

LEGEPLADSMYSTERIER I MONSTERSKOLEN LÆRERVEJLEDNING



Præsenter børnene for Monsterskolen

På Monsterskolen sker der mange ting i frikvarterne, som monsterlærerne har svært ved at **opklare**.

Vi håber I er bedre til at **løse mysterierne**. De kan godt være vilde, fantasifulde og lidt blodige, men bare rolig, på monsterskolen ender alt **Monstergodt**.

Man løser et monstermysterie ved at **spørge**. Man må spørge sin lærer om alt, som læreren kan sige **ja eller nej** til. Læreren må også gerne fortælle lidt med ansigtet og hænderne, hvis det nu ikke helt er et ja eller nej. Når I får et JA, så er det fordi I har spurgt jer frem til en **sandhed** om hvad der er sket. Hvis det er monstersvært, så kan jeres lærer give en **ledetråd**.

når man har fundet frem til at **hele historien**, så skal man sige det hele. Og så kan jeres lærer **sende beskeden** tilbage til monsterlærerne, så de kan **hjælpe børnemonstre** på monsterskolen.

HVORFOR LEGEPLADSMYSTERIER I MØNSTERSKOLEN

For at løse et legepladsmysterium, skal børnene gøre brug af mange af de dyder, som vi gerne vil opbygge, understøtte og anerkende i et undersøgende og filosofisksindet læringsmiljø

- Spørge sig til viden - de stiller noget om med spørgsmålene
- Finde frem til en løsning ved hjælp af afklarende spørgsmål
- Spørge systematisk
- Gentænke sine fordomme
- Tænke i alternativer
- Hypoteseafprøvning
- Rekonstruere ud fra en begrænset viden

Samtidig har eleverne brug for hinanden. Ofte vil der være en brik i puslespillet, som bare ikke kan få øje på. Her hjælper det at være flere, for dermed åbnes der for flere perspektiver på mysteriet. Det er ofte sådan, at eleverne har brug for de andres "anderledeshed" til at løse mysteriet. Det giver en oplevelse af at det er noget vi lykkes med sammen.

Som facilitator skal du finde ud af **hvordan du vil kommunikere**. Hvis du kan mærke, at et klart "ja" eller "nej" vil føre dem på vildspor, så ændre din måde at sige det på. Fx "Det kan man godt sige ish". Alternativt kan du give en ledetråd, hvis eleverne er helt på vildspor eller sidder fast i en ide.

Jeg har tilføjet nogle forslag til ledetråde på bagsiden af mysteriekortene. Desuden er overskrifterne i sig selv ledetråde! Ofte vil det dog være helt afhængigt af hvilken fordom eller manglende ide, som blokerer for at gruppen kan komme videre. Der kan derfor ikke gives en universel ledetråd. Det vil afhænge af situationen.

Det er et åbent spørgsmål, **om eleverne FAKTISK har rekonstrueret scenariet**. Du må, evt. og sammen med eleverne, vurdere om rekonstruktionen indfanger essensen og hvor PRÆCIS den skal være.

Du kan indføre alternative regler for at fremme flere og bedre spørgsmål og for at undgå for MANGE og forivrede rekonstruktions-gæt:

- 1) Der skal spørges 5 gange før der kan gættes.
- 2) Der skal spørges 2 gange før man må gætte igen.
- 3) Gør tre elever til gættere og resten til spørgere.

LAVPRAKTISK BRUGS- OG PRINTVEJLEDNING

Jeg plejer, at bruger legepladsmysterier som en opvikler og til at stemme klassen til at tænke, spørgende, alternativt og granskende. De kan både bruges i mindre grupper og som fælles klasseaktivitet.

- **Bruger du kortene med hele klassen**, så kan du projicere et mysterium op på tavlen, så alle kan se med (Se: *Legepladsmysterier fra Monsterskolen (til tavlen)*). DE GRØNNE er mysterierne. De LILLA er rekonstruktionen/svaret.
- **Bruger du mysterierne som gruppeaktivitet**, så kan du printe Legepladsmysterier fra Monsterskolen (kortsæt). Vælg 'print på begge sider', så mysteriet (GRØN) er forside og rekonstruktionen/svaret (LILLA) er bagside. Laminer evt. for at kunne bruge dem mange gange.