

# LEGESAMLINGEN

**START- OG SLUTLEGE SOM  
UNDERSTØTTER OPBYGNINGEN AF DET  
FILOSOFISK FÆLLESSKAB**



**HVAD KENDETEGNER EN GOD STARTLEG:** Startlegen skal helt overordnet bevæge deltagerne henimod at være mere klar til at deltage i den filosofiske samtale. Startlegene er kendetegnet ved at være lav- og mellemenergiske. Den legende stemning er ofte *hengiven* (F.eks. taktfuld, forudsigelig, gentagende, dvælende) og allerhøjest en smule *højspændt* (F.eks. ryk i kroppen, vekslen mellem fart, højde, relationer og retning, kilden i maven). Legene er oftest sproglige og logiske samt dialogiske, med vægtningen på kreativ tænkning, det verbale, samarbejdet samt respekt for ordenen og de andre deltagere. Hvis der er kropslige bevægelser, er de oftest betænkte, rolige og koordinerede.

Spørgsmålet om hvilken specifik startleg, du skal vælge må besvares ud fra **(1)** dit kendskab til klassen og en vurdering af hvor de er nu og her **(2)** Med indsigt i de almene dyder (Læs: **SÆT FOKUS PÅ**), som karakteriserer det filosofisk fællesskab, **når det lykkes**.

**STARTLEGENE KAN OGSÅ BRUGES SOM SELVSTÆNDIGE AKTIVITETER**, der kan understøtte et mere dialog- og undersøgelsesorienteret læringsmiljø, hvor det at bidrage til fællesskabet, deltage som aktive lyttere med respekt for de andre, tænke alternativt og kreativt og være en kritisk og argumenterende tænkner indstudies gennem mere afgrænsede og overskuelige aktiviteter.

**HVAD KENDETEGNER EN GOD SLUTLEG:** Slutlegen skal helt overordnet efterlade deltagerne i en opløftet og humørfyldt stemning. De tjener overgangen til frikvarteret. Slutlegene er kendetegnet ved at være mellem- og højenergiske. Den legende stemning er ofte *højspændt* (f.eks. ryk i kroppen, vekslen mellem fart, højde relationer og retning og kilden i maven). Den legende kan være orienteret mod et publikum, som er klar til at blive underholdt og en *euforisk* stemning, hvor det er forventet og tilladt at man skejer ud, overdriver og er en smule manisk. Det må gerne være lidt skørt og gakket. Alt det sagt er legene stadig regelstyret og fungere kun, hvis eleverne bevarer en taktfuldhed midt i euforien.

Slutlegene er mere rettet mod at sende eleverne godt videre til frikvarter end mod filosofiske dyder. Du kan derfor bruge mange forskellige lege til formålet og derfor vil startlegene blive vægtet højere i legedatabasen.

**OBS.** Flere af legene fungerer både som start- og slutlege. Jeg har bevaret den **gule farve**, når det er tilfældet.

**SÆT FOKUS PÅ:** Jeg har adopteret grundmodellen fra Matthew Lipman (ophavsperson til Filosofi med børn), Redskabet kan hjælpe dig til at udvælge den aktivitet, som dine elever har brug for at øve - *vi er på vej*. Og lige så vigtigt; italesætte og rammesætte aktiviteten, så eleverne ved hvorfor de gør det og selv kan inviteres til at reflektere over aktiviteten. Tjener aktiviteten sit formål? Og er det i det hele taget en god leg? Derigennem giver du eleverne mulighed for at interagere med de filosofiske aspekter af legen og invitere dem til at forholde sig til metakognitive spørgsmål.

I samtalen om legen kan I genbesøge erfaringer med legen samt tilgangen til den og stille spørgsmål såsom: Hvad lærte vi? Lærte vi f.eks. noget om hvad der var en effektiv spørgestrategi og har det ændret på, hvordan vi vil løse en lignende udfordring? Hvornår og hvordan lykkes vi med at overbringe den information, som de andre havde brug for? Hvordan kan vi teste hvad den sjoveste version af legen er og hvordan kan vi vurdere det? Og hvordan bidrog vi til at det var trygt at deltage?

**DE FIRE C'ER (KERENDE ('CARING'), SAMARBEJDENDE ('COLLABORATIVE'), KRITISK ('CRITICAL') OG KREATIV ('CREATIVE'))**

Modellen er skabt med henblik på at du har et overskueligt redskab til at vurdere legen, som en filosofisk aktivitet, der tjener til at opbygge et filosofisk læringsmiljø.

