



INTENTIONSJAGT

• Makkerpar og fælles • 15-60 minutter

SÅDAN GØR I

- 1 Lad eleverne gå på jagt efter ting i klassen som nogen har placeret, indrettet eller designet med en hensigt. Hvad har den, der har lavet eller valgt tingen, mon villet med jer?
- 2 Eleverne vælger intentioner fra listen, skriver dem på post-its og placerer dem på tingene. Den samme ting kan sagtens få flere forskellige intentioner. En bæk kan fx både være tiltænkt *at samle jer, få jer til at sidde og skabe ro.*

DEL 2: Er der overensstemmelse mellem intention og brug?

Obs. Fortæl ikke på forhånd, hvad anden del går ud på.

- 3 Når alle post-its er placeret, tager eleverne en ny runde. Nu skal de se på hver intention og spørge: *Bliver tingen faktisk brugt efter hensigten?*
- 4 Marker post-its med prikker:
Overvej en fjerde farve, der markerer, at *'tingen ikke længere har en effekt (anonym)'*.

Sort = Ja, sådan virker den også

Lilla = Både/og

Blå = Nej, den bliver brugt eller virker anderledes

- 5 Læreren udvælger den genstand, hvor der er størst forskel på de intentioner, eleverne har identificeret, og den måde, genstanden faktisk bliver brugt på. uoverensstemmelserne giver jer noget at drøfte.



Er det en styrke eller et problem, at genstanden ikke bruges som intenderet?



INTENTIONSJAGT (FORTSAT)

• Makkerpar og fælles • 15-60 minutter

SÅDAN GØR I

DEL 3: intentioner udtrykker sig i netværk og relationer - sæt en intention i spil og skab en fælles dagsorden for en designudfordring.

Bordet står i relation til stolen, stolen til mennesket og mennesket til de borde, stole og andre mennesker, det befinder sig iblandt. Som lærere tænker vi allerede over dette samspil mellem intention og indretning. Vi ommøblerer og fortæller eleverne, at vi nu skal sidde i hestesko, i busformation eller adskilt. Vi har en intention, og ud fra den vurderer vi, hvordan vi skal etablere relationer mellem ting og mennesker, der kan understøtte den, fx skabe ro til fordybelse i et klasserum. En dør er ikke blot og bare en dør, isoleret fra alt andet. Den står i relation til ting og mennesker omkring den, og disse relationer er med til at give døren betydning.

- 6 Vend nu intentionsjagten om. Eleverne skal ikke længere lede efter hensigten bag noget, der allerede findes. **De skal selv designe sig hen imod en hensigt.**
- 7 Vælg, hvilken hensigt I skal arbejde for, hvