående måder.
- Man kan også klippe tal eller bogstaver ud af karton, hvorefter den ene lukker øjnene og med hænderne skal føle sig frem til, hvilket bogstav eller tal han/hun har i hånden.



TREKANTSDRAMA

MATERIALER: Ingen

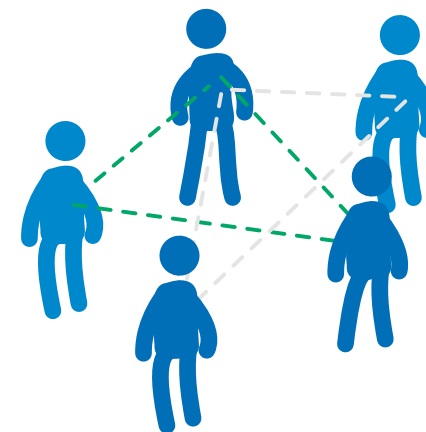
INSTRUKTION:

Alle eleverne står på gulvet, og ingen må røre hinanden i øvelsen. Man skal nu udvælge to andre elever, som skal være de to andre 'punkter' i ens trekant. Kravet er, at det skal være en ligesidet trekant, hvor alle siderne er lige lange. Det er hemmeligt, hvem man tænker på.

Når læreren siger 'nu', skal alle eleverne bevæge sig rundt i lokalet og forsøge at få deres trekant til at være 'ligesidet'. Udfordringen kommer, når ens 'punkter' har andre planer og bevæger sig rundt for at løse deres egen trekant.

Når læreren råber 'stop', skal alle stå helt stille, og læreren hører eksempler på de forskellige trekanter.

Næste gang man laver aktiviteten, kan man tilføje det element, at når læreren råber 'stop', skal man samtidig gætte, om man var et 'punkt' i andres trekanter og eventuelt hvilke.

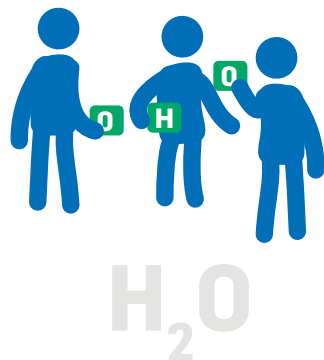


GOD KEMI

MATERIALER: Kort med grundstoffetegnelse

INSTRUKTION:

Alle elever får et kort med navnet på et grundstof i fysik/kemi. De skal dernæst gå rundt mellem hinanden og danne kemiske forbindelser med de andre elever. Hvor mange kemiske forbindelser kan du opnå – og kan du navnet på dem?



INDDRAGELSE AF SJIPPETOVE OG LANGREB

– 'KROPSLIGGØRELSE AF
DET FAGLIGE INDHOLD'

DEN STORE LINJE

MATERIALER: Et-to langreb og sedler

INSTRUKTION:

Langrebene lægges i en lang linje på gulvet. Dernæst laver eleverne fx en tidslinje ved hjælp af sedler, der ordner begivenheder eller begreber i kronologisk rækkefølge.

EKSEMPLER:

Natur/teknologi – planeters afstand til solen

Samfundsfag – partierne i venstre-højre-aksen

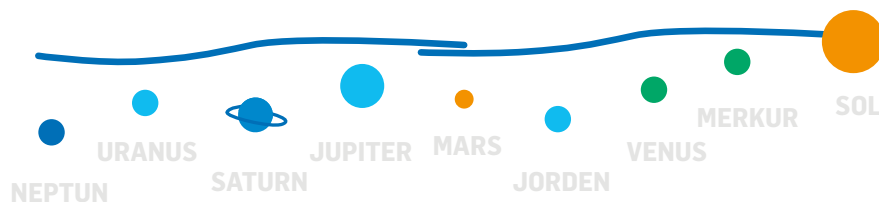
Historie – forløbet af 2. verdenskrig

Biologi – menneskets fordøjelsesproces

Dansk – handlingsforløbet i en novelle, fx formes rebet som berettermodellen

VARIATION:

- Langrebet kan også lægges i en cirkel, der illustrerer et kredsløb, hvori faglige udviklingsprocesser kan placeres.
- Sjippetovene kan desuden bruges som pile i forskellige kredsløb i stort format. Det kan fx være vandets kredsløb, der tegnes med kridt i skolegården, hvor sjippetovene forbinder begreberne fordampning, fortætning, nedbør, nedsivning og grundvand i kredsløbet.



X-Y-AKSEN

MATERIALER: To langreb, sedler og sjippetove

INSTRUKTION:

Langrebene lægges henholdsvis vandret og lodret på gulvet, så de danner en X-Y-akse, der repræsenterer to forskellige egenskaber.

X-Y-aksen kan fx repræsentere:

Samfundsfag – fordelings- og værdipolitisk akse

Madkundskab – fødevarer i forhold til sund-usund/dyr-billig illustration

Natur/teknologi – verdenshjørnerne nord, syd, øst og vest med forskellige lande som 0-punkt

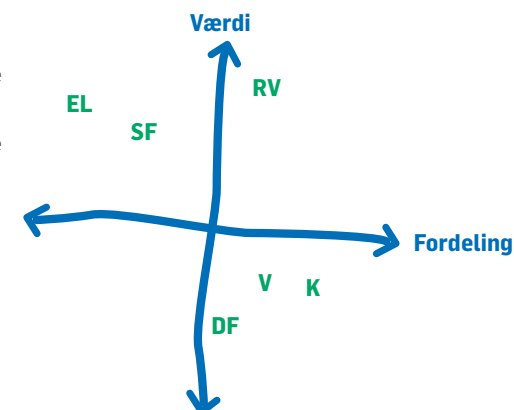
Billedkunst – tegne med kridt og bruge sjippetove til at lave det gyldne snit

Matematik – det retvinklede koordinatsystem, hvor eleverne fx kan hoppe mellem de forskellige kvadranter og lave parabler/lineære funktioner ved brug af sjippetovene. Eleverne kan også være 'levende brikker' og fx gå sammen tre elever og lave en ligesidet trekant ved at placere sig de rigtige steder på X-Y-aksen. Grafen kan også bruges som spejling og symmetriakse.

VARIATION:

I **matematik** kan et langreb og to sjippetove lægges som en kæmpe vinkelmåler, hvor eleverne skal bevæge sig rundt i cirklen i forskellige grader, der fx skrives med kridt.

En videreudvikling af aktiviteten kan være en lille forhindringsbane, hvor eleverne parvis skal guide hinanden igennem banen med instrukser såsom: 'Gå to skridt frem – drej 90 grader til højre – gå tre skridt frem – drej 45 grader til venstre – etc.'



KUNSTNER FOR EN DAG

MATERIALER: Sjippetove (eventuelt langreb)

INSTRUKTION:

Eleverne arbejder individuelt eller sammen i mindre grupper. De skal nu være 'kunstner for en dag' og forme forskellige ting på gulvet med sjippetovet/langrebet:

Dansk – lav forskellige bogstaver med dit sjippetov på gulvet, gå sammen fire personer og skriv ordet 's-j-i-p' – eventuelt som sammenhængende skrift med fokus på overgange.

Matematik – skriv tal eller geometriske figurer eller lav et mønster, der skal fortsættes, med dit sjippetov.



Geografi – illustrer Jylland, Danmark eller Australien med jeres fælles sjippetov eller langreb.

Billedkunst – lav arkitektur af fx Vor Frue Kirke eller Lillebæltsbroen.

Historie – lav illustrationer af våben fra vikingetiden.

I SVING med bevægelse og kroppen som en aktiv del af læreprocessen.

AKTIVITETER MED SITUERET ANVENDELSE – NATUR OG NÆROMRÅDE

Denne kategori omhandler bevægelsesaktiviteter, hvor eleverne arbejder med fagenes indhold anvendelsesorienteret i den 'rette' kontekst eller situation. Her åbnes der for arbejdsformer, der inddrager nærområdet, naturen og friluftsaktiviteter.

UD I NATUREN

MATERIALER: Ingen

INSTRUKTION:

Eleverne er sammen i mindre grupper og skal nu ud i naturen med et væld af muligheder i **naturfagene**.

- Finde 'tegn' på forår/efterår i naturen.
- Finde og klassificere planter og smådyr i skovbunden.
- Finde ting i naturen og lave en mandala (symmetrisk mønster, som tegnes ind i en cirkel) i skolegården, sandet, skovbunden eller på marken. Man kan fx lave en mandala af buskens bær eller strandens sten, tang og muslinger.
- Samle affald i skolens nærområde og efterfølgende sortere affaldet i metal, plastic og pap/papir.
- Finde dyrespor eller efterladenskaber fra dyr i naturen, fx fjer, fugleæg, ekskrementer og reder, og prøve at gætte, hvilke dyr de stammer fra.
- Løbe orienteringsløb og lære at læse kort i skoven eller nærområdet, fx med fokus på kompas og målestok eller med inddragelse af ny teknologi såsom mobil, GPS og QR-koder.