| <b>KERENDE: KENDETEGNET VED AT VI<br/>LYTTER TIL OG VÆRDISÆTTER ANDRES<br/>BIDRAG OG RESPEKTERE DERES<br/>STÅSTED</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <b>KRITISK: KENDETEGNET VED<br/>GRANSKENDE OG NYSGERRIG<br/>SPØRGSMÅLSSTILLEN OG LYDHØRHED<br/>OVERFOR LOGIKKEN I ARGUMENTER<br/>OG UDLÆGNINGER</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Vi er på vej...</b><br/>Vi skiftes og giver plads til at andre kan bidrage.<br/>Vi behandler andres bidrag respektfuldt.<br/>Vi udviser støtte til andre i gestik, mimik og verbalt (f.eks. med lyttende nik og smil).<br/>Vi tør afprøve ideer og perspektiver, fordi de bliver imødekommet.<br/>Vi er tolerante og sympatisk indstillet over for andres perspektiv, ønsker og verdenssyn og kan lade det være centrum for vores opmærksomhed på den anden.<br/>Vi oplever en glæde ved at se andre lykkes.</p> <p><b>Vi lykkes</b><br/>Deltagerne har skabt en atmosfære, som er tryk og tillidsfuld. De ved at der bliver lyttet til dem og deres bidrag vil blive taget seriøst og respekteret selvom der er uenighed eller andre interesser i spil. Der er en afslappet atmosfære, hvor man f.eks. kan grine hjerteligt af hinandens særligheder, fordi man grundlæggende er accepteret.</p> | <p><b>Vi er på vej...</b><br/>Vi er på jagt efter det gode spørgsmål, som åbner op for sagen.<br/>Vi udfordrer hinandens ideer og argumenter.<br/>Vi orienterer os efter det gode argument og er parat til at skifte holdning og korrigere egne bidrag.<br/>Vi bruger vores tidligere erfaringer (bredt forstået) som grundlag for vores overbevisninger.<br/>Vi er selvkritiske over for den evidens, de erfaringer, fordomme, argumenter o.l. som vores egne overbevisninger bygger på.</p> <p><b>Vi lykkes</b><br/>Deltagerne begrunder selv deres holdning og tager kritisk stilling til egne og andres bidrag. De kan opbygge relevante argumenter og spore konsistens/inkonsistens i argumentation og mere omfattende udlægninger af begreber, argumenter og moralske domme o.l., som søger at begribe verden og hvordan vi burde handle eller forholde os.</p> |

| <b>SAMARBEJDENDE: KENDETEGNET VED AT VI RESPONDERER KONSTRUKTIVT PÅ ANDRES TANKER OG IDEER OG ORIENTERE OS EFTER AT TJENE FÆLLESSKABETS BEDSTE</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <b>KREATIV: KENDETEGNET VED AT VI FINDER NYE FORBINDELSER OG DYRKER NYE OG OVERRASKENDE FORSLAG OG IDEER, FORDI VI ER FLEKSIBLE TÆNKERE</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Vi er på vej...</b></p> <p>Vi sidder på en måde, hvor vi kan orientere os mod hinanden og aflæse hinanden.</p> <p>Vi gør os umage for at dele vores ideer og tanker på en måde, så de kan blive forstået af og bruges af andre.</p> <p>Vi orienterer os mod de andre, som nogle der kan berige vores egne overbevisninger og refleksioner.</p> <p>Vi byder ind, når der er brug for vores bidrag.</p> <p><b>Vi lykkes</b></p> <p>Eleverne opfatter de andre deltagere, som vigtige bidragsydere og har en forventning om at de bliver beriget af dialogen. Eleverne taler ikke blot på egne vegne, men deres tanker og verbalisering er tilpasset gruppens fælles sag og er justeret til 'hvad der giver mening at sige nu i relation til vores fælles mission'.</p> | <p><b>Vi er på vej...</b></p> <p>Vi er på udkig efter nye og anderledes ideer.</p> <p>Vi sammensætter forskelligartede bidrag til nye helheder.</p> <p>Vi henviser til og bygger videre på andres ideer.</p> <p>Vi kan træffe individuelle valg baseret på et udvalg af ideer, begrundelser og argumenter.</p> <p>Vi er indlevende.</p> <p><b>Vi lykkes</b></p> <p>Eleverne er adaptive og kan vælge mellem og udskifte spørgsmål, strategier, ideer og argumenterer på en fleksible måde. De er ikke bundet til en enkelt måde, men kan træde ind og ud af måder at handle, tænke og problemløse på.</p> |

## RYGGEN TIL TAVLEN

To deltagere (læs: **Gætterne**) inviteres op til tavlen, hvor de bliver placeret med ryggen til tavlen. De skal gætte et ord, som bliver skrevet/vist bag deres rygge. Ordet er synligt for alle andre (læs: **Hjælperne**). Når du er sikker på at alle hjælperne kender ordet, så må de begynde at give ledetråde til de to **Gættere**. KUN 1 ledetråd per tur! Ledetrådene må KUN gives verbalt. Det kan være i form af lyde, beskrivelse af udseende, brugsmåde, hvor det typisk findes, hvem der har det etc. **Gætterne** må gætte så meget de vil. Det hjælper nemlig **Hjælperne** til at vide, hvilken ledetråd(e), som de lige mangler. **Gætterne** må også stille spørgsmål til **Hjælperne**, som de kan svare ja/nej til. Hvis det er svært ikke at bruge hænderne til at vise ordet, så kan man gemme dem på ryggen. Det plejer at hjælpe.

**TILFØJELSE:** Med de yngre deltagere kan du anvende et billede + ord. Jeg beder Gætterne om at holde sig for ørerne. De Hjælpere som er usikre på ordet, rækker hånden op og så kan de få hvisket det i øret af de hjælpere som kender ordet.

**TILFØJELSE:** Lad hjælperne indikere hvor tæt gættet er på det rette ord. Hvis det er langt fra lægges hænderne på bordet. Hvis det er supertæt på løftes hænderne over hovedet. Alt derimellem kan bruges til at indikere om gætterne er langt fra/tættere på.

**SÆT FOKUS PÅ:** At bevare sympatien og den hjælpsomme tilgang til Gætterne, selvom de har svært ved at gætte det. **At identificere og overbringe den information, som Gætterne mangler.** **At komme op med nye måder, at sige det samme på.**

**FAGRELEVANT VERSION AF LEGEN** (til DANSK): udvælg 3-5 ord, som eleverne skal arbejde med i undervisningen. Det kan fx være ord fra læsebogen. Hvis eleverne er vant til legen, så kan du evt. tilføje små sætninger.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra **Philosophy Foundation**. Oprindeligt navn: **Back to the Board**

## OSTE-SOFA

Deltagerne skal placeres således at alle har en sidemakker. Legen indledes med at deltagerne bliver præsenteret for et mærkeligt sammensat ord (fx ”oste-sofa”). Deltagerne skal forklare og beskrive betydningen af ordet (evt. efter makkersnak). Legen er sjovest, hvis det sammensatte ord giver mange associationer og kan udlægges på mange måder. Deltagerne opfordres til at give flest mulige forklaringer på hvad det sammensatte ord kan betyde.