VARIATION:

- I **madkundskab** kan eleverne fx samle brændenælder i naturen og efterfølgende bruge dem til brændenældesuppe. Der kan også indsamles andre råvarer fra naturen, der efterfølgende sorteres på baggrund af højt indhold af kulhydrater, fedt eller protein.

- I **billedkunst** kan eleverne finde affald i naturen og efterfølgende bearbejde affaldet med maling, snore eller ståltråd, så det kan udstilles som 'tingfinderkunst'. Eleverne kan også finde forskellige billedtyper i nærområdet, fx trafiklys, vejskilte og logoer, som efterfølgende anvendes i en samtale om deres forskellige funktioner.
- I **dansk** kan de indsamlede pinde, kogler og blade efterfølgende bruges i elevernes egne fortællinger eller små teaterstykker. En pind kan fx symbolisere et spyd, en fiskestang eller en tryllestav, der allerede er gode krydderier til fortællingen.
- I **dansk** kan eleverne desuden gå en tur i skoven uden at sige noget, hvor de mange sanseindtryk med lyde og lugte efterfølgende bruges i digtningen af lyrik, små digte og historier. En historie kan fx også omhandle et dyrs eller træes 'livshistorie og oplevelser'. Velkendte historier som 'De tre Bukke Bruse' kan desuden få nyt liv i skoven, når eleverne skal over en gangbro, mens læreren er trolden.
- I **idræt** laves motorikbane i skoven eller på legepladsen med fx hop på træstubbe, balancegang på træstammer, klatring/armgang i træer og kravlen gennem tunneler i buske.



GUIDE FOR EN DAG

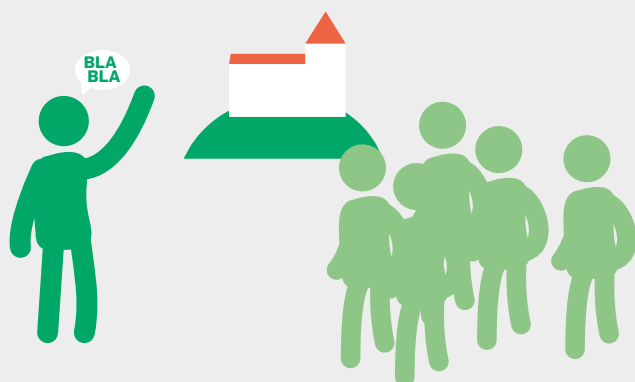
MATERIALER: Ingen

INSTRUKTION:

Eleverne arbejder individuelt eller i små grupper og skal nu forberede en guidet tur for klassekammeraterne, hvor de fortæller om deres fritidsinteresser. Det kan fx være en guidet tur på **tysk/engelsk**, hvor man besøger sin fritidsforening, hestestald, spejderhytte eller bandets øvelokale.

VARIATION:

I **geografi** kan den guidede tur omhandle byens udvikling, infrastruktur og befolknings- og erhvervsudvikling, der udmønter sig i gåture rundt i byens forskellige bydele eller besøg hos de lokale butikker/firmaer i lokalområdet med særligt fokus på primære, sekundære eller tertiære erhverv.



I **kristendomskundskab** kan den lokale folkekirke besøges med fokus på kristne symboler.

I **historie** kan eleverne lave en guidet tur, der giver et lokalhistorisk rids over skolens nærområde eller det lokalområde, som eleven bor i. Den guidede tur kan fx være en lokalhistorisk vandring eller cykeltur, der omhandler de lokale butikker, jernbane eller boligbyggerier.

I historie kan guiderne også præsentere og afprøve gamle Lege med klassekammeraterne, fx hinke, sparke dåse eller hoppe i elastik.

MATEMATIK I ANVENDELSE

MATERIALER: Ingen

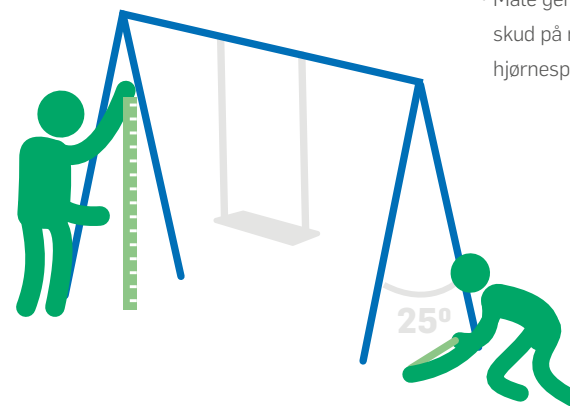
INSTRUKTION:

Eleverne arbejder sammen i mindre grupper og skal her anvende matematikken funktionelt til fx at beregne og måle følgende i nærområdet: Skolegårdens areal, rumfanget af legehuset, omkredsen af sandkassen, gyngestativets højde og hældningsprocenten på cykelskurets tag.

VARIATION:

I en tværfaglig aktivitet med idræt kan matematikken fx anvendes på følgende måder:

- Måle længde og højde i egne spring og hop.
- Måle egen løbehastighed på baggrund af længde og tid.
- Måle forskel på puls før/efter løb og finde klassens gennemsnit af hvile- og arbeidspuls.
- Måle gennemsnit/procent/statistik af antal skud på mål, scoringer, redninger, frikast, hjørnespark m.m. i forskellige boldspil.





S42

INDDRAGELSE AF SJIPPETOVE OG LANGREB

– 'SITUERET ANVENDELSE'

PÅ TVÆRS AF FAGENE IDRÆT, NATUR/TEKNOLOGI OG BIOLOGI:

- Hvad er sjipning træningsmæssigt særligt befordrende for? (Fx kondition, fedtforbrænding, koordination og bevægelighed.)
- Puls/hjerte – hvor mange gange slår dit hjerte efter sjipning i et minut?
- Vejrtrækning/lunger – hvor mange gange trækker du vejret på et minut med/uden sjipning?
- Hvilke muskelgrupper og led anvendes, når man sjipper?
- Hvor meget energi forbrænder man ved at sjippe – og hvad betyder kost og motion for kroppen i et bredere perspektiv?
- Hvad er sjipningens historie, og hvordan bruges sjipning til leg, sport og på konkurrenceplan i dag?



1 min



S43

KREATIVE & ÆSTETISKE LÆRINGS- AKTIVITETER

Denne kategori omhandler bevægelsesaktiviteter, som har et særligt fokus på den kreative, æstetiske og skabende dimension.

Her arbejdes der med det faglige indhold på anderledes og kreative måder i form af teater, musiske og ekspressive aktiviteter.

LÆS, TEGN, MIM, SKRIV & FORTÆL

MATERIALER: Sedler med faglige temaer og papir

INSTRUKTION:

Eleverne er sammen i grupper á fem.
Hver elev har max et minut og gennemfører nu følgende på skift:

1. Elev 1 trækker og læser en seddel med et fagligt tema.
2. Elev 2 får hvisket det faglige tema og tegner det på et stykke papir.
3. Elev 3 modtager tegningen og mimer nu temaet for elev 4.
4. Elev 4 skriver det faglige tema i stikord på en seddel, som gives til elev 5.
5. Elev 5 fremlægger det faglige tema for en anden gruppe eller hele klassen, og resten af gruppen supplerer efterfølgende.



TEATER MED FAGENE

MATERIALER: Ingen

INSTRUKTION:

Eleverne sidder i en stor rundkreds, og i midten er 'scenen'. Der spilles nu teater inden for forskellige faglige kategorier:

Historie – dramatisering af besættelsen af Danmark under 2. verdenskrig eller kolonitiden med slavehandel.

Samfundsfag – dramatisering af temaerne 'identitet og sociale medier' eller 'livsstil og forbrug'.

Natur/teknologi – dramatisering af fødekæden fra en sø; planteplankton, der spises af en vandloppe, som spises af en hundestejle. Hundestejlen spises af en gedde, der fanges af et menneske.

Dansk – dramatisering af forskellige genrer, fx et eventyr. Det kan være et udsnit af eventyret, en alternativ slutning på eventyret eller eventyret dramatiseret i en anden genre, fx science fiction.

VARIATION:

Ovenstående kan også laves som skyggespil.