Facilitatoren kan inddrage deltagerne mere i legen, ved fx at bede alle om at tænke på et ord (ikke sammensat, fx ”hest” eller ”skole”). To deltagere udpeges til at hviske hver deres ord i facilitatorens venstre og højre øre. Ordene kombineres til et nyt sammensat ord. Derefter gentages beskrivelse- og forklaringsrunden gentages.



**TILFØJELSE:** Giv legen et filosofisk anstrøg i indholdet ved at bruge abstrakte ord (fx kærlighed eller tid). Du kan også bruge en verbum-navneordsstruktur (fx glemme-bog).

**SÆT FOKUS PÅ:** At forholde sig kritisk og spørgende til om definitionen hænger sammen med begrebet. At anerkende andres bidrag. at finde eller skabe nye forbindelser og forme kvalificerede definitioner.

**FAGRELEVANT VERSION AF LEGEN** (til MATEMATIK): Eleven trækker et fagord. Det kan fx være geometrisk fagord, såsom firkant, rektangel o.l. Fagordet sammensættes med et ord, som en af eleverne har valgt (gerne ikke hverdagsligt eller førfagligt ord).

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Ukendt

## SID NED/STÅ OP

Legen fungerer bedst i en halvcirkel eller rundkredsstruktur, hvor alle kan se hinanden. Legen starter når facilitatoren giver signal. Alle deltagerne skal sætte sig ned, men ingen må gøre det på samme tid. Deltagerne skal altså være årvågne og prøve at finde deres "tur" blandt mange. Deltagerne må IKKE kommunikere med hinanden undervejs i legen - hverken gennem tale eller gestikulationer. Hvis to eller flere deltagere sætter sig ned på samme tid, skal alle deltagerne op at stå igen, og legen starter forfra.

**OBS.** Fortæl evt. deltagerne, at de kun får x-antal forsøg, så deltagerne ikke tager for let på det.

**TILFØJELSE:** Prøv at lege legen, hvor alle har lukket deres øjne. De må åbne dem, når de har sat sig ned.

**SÆT FOKUS PÅ:** At give rum til andres deltagelse. Teste nye strategier og vurdere deres succesrate, som et instrument til at opnå målet. Samarbejde omkring et fælles mål. At finde sin plads i turtagningen, når kommunikationen er begrænset. At finde strategier, som kan garantere en bedre succesrate.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra Philosophy Foundation og Karen Murris.  
Oprindeligt navn: Sitting Down Game eller Stand up/Sit down.

## TALRÆKKEN

Legen fungerer bedst i en halvcirkel eller rundkredsstruktur, hvor alle kan se hinanden. Alle deltagerne skal enten stå op eller sidde ned. Legen går ud på, at deltagergruppen skal tælle til 20 i fællesskab. Deltagerne må ikke kommunikere med hinanden undervejs i legen – hverken ved at tale eller gestikulere. Hvis to eller flere deltagere siger ét tal på samme tid, starter legen forfra fra tallet 1.



Du kan justere deltagelsesmulighederne. F.eks. at man kun må sige et tal en gang. At der som minimum skal være en anden der har sagt et tal, førend man kan sige et nyt tal.

**SÆT FOKUS PÅ:** At give rum til andres deltagelse. Teste nye strategier og vurdere deres succesrate, som et instrument til at opnå målet. Samarbejde omkring et fælles mål. At finde sin plads i turtagningen, når kommunikationen er begrænset. At finde strategier, som kan garantere en bedre succesrate.

**FAGRELEVANT VERSION AF LEGEN** (til MATEMATIK): I stedet for at tælle 1-2-3-4 osv., kan tællingen være baseret på en tabel, trekantstal, primtal o.l. systematiske tælle måder.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Ukendt

## STATUEN

Legen fungerer bedst i en halvcirkel eller rundkredsstruktur, da det skaber bedst udsyn til de to statuer. Legen går ud på, at én deltager former en ubevægelig statue (læs **Statue 1**) med kroppen. En anden deltager skal eftergøre statuen (læs **Statue 2**) ud fra verbale instruktioner fra alle andre deltagere (læs: **Hjælperne**). For at de to **Statuer** IKKE kan se hinanden, men stadig kan ses af alle, er det bedst at stille dem forskudt, med **Statue 1** et stykke bagved. **Statue 2** skal nu eftergøre statuestillingen ud fra ledetråde og kommentarer fra **Hjælperne**. **Hjælperne** må IKKE vise hvad de mener, men kun fortælle/forklare, hvad de vil have **Statue 2** til at justere eller ændre.

**ALTERNATIV VERSION** (som gruppeaktivitet med 3 deltagere): En deltager former en statue. En deltager giver ledetråde. En deltager skal eftergøre statuen.

**OBS.** Forvarsle gerne eleven om at man skal kunne stå i stillingen i flere minutter.

**SÆT FOKUS PÅ:** At vælge en statue-stilling, som en anden deltager kan have succes med at spejle. At forholde sig kritisk til instruktionerne og aspirere til præcision. At have behov for de andres retningsanvisninger for at lykkes med opgaven. At finde nye måder at give den samme beskrivelse af den målsatte kroppspositur.

**FAGRELEVANT VERSION AF LEGEN** (til IDRÆT eller DANSK): Instruer statuen i at indtage en positur, som er velkendt fra den sportsgren eller aktivitet, som I skal lave efterfølgende. I dansk kan statuen efterligne en figur fra en fortælling. Du hviker: "hvordan så (indsæt fiktiv figur) ud da følgende hændte (indsæt scene fra fortællingen)".

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra **Philosophy Foundation**. Oprindeligt navn: **Statues**



## JULEGAVEN

Facilitatoren inviterer to deltagere (læs **Gavegiver** og **Gavemodtager**) ind i midten eller op til tavlen. **Gavegiveren** mimer, at han/hun rækker en gave til **Gavemodtageren** (evt. tager den op fra en magisk-kasse-på-gulvet-som-indeholder-alt-i-verden) og siger: "Værsgo! Jeg har givet dig en...". Det er sjovest hvis gaven umiddelbart er ubrugelig eller lidt hadegaveagtig. Fx en hullet sweater, et rustent søm, en lort, eller noget andet som **Gavegiveren** finder på. **Gavemodtageren** svarer nu: "Næh! En ...! Det var lige hvad jeg ønskede mig. Den kan jeg bruge til..." (fx en hullet sweater kan bruges i et fastelavnskostume). Instruér gerne deltagerne i at spille meget taknemmelige og glade. Hvis **Gavemodtageren** ikke kan hitte på en gavnlig funktion, så kan **Gavemodtageren** spørge **Gavegiveren** om han/hun har en idé. Gentag x-antal gange. Skift rolle mellem hver gavegivningsrunde.

**SÆT FOKUS PÅ:** At modtage og give gaver på en taknemmelig måde. At bygge videre på andres ideer og se muligheder.

**FAGRELEVANT VERSION AF LEGEN** (til NATUR OG TEKNOLOGI): Kan bruges i alle aktiviteter, hvor der skal bruges udstyr til at løse en opgave eller lave en undersøgelse. Fortæl eleverne om scenariet: "Vi skal ud og fange krible-krable-dyr, men vi har ikke noget udstyr, gad vide hvad I kan give i gave, så vi kan fange dyrene?" Igen, må gaverne gerne være ganske alternative og umiddelbart svære at anvende til formålet. Du kan også sætte et mål om at man faktisk får godt udstyr med.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Tankespirerne

## 1, 2, 3, 4 KLAP

Deltagerne står med front mod hinanden i makkerpar. Facilitatoren kan sige 1, 2, 3 eller 4. **1)** Hvis facilitatoren siger 1, skal makkerparrene klappe hinanden i højre hånd. **2)** Hvis facilitatoren siger 2, skal makkerparrene klappe hinanden i venstre hånd. **3)** Hvis facilitatoren siger 3, skal makkerparrene klappe hinanden i begge hænder. **4)** Hvis facilitatoren siger 4, skal deltagerne klappe hver især. Facilitatoren siger de fire tal på kryds og tværs og kan evt. øge tempoet, hvis det bliver for nemt for deltagerne.

**Alternative versioner:** Du kan både tilføje flere tal og andre former for klap, fx fist bump. Du kan også inkludere andre kropsdele, fx fodklap.

**SÆT FOKUS PÅ:** At tilpasse sig til sin makker ved at sætte tempoet op/ned, vente og anerkende. At fejre succes og grine af fejlene sammen. At finde en hukommelsesteknik til at forbinde tal med bevægelse.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Ukendt



## 21

Deltagerne står i rundkredsen, med facilitatoren i midten. Facilitatoren bestemmer hvem der starter hver runde og hvorvidt turen løber med eller mod urets retning. Legen går ud på, at deltagerne i fællesskab (rundkredsen rundt) skal tælle til 21. Der er 4 regler: **(1)** Den der siger 21 er ude og skal sætte sig ned. **(2)** Hvis en deltager siger to tal i streg (fx 6,7), så vendes retningen på turtagningen (fx turretningen var i urets retning. Den er nu mod urets retning). **(3)** Hvis en deltager siger tre tal i streg (fx 15,16,17), så springes den næste deltager over. **(4)** Når tallet er repræsenteret i 5-tabellen (5,10,15,20), så må man IKKE sige tallet højt, men fx lave sommerfugleklap.

Når en runde er slut (deltagerne er nået til 21), så starter en ny runde. Hvis en deltager siger et tal, når det IKKE er vedkommendes tur, er han/hun ud og skal sætte sig ned. Hvis en deltager siger et forkert tal er han/hun også ude.

**OBS.** Introducer reglerne en ad gangen. Det kan være svært at huske alle fire regler.

**OBS.** Legen kan både iscenesættes som en konkurrenceleg og en samarbejdsleg. Særligt med de vanskelige versioner iscenesætter jeg den, som en **samarbejdsleg**. Nu er målet at nå TALLET, uden at der er blevet lavet en fejl undervejs. I samarbejdsversionen må deltagerne tale sammen mellem runderne og søge strategier til at lykkes.

**SÆT FOKUS PÅ:** At vælge sin deltagelsesmulighed ud fra hensyn til inklusionen af de andre. At applicere reglerne på en måde, så man undgår at blive den der siger tallet 21. At hjælpe hinanden med at forstå legen, så alle kan tælle med.

**FAGRELEVANT VERSION AF LEGEN** (til MATEMATIK): Legen kan tilspidises på et utal af måder, som gør den både sværere og fagligt relevant. Fx kan I tælle til mere end 21, I kan tælle baglæns, I kan tælle i en anden talbase og der kan tilføjes flere særlige regler, der knytter sig til talordener, såsom tabeller, trekantstal, primtal o.l.