Kreative & æstetiske læringsaktiviteter
Bevægelse i undervisningen

DREAM TEAM

MATERIALER: Ingen

INSTRUKTION:

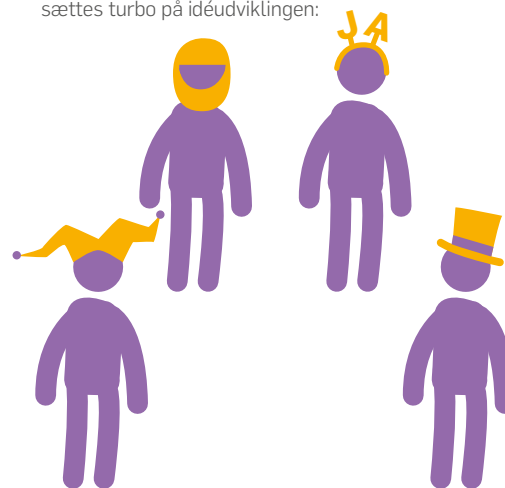
Eleverne arbejder i grupper á fire og placerer sig rundt om et A3-ark, der lægges på gulvet eller bordet. Eleverne får tildelt/vælger hver sin rolle, som de skal efterleve på bedste vis i den indledende fase af fx et projektforsøg, hvor der skal sættes turbo på idéudviklingen:

Elev 1 er 'Formel 1-køreren', der hele tiden efter-spørger nye idéer og holder gang i idéudviklingen.

Elev 2 er 'Kaptajn Ja-hat', som konstant sørger for, at alle idéer bliver positivt modtaget.

Elev 3 er 'Gøgleren', der forsøger at finde skøre og kreative vinkler på emnet og de idéer, der bliver fremsat af de andre.

Elev 4 er 'Cirkusdirektøren', som prøver at holde idéudviklingen i stram snor, samle trådene og forbinde de mange idéer. Cirkusdirektøren sørger også for, at der lægges små, aktive pauser ind undervejs i forløbet, så alle i teamet får ilt til hjernen under hele idéudviklingen.



FOTOBUTIKKEN

MATERIALER: Ingen

INSTRUKTION:

Eleverne er sammen i grupper á fire-seks.

De skal nu på skift vise still-billeder af forskellige faglige temaer eller begivenheder med kroppen, som resten af klassen skal gætte.

EKSEMPLER:

Historie – slaget ved Dybbøl i 1864

Biologi – menneskets evolution

Geografi – asteroidenedslag

Kristendomskundskab – Adam og Eva

Dansk – et computerspil.

VARIATION:

Man kan udvikle aktiviteten således, at still-billederne bliver 'levende', og gruppen improviserer et kort teaterstykke ud fra de personer/ting, de er på billedet.



FAGLIGT FOREDRAG PÅ NYE MÅDER

MATERIALER: Ingen

INSTRUKTION:

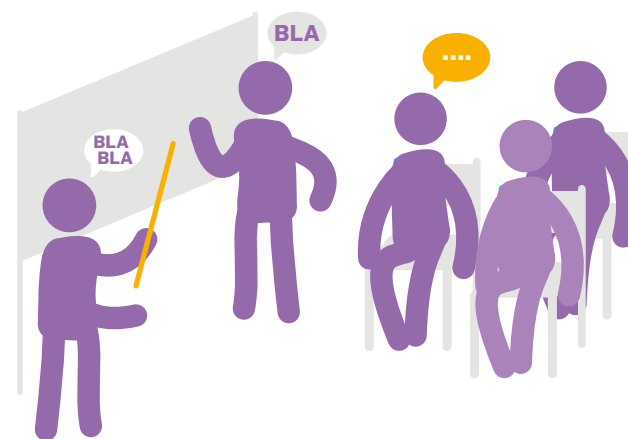
Eleverne er sammen parvis og forbereder et to minutters foredrag inden for et selvvalgt fagligt område. Parrene skal på skift holde foredrag for hinanden, og udfordringen kommer, når publikum undervejs må komme med input til forskellige faglige udtryk, som skal inddrages i foredraget.

VARIATION:

Foredragene kan også fremføres på andre interessante måder i fagene. Det kan fx være:

Engelsk/tysk – den ene holder foredraget på dansk, mens den anden løbende oversætter foredraget til ære for den engelske eller tyske presse.

Alle fag – den ene holder foredraget, mens makkeren står ved siden af og skal mime foredragets faglige indhold.

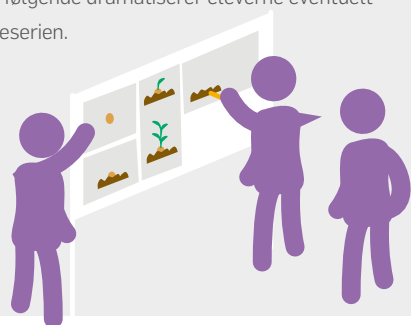


TEGNESERIE I STORT FORMAT

MATERIALER: Tavle eller A3-sedler

INSTRUKTION:

Eleverne er sammen i grupper á fire-seks og skal nu på tavlen eller A3-sedler illustrere de centrale begivenheder/faser i et forløb som tegneserie. Efterfølgende dramatiserer eleverne eventuelt tegneserien.