**FAGRELEVANT VERSION AF LEGEN** (til DANSK): Legen er opbygget på samme måde som 21, men tal er erstattet med bogstaver. **(1)** den der siger Å er ude og skal sætte sig ned. **(2)** hvis en deltager siger to bogstaver i streg (fx C, D), så vendes retningen på turtagningen. **(3)** hvis en deltager siger tre bogstaver i streg (fx M, N, O), så springes den næste deltager over. **(4)** når bogstavet er en vokal, så må man IKKE sige bogstavet højt, men skal fx lave et sommerfugleklap.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra **Philosophy Foundation**. Oprindeligt navn: **21**. Videreudviklet af **Filosofi i skolen** og **Tankespirerne**.

## FIND TINGEN

Deltagerne skal finde noget i lokalet, som kan indpasses i den kategori, som legelederen spørger til. Hvis legelederen fx siger: **(1)** "Find noget *der er blåt*", så skal alle deltagerne gå hen og stille sig ved noget blåt og pege på det. Legelederen kan også referere til **(2)** relationelle egenskaber: "Find noget *der er større end et bord/noget der er mange af*". Eller noget der fx hviler på en **(3)** subjektiv



vurdering: ”Find noget der er smukt eller grimt”. Der må gerne stå flere deltagere ved samme ting og man må gerne blive stående ved den samme ting. Du kan evt. justere på hvor mange, som må pege på den samme ting.

**SÆT FOKUS PÅ:** At kategorisere ud fra under- og overkategorier. At begrunde sit valg af ting i forhold til kategorien. At lege med årsagerne og argumenter for at tingen passer til kategorien og søge alternative forklaringer.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Ukendt

## LEGEPLADSMYSTERIER

Deltagerne skal hjælpe Monsterlærerne fra Monsterskolen med at løse mysterier fra frikvarterne. Ud fra scenarier skal eleverne rekonstruere hvad der er sket op til. Det gør de ved at stille lukkede spørgsmål til Legelederen. Legelederen kender historien, men må kun svare ”ja” eller ”nej” til deltageres spørgsmål og evt. hjælpe med ledetråde og kropssprog. Mysteriet er løst, når deltagerne har rekonstrueret ’hvad der er sket’ eller ’hvad der er årsag til’ den prækære situation. (**Find 16 Legepladsmysterier på:** <https://drive.google.com/drive/folders/17a9O82fg3-unkAWdltmUDOO8BcCM5ApJ>)

**SÆT FOKUS PÅ:** At holde sig tilbage og lade andre komme til at spørge og gætte. At bruge systematiske spørgestrategier til at opnå viden. At teste sine hypoteser gennem spørgsmål. At gentænke sine fordomme og forholde sig fleksibelt til antagelser. At rekonstruere mulige scenarier ud fra begrænset viden. At bygge videre på og reformulere andres spørgsmål.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Tankespirerne

## FIND FEM FEJL

Deltagerne skal være sammen i makkerpar. De skal sidde med ryggen til hinanden helt tæt, så de kan hviske over skulderen. I hænderne har de hvert sit billede. Billederne er de samme, men på det ene billede mangler der fem ting. Uden at se hinandens billeder (informationskløft), skal de tale sig frem til hvad det er som mangler på billedet og sætte et kryds, der hvor der mangler en ting.

**TILFØJELSE:** Aktiviteten kan udvides med en tegneopgave, hvor deltagerne ikke bare skal finde frem til hvad der mangler, men forsøge at tegne den så præcist, som de kan, ud fra verbale beskrivelser.

**TILFØJELSE:** Hvis det skal være lidt lettere, så kan tegnerne få den samme mal-efter-stregerne tegning. Deltagerne skiftes til at vælge en farve og meddele, hvad der skal farvelægges. Det gælder om at have farvelagt tegningen på samme måde. Du skabe informationskløften med kasser eller store mapper, som kan danne en mur mellem deltagerne.

**SÆT FOKUS PÅ:** Vi støtter hinanden selvom opgaven kan være svær. Vi er nysgerrige på hvilken information, som den anden kan bibringe. Vi forhandler os frem til gensidige forståelse. Vi viderebringer information på en systematisk måde. Vi tjekker op på om den information, som vi har givet faktisk er blevet anvendt og forstået efter hensigten. Vi afsøger forskellige strategier for at gøre os forståelige.

**FAGRELEVANT VERSION AF LEGEN** (til DANSK): Kan bruges som før-læringsaktivitet til læseforløb. Udvalg forsidebilledet eller en anden side fra bogen, som indeholder flere genstande, som er vigtige for fortællingen. Brug Gimp (gratis) til at fjerne elementer fra billedet. Du skal blot bruge "kloningsværktøjet". Du kan bruge det til at lægge et lag over genstanden fra andre dele af billedet. Genialt værktøj.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra onlinematerialet: **Inspiration til literacyundervisningen i flersprogede klasserum** Erfaringer fra Tegn på sprog, hvori aktiviteten **Forhandling under informationskløftopgave** indgår.

## LOGIK (KORTSPILLET)

Deltagerne kan svare på tre måder "ja", "nej" eller "sludder". Find tre krops-/håndsignaler, som deltagerne kan bruge til at tilkendegive deres svar. Spørgsmålet kan f.eks. lyde: "*Kan en papirpose være gennemsigtig, hvis den er lavet af plastik?*". Alle deltagere signalerer. Lad en eller flere forklare, hvorfor det er et "ja", "nej" eller "sludder". I dette tilfælde er svaret "sludder", da en papirpose ikke er lavet af plastik. Spørgsmålet er derfor nonsens. Gør evt. spørgsmålene synlige ved at skrive dem ind i en Powerpoint og projicer dem op på tavlen. F.eks. (1) Kan en jernspand være fyldt med papir, hvis den er rusten (ja). (2) Kan en tændt ovn der er lukket være kold? (ja) (3) Kan en lyshåret hund være nyvasket hvis den er sorthåret? (sludder) (4) Kan en papirpose være fyldt med plastik, hvis den er tom? (nej) (5) Kan en stribet vante der er hæklet være ternet? (nej)

**SÆT FOKUS PÅ:** At forklare sit ræsonnement med henblik på at andre kan forstå opgaven bedre. At Identificer grund-følge. At sortere i og udvælge den relevante information, som kvalificerer konklusionen.

**FAGRELEVANT VERSION AF LEGEN** (til MATEMATIK): Kan bruges i geometriundervisningen. F.eks. "*Kan et kvadrat, som er firkantet have fire lige lange sider?*" Eller: "*Kan en sort cirkel have en cirkelperiferi, hvor kanterne ikke er lige langt fra centrum af cirklen?*" Med legen må deltagerne holde deres svar op mod geometriske definitioner af figurerne på en legene måde. Man kan drille den "rene" tanke ved at lægge finurlige beskrivelser ind, som i virkeligheden er irrelevante. Det er del af morskaben, som fjerner fokus fra "tjek"-spørgsmålet.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra kortspillet **Logik for begyndere!** Spillet kan erhverves.

## HOVED, MAVE, FOD

Deltagerne skal i hemmelig vælge to personer (læs: **Mave** og **Fod**). Deltagerne skal forestille sig at de selv er **Hovedet**. De skal nu gå rundt i klassen og sørge for at deres **Mave** er imellem dem selv og deres **Fod**. Legelederen vælger hvornår legen skal ”stoppes”. Deltagerne skal stoppe **brat op** på legelederens signal.

**TILFØJELSE:** Tilføj andre kropsdele og leg med afstandene.

**FAGRELEVANT VERSION AF LEGEN** (til NATUR OG TEKNOLOGI): Hæng en skalamodel op af kroppen med organer og ekstremiteter. Lad eleverne vælge to kropsdele, som de i hemmelig tilskriver to af deres klassekammerater. Hvad sker der hvis halvdelen af klasse starter som **Mave** og halvdelen som **Hoved**? Eller hvis du giver helt frit spil? Kan deltagerne få deres organer på plads? Eller ender organerne op i et værre skudderudbrud?

**SÆT FOKUS PÅ:** At samarbejde med folk, der ikke ved at det er det du forsøger. At afsøge nye strategier til at placere sig i forhold til de andre.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra **Jason Buckley**. Oprindeligt navn: **Dalak and Doctors**. Videreudviklet af **Tankespirerne**.

## BYG VIDERE PÅ OPFINDELSEN

Deltagerne sidder ved deres borde og tegner. Alle deltagere får udleveret den samme model (tegning) af en ting. Tingen skal være genkendelig, men må gerne tage sig kedelig ud (f.eks. være i sort/hvid og uden særlige egenskaber eller karakteristika). Tingen kan f.eks. være en ’seng’ eller en ’cykel’. Legelederen siger nu til deltagerne, at de har x-antal minutter til at forbedre den givne opfindelse. Hvordan kan man gøre cyklen eller sengen bedre? Deltagerne må tegne og skrive på papiret.

Fokuser på hvor mange forskellige ideer gruppen kan nå at skabe og/eller at gøre ideerne endnu bedre.

**TILFØJELSE:** Når du har prøvet med en ting, så kan du prøve med ’menneskekroppen’. Eller et magisk sted. Hvad er en magisk dyrehandel? En magisk skole? En magisk legeplads?

**SÆT FOKUS PÅ:** At søge inspiration i andres ideer og give mulighed for at andre kan lade sig inspirere. At vurdere nye ideers gavn og anvendelighed i forhold til ens ønsker. At se muligheder for at kombinere velkendte ting på en ny og overraskende måde.

**FAGRELEVANT VERSION AF LEGEN** (til DANSK): Eleverne skal skrive en Fantastisk fortælling med en bestemt genstand, karakter eller et sted, som har en magisk/særlig egenskab. I før-læringsfasen kan i bruge aktiviteten, som en idegenerator og evt. skabe fortællingen ud fra jeres magiske opfindelse.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra **Robert Fischer**. Oprindeligt navn: **Design Time**

## MENNESKE-VENDESPIL

Vælg to deltagere, som skal vende kortene (læs: **Venderne**). De går uden for døren og venter. De andre deltagere (Læs: **Kortene**) får til delt en makker (vælg frit/lodtrækning). Makkerparrene skal finde frem til en personlig hilsen, som de kan udspille, når de bliver vendt. Når alle **Kortene** har fundet frem til deres hilsen, inviteres **Venderne** ind i klassen. **Kortene** står rundt omkring i klassen og afventer, at blive vendt. **Venderne** vælger nu to kort ad gangen. De valgte **Kort** udfører deres hilsen. Hvis **Venderne** får stik, så sætter **Kortene** sig på deres plads.

**OBS.** Hvis du har et ulige antal deltagere, så kan du evt. have 3 Vendere.

**SÆT FOKUS PÅ:** At vise interesse for at alle har en makker. At vælge en hilsen som begge deltagere finder sjov/passende. **At tale sammen om hvordan vi hilser og forhandle sig frem.**

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra **en kollega**, som lavede aktiviteten i sin klasse.  
**Ukendt oprindelse.**

## TYVE SPØRGSMÅL

Deltagerne (Læs **Spørgerne**) har præcis 20 spørgsmål til at indkredse et ukendt objekt. Legelederen har valgt et objekt eller et begreb, som **Spørgerne** skal gætte ved hjælp af lukkede spørgsmål. Legelederen må kun svare "ja/nej". Legelederen starter med at indkredse objektet ved at nævne en almen kategori, som tingen kan indpasses i. F.eks. en 'grøntsag', et 'dyr' o.l. **Spørgerne** må både stille et spørgsmål og forsøge med et gæt. Legelederen sætter en streg for hver spørgsmål eller gæt, som **Spørgerne** benytter.