EKSEMPLER:

Dansk – forløbet i et digt, en reklame eller en novelle

Fysik/kemi – nitrogen- eller kulstofkredsløb i naturen

Biologi – faserne i spildevandsrensning

Natur/teknologi – frøens udvikling fra æg til frø

Historie – dansk udenrigspolitik efter Murens fald.

STORYTELLERS I SPROGFAGENE

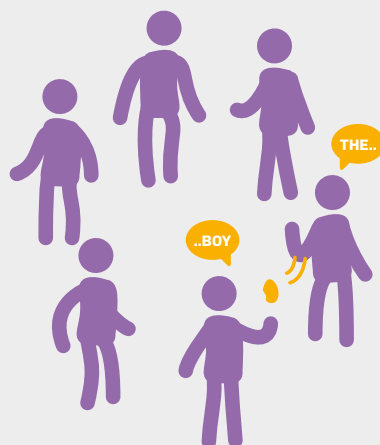
MATERIALER: En ærtepose eller aviskugle

INSTRUKTION:

Eleverne står i en rundkreds og skal på dansk, tysk, engelsk eller fransk digte en historie i fællesskab. Udfordringen er, at de kun må sige et ord ad gangen på skift i rundkredsen.

VARIATION:

I stedet for at sige et ord på skift i rundkredsen kan man kaste en ærtepose til den, der skal sige det næste ord i historien.



DEN KREATIVE LYDKULISSE

MATERIALER: Alle mulige forskellige materialer, fx affaldspose, kridt, fejebakke, grydeske, nøglebundt etc. (eleverne har måske en rekvisit med hjemmefra)

INSTRUKTION:

Eleverne står i en rundkreds med hver sin rekvisit, der kan frembringe en lyd, og skal nu spille stomp. Grundrytmen er 4/4-takt, hvor der tælles 1-2-3-4, 1-2-3-4 osv. I starten slår alle eleverne på alle taktslag (1-2-3-4), og dernæst bliver der fx kun slået på 1-slaget, mens der tælles 2-3-4. Når eleverne har styr på det, bliver der slået i forskellige rytmer med de forskellige rekvisitter, der alle bidrager med forskellige lyde til lydkulissen. En gruppe slår fx på alle 3'erne, en gruppe slår på 2 og 4, en gruppe slår alle taktslagene osv.

Når eleverne har gjort sig erfaringer med forskellige stomp-rytmer, kan de selv i grupper skabe og eksperimentere med nye rytmer og rekvisitter. Arbejdet med stomp kan fx inddrages i små historier og teaterstykker, som eleverne selv digter. Stomp kan også bruges som en kreativ lydkulisse til et digt eller eventyr, der bliver læst op.

VARIATION:

Eleverne kan samle pinde, kogler, blade m.m. i naturen, der efterfølgende anvendes som instrumenter i 'natur-stomp'.



INDDRAGELSE AF SJIPPETOVE OG LANGREB

– 'KREATIVE OG ÆSTETISKE
LÆRINGSAKTIVITETER'

DANMARKS BEDSTE SELVSVINGS-HISTORIE

MATERIALER: Ingen

INSTRUKTION:

Eleverne udfordres til at gå i selvSving alene eller sammen med et par af deres klassekammerater. Aktiviteten kan primært anvendes i dansk, men eventuelt også i engelsk og tysk. Udfordringen lyder:

Digt en historie på max en A4-side, hvor så mange skæve og skøre begreber inden for selvSVINGS-universet inddrages.

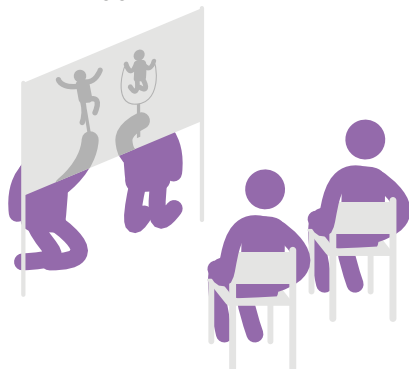
SelvSVINGS-universet er kendetegnet ved alle de ord og begreber, der på den ene eller anden måde omhandler eller hentyder til sjipping, tove, langreb, sving, line osv.