**TILFØJELSE:** Hav evt. objektet med i klassen og gem det.

**SÆT FOKUS PÅ:** At spørge systematisk med henblik på at udelukke eller opklare. At vælge det spørgsmål, som giver mest information. **At finde nye spørgemuligheder.**

**FAGRELEVANT VERSION AF LEGEN** (til HISTORIE): Aktiviteten kan bruges i alle fag. F.eks. kan opgaven i historiefaget være at gætte en historisk person, en begivenhed eller en opfindelse.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra **Robert Fischer**. Oprindeligt navn: **Twenty Questions**

## GIV TAMBURINEN VIDERE

Deltagerne sidder i rundkredsen sammen med Legelederen. Legelederen har medbragt en tamburin (eller et andet objekt, som der meget, meget let frembringer en lyd). Legelederen fortæller nu, at



deltagerne skal gøre det næsten umulige, at få tamburinen til at vandre hele turen rundt uden at lave en lyd. Det kan godt kræve nogle forsøg, men man kan holde øje med, hvordan de andre gør det og teste, hvordan man kan holde på den og give den videre uden at den giver lyd fra sig.

**OBS.** Legelederen tæller blot på fingrene, hvor mange gange tamburinen giver lyd fra sig, så I ikke skal starte forfra, men tamburinen når hele vejen rundt hver gang.

**SÆT FOKUS PÅ:** At give tamburinen videre på en måde, som gør det lettere for den anden at holde den stille og give videre. At finde nye strategier for at overtage og give tamburinen videre.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra **Topsypage** (hjemmeside). Oprindeligt navn: **Pass the Tambourine**

## JEG PEGER PÅ...

Deltagerne er inddelt i makkerpar. Den ene peger på ting i lokalet (læs: **Pegeren**) og den anden fortæller hvad der peges på (læs: **Udsigeren**). I første runde skal Udsigeren kalde tingen ved dens normale navn, "loft, taske, vinterlandskab...". I anden runde skal **Pegeren** gøre det samme, men **Udsigeren** skal sige navnet på den foregående ting. F.eks. **Pegeren** har just rettet fingeren mod et bord og peger nu på døren. **Udsigeren** skal så sige "bord". I tredje runde skal **Udsigeren** finde på et navn til tingen, som absolut ikke passer på tingen!

**SÆT FOKUS PÅ:** At man som peger hjælper med små signaler og er opbyggende. At lege med tings identitet og håndtere dissonans. At finde på sjove og skæve måde at navngive tingen på.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra **Jason Buckley**. Oprindeligt navn: **Pointing At Stuff**

## JA... OG...

Legelederen starter med at demonstrere legen sammen med en deltager. Legelederen kommer med et forslag. F.eks. "Lad os tage til stranden i dag". Nu skal deltageren tilføje noget, som bygger videre på ideen om hvorfor vi skal tage til stranden sammen. Det er altså en positiv idegenerering. F.eks. "Ja lad os tage til stranden og få en is". Der er mange umiddelbart gode ting ved et strandbesøg, men det bliver mere spændende, når deltagerne skal til at søge efter mere overraskende og nuancerede argumenter for at tage til stranden. Lad derfor legen fortsætte lidt tid, så deltagerne har mulighed for at undersøge de mange potentialer, som der er for en strandtur.

**SÆT FOKUS PÅ:** At være imødekommende over for andres input. At bygge en fælles fortælling. At søge inspiration i den andens ideer. At komme op med overraskende, gakkede, nuancerede ideer til hvorfor det kan blive en god tur.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra **Jason Buckley**. Oprindeligt navn: **Yes, and...**



## SASA

Deltagerne sidder i rundkredsen sammen med Legelederen. Legelederen præsenterer deltagerne for en række kommandoer, som deltagerne skal respondere på. Kommandoerne og responsen er elementer fra en dansen Sasa, en Samoansk klappedans. Dansens formål er et skærpe nærværet i fællesskabet. Klappedansen har samtidig en 'opvækkende' karakter.

Se kommandoerne og bevægelserne på følgende link:

[https://www.youtube.com/watch?v=Qj4qeZT\\_uY&ab\\_channel=CreativeTogether](https://www.youtube.com/watch?v=Qj4qeZT_uY&ab_channel=CreativeTogether)

Se dansen, når den bliver udført i en gruppe på følgende link;

[https://www.youtube.com/watch?v=oHTw0Xfz8n4&ab\\_channel=LittleRainbowAcademyIreland](https://www.youtube.com/watch?v=oHTw0Xfz8n4&ab_channel=LittleRainbowAcademyIreland)

**SÆT FOKUS PÅ:** At hylde andres mod til at lave sig ind i dansen og lege med. At spejle rytmen og stemningen i gruppen. At koordinere sig med gruppen og søge vejledning ved at spejle til de andre.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra **Lukasz Krzywon** Oprindeligt navn: **Sasa** (en dans fra Samoa)

## PIF PAF PUF

Deltagerne står i rundkredsen med en stol bag sig. Legelederen står i centrum af cirklen. Legelederen peger på en tilfældig deltager i rundkredsen og gør 1 af 3 ting: **(1)** Sige "pif-paf-puf". Deltageren skal nå at sige "puf", inden Legelederen har sagt "pif-paf-puf". **(2)** Sige "puf". Deltageren skal stå helt stille. **(3)** Sige "hvad laver du?". Deltageren skal både sige og vise hvad vedkommende gør, fx siger deltageren "jeg hopper", mens deltageren hopper på stedet. Hvis det IKKE lykkes at finde på noget inden for kort tid eller deltageren genbruger en aktivitet, som en anden deltager har introduceret, så er deltageren ude og tager plads.

**TILFØJELSE:** Peg på en deltager og udsig en kategori, fx "jeg elsker denne sport". Deltageren skal nævne en sportsgren.

**OBS.** Lav altid en prøverunde og inviter eleverne med igen. Afslut ikke legen men inviter jævnligt børnene tilbage i legen, så de ikke skal sidde og vente så længe.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra **Philosophy Foundation**. Pif paf puf er sammensat af to lege: **Bippity Bibbity Bop** og **Bish Bash Bop**.

## SPLAT

Deltagerne står i rundkredsen med en stol bag sig. Legelederen står i centrum af cirklen. Legelederens rolle er at pege med sin pistol på en deltager og sige "splat". Den deltager (læs: **Dukker**), som Legelederen splatter, skal dukke sig hurtigst muligt, så **Dukkerens** to sidemænd kan duellere mod hinanden. **Duellanterne** skal (tilnærmelsesvist) skyde hen over **Dukkeren**. Hvis



**Dukkeren** IKKE når at dukke sig i tide, så er han/hun ude af legen. Den **Duellant** der løsner sit skud sidst, er ude.

Når der er to deltagere tilbage, skal de duellere (læs: **Finalister**) på en ny måde. **Finalisterne** sig med ryggen til hinanden. Legelederen siger nu forskellige ord. Hvis ordet har begyndelsesbogstavet 'S', så må de vende sig mod hinanden og splatte. Hurtigste **Finalist** vinder. Udsiger legelederen et ord med et andet begyndelsesbogstav, så skal Finalisterne tage et skridt væk fra hinanden.

**TILFØJELSE:** I stedet for at pege og sige splat, så kan legelederen blot sige et navn eller bruge øjenkontakt og signalere med et blink.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra **Philosophy Foundation**. Oprindeligt navn: **Splat**

## GÅ, STÅ, KLAP, HOP

Alle deltagerne skal stå mellem hinanden i et afgrænset område. Legen går ud på, at deltageren skal gøre det, som legelederen "befaler" (Gå, stå, hop, klap). Hvis legelederen siger "gå", så skal deltagerne gå rundt mellem hinanden på det afgrænsede område. Hvis facilitatoren siger "stå", så skal deltagerne stå stille. Hvis legelederen siger "hop", så skal deltagerne hoppe én gang. Og hvis legelederen siger "klap", så skal deltagerne klappe én gang.

Når deltageren har kropsliggjort befalingerne, begynder den egentlige leg. Legelederen stopper legen og fortæller, at der nu bliver byttet rundt på ordre og aktivitet. "Når jeg siger 'klap', så skal i 'hoppe'".

**TILFØJELSE:** Føj gerne andre ordre og bevægelser til listen.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra **Philosophy Foundation**. Oprindeligt navn: **Stop, Clap, Jump, Go**

## BOMBELEG

Del klassen op i to (stafet)hold. Hvert hold skal bestå af ca. 5 **bomber** og en gruppe, som skal passere bomberne (læs: **Bombefolk**). **Bomberne** lægger sig på gulvet i en række. De skal ligge tæt på hinanden i sprællemandsposition. **Bombefolkene** stiller sig op i en kø.

**Bomberne** skal i hemmelighed placere 2 bomber. Bomberne kan enten ligge under (1) venstre arm (2) højre arm eller (3) mellem benene. Der er altså kun 1 felt, hvor der ikke er en bombe.

**Bombefolkene** skal nu forsøge at komme igennem bombefeltet ved at træde forsigtigt på en af de tre felter. Hvis de træder på en bombe, så siger **bomben** "BANG", og **Bombepersonen** må om bag køen igen. Hvis **Bomben** ikke siger noget, så fortsætter de til næste bombe. Vinderne er dem, som først har fået alle **Bombefolk** gennem bombefeltet.

**TILFØJELSE:** Legen skal spilles med 5 felter. Du kan tilføje et felt over venstre og højre skulder. Her plejer vi at spille med to frie felter og tre bomber.



**OBS.** Bombefolkene kan blive fristet til at hoppe fra felt til felt og dermed løbe den risiko, at hoppe oven på bomberne. Fortæl bombefolkene, at de skal gå stille og roligt og blot sige til, når de har besluttet sig for hvilket felt de vil træde på.

**OBS.** Når Bomberne først har placeret deres 2 bomber, skal bomberne forblive på de to felter gennem hele legen.

**OPHAV TIL RESSOURCEN:** Adopteret fra **Legedatabasen, Bombeleg.**

Tak fordi du hentede vores materiale, *25 Start- og slutlege til det filosofiske læringsrum*

Håber du, dine kollegaer og elever får glæde af det.

Rammeillustrationen på forsiden er hentet på Canva.com og er lavet af Slebor. Forsidebilledet med de forskellige "Play types" er lavet af Bob Hughes og udgivet af Play Scotland.

Hvis du har spørgsmål eller kommentarer til vores materiale, er du meget velkommen til at skrive til os på [tankespirerne@gmail.com](mailto:tankespirerne@gmail.com).

Du kan også finde os på LinkedIn:

<https://dk.linkedin.com/company/tankespirerne>

Eller vores hjemmeside: [Tankespirerne.dk](http://Tankespirerne.dk)

Al kopiering, analogt og digitalt, af dette materiale eller dele deraf er tilladt i henhold til undervisningsinstitutionens aftale med Copydan Tekst & Node. Kopiering, der går ud over begrænsningsreglerne i aftalen med Copydan Tekst & Node, kan alene finde sted efter forudgående aftale med licensgiver'.