Eleverne må selv vælge, om de efterfølgende fortæller, dramatiserer, tegner, laver skyggespil eller danser deres historie for resten af klassen.

Som inspiration er det tilladt at bruge nogle af nedenstående skøre idéer i selvSVINGS-historien:

Fish and sjips – Sjippendales – Sjip en 13'er – 'Svinger-party' – Linedanser – Gå på line – Gå linen ud – ja find selv på flere 'li(g)nende' udtryk.

Det eneste krav er, at selvSVINGS-historien skal være skør og gerne 'helt ude i tovene'!



En varieret
undervisning med
mange (sjove) måder
at lære på!



EKSEMPEL PÅ DE 5 KATEGORIER

“GEOMETRI OG MÅLING
I MATEMATIK
UNDERVISNINGEN”

KOMPETENCEMÅL:

- Efter 3. klassetrin: "Eleven kan anvende geometriske begreber og måle".
- Efter 6. klassetrin: "Eleven kan anvende geometriske metoder og beregne enkle mål".
- Efter 9. klassetrin: "Eleven kan forklare geometriske sammenhænge og beregne mål".

I indeværende eksempel inddrager vi de overordnede kompetencemål for at favne klassetrinene bredt og er derfor ikke dykket ned i de specifikke videns- og færdighedsmål, som vil være det næste skridt for underviseren på det enkelte klassetrin med fokus på elevernes læringsmål.

I det følgende kommer der et eksempel på de fem forskellige kategorier af bevægelsesaktiviteter, der kan understøtte og supplere de øvrige undervisningsformer i matematikundervisningen.

Generelt kan man sige om de fem kategorier af bevægelsesaktiviteter, at man i praksis vil opleve, at kategorierne i nogle tilfælde kan lappe ind over hinanden, hvor en bevægelsesaktivitet måske indeholder elementer fra flere kategorier. Men ønsket er at synliggøre, at typer af bevægelsesaktiviteter er mangfoldige, og dermed appellere til en varieret brug af bevægelse og kropslighed integreret i undervisningen.

GEOMETRI-FANGE

– 'LEGENDE AKTIVITET'

MATERIALER: Overtrækstrøje eller andet for at illustrere, at man er 'fangeren'

INSTRUKTION:

Fangelegen foregår på et afgrænset område inde eller ude. En eller to elever er fangere og får en overtrækstrøje på. Nu gælder det om at fange de andre elever. De andre elever har 'helle', hvis de går tre sammen og danner en cirkel ved at holde hinanden i hænderne. De må max stå sammen i ti sekunder, hvorefter de må jages vildt igen. Hvis man bliver fanget, er man først levende igen, når man har kaldt to andre til sig og fx dannet en retvinklet trekant.

VARIATION:

Der kan varieres mellem forskellige former for geometriske figurer og antal af elever, der skal danne figurerne. Man kan udvide legen således, at læreren giver en opgave inden for geometriens verden, som skal løses, før man bliver levende igen.



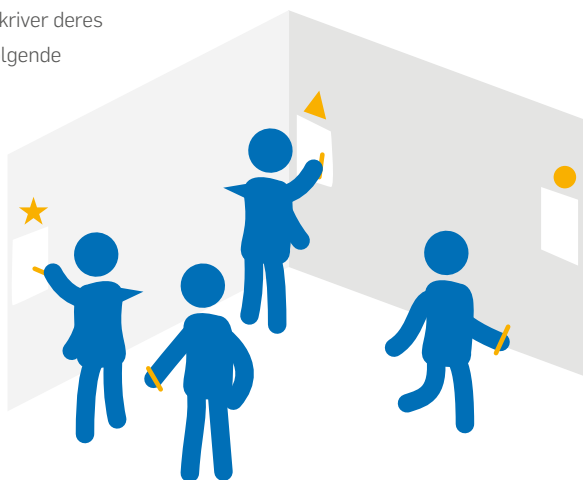
DE FIRE VERDENSHJØRNER

– 'STRUKTURERING AF UNDERVISNINGEN'

MATERIALER: Fire stykker A3-papir

INSTRUKTION:

A3-papirerne hænges op i de fire hjørner i lokalet. Hver af sedlerne har en faglig overskrift, i dette tilfælde inden for geometri, som eleverne skal brainstorme over. Det kan fx være særlige typer af eller karakteristika ved en trekant, en cirkel, et rektangel og et kvadrat. Eleverne går rundt imellem de fire verdenshjørner og skriver deres input på sedlerne undervejs. Efterfølgende samles der fælles op på klassen.



GEOMETRI I STORT FORMAT

– 'KROPSLIGGØRELSE AF DET FAGLIGE INDHOLD'

MATERIALER: Et-to langreb pr. gruppe

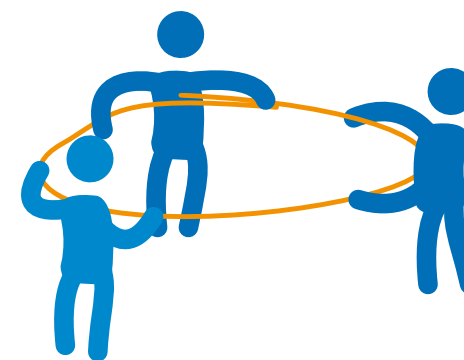
INSTRUKTION:

Eleverne er sammen i grupper á fem-ti, og hver gruppe har et langreb. Alle i gruppen skal holde hænderne på tovet. Hver gruppe skal nu danne følgende med tovet:

- Cirkel (med en diameter på cirka to meter)
- Rektangel (med en omkreds på cirka fire meter)
- Kvadrat (hvor siderne er cirka en meter)
- Ligesidet, ret- eller spidsvinklet trekant.

VARIATION:

- Man kan lave øvelsen uden langreb, hvor eleverne i stedet holder hinanden i hænderne.
- Eller man kan lave en udgave, hvor eleven skal forme en geometrisk figur med sin krop.
- Desuden kan man lave udgaven 'hop en figur', hvor eleverne hopper, går eller hinker en geometrisk figur.



GEOMETRI OG MÅLING I NATUREN

– 'SITUERET ANVENDELSE'

MATERIALER: Målebånd og eventuelt mobiltelefon med kamera

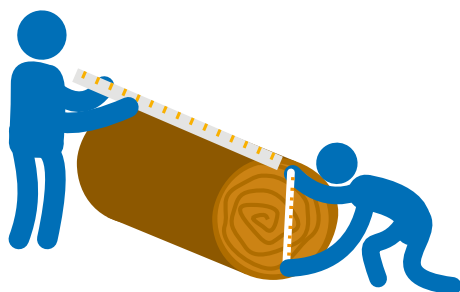
INSTRUKTION:

Gå på jagt efter geometriske figurer i naturen/ nærområdet, fx en cirkelformet træstamme eller trekantede tagkonstruktioner. Mål fx cirkelens radius/diameter eller mål figurens omkreds.

Lav forskellige areal- og omkredsmål eller vinkler i grupper og byt derefter, så der skal findes figurer i naturen, som passer til målene. Det kan eventuelt være med forskellige målestoksforhold.

Mål forskellige kroppsdele med et målebånd, fx benlængde, armlængde og hånd, og brug derefter kroppen som måleenhed til at lave arealberegning af ting i nærområdet; fx af vinduer, skilte eller fodboldbanen.

Tegn en cylinder, kegle, prisme, pyramide, kugle, parallelogram, pentagon, trapez eller andet og tag efterfølgende billeder af disse figurer, hvor de optræder i naturen, nærområdet eller bymiljøet.



TEGN, GÆT OG DRAMATISER GEOMETRIEN

– 'KREATIVE OG ÆSTETISKE LÆRINGSAKTIVITETER'

MATERIALER: En tavle/flip-over og sedler med geometriske figurer

INSTRUKTION:

1. Eleverne er sammen i grupper á fire-seks og skal på skift tegne en ting, et dyr eller en person, hvor den geometriske figur, som står på sedlen, træder tydeligt frem. Resten af gruppen skal gætte, hvilken figur der er tale om. Man kan fx tegne en bold eller mand med tyk mave (cirkel) eller et vejskilt eller næbbet på en svane (trekant).

2. Lav dernæst en 'tegneserie i stort format' på tavlen/A3-ark, hvor tingene med de geometriske figurer indgår.

3. Dramatiser afslutningsvis tegneserien, hvor rekvisitterne repræsenterer forskellige geometriske figurer.





Udarbejdet af:

Claus Løgstrup Ottesen,
Udvikling og forskning,
Videncenter for Sundhedsfremme,
UC Syddanmark.



**For yderligere information,
kontakt projektleder:**

Anders Flaskager
Udvikling og forskning,
Videncenter for Sundhedsfremme,
UC Syddanmark.
afla@ucsyd.dk.

Tak til kolleger, studerende, kursister og elever
for inspiration til aktiviteterne.

ARRANGØR



PROJEKTET STØTTES AF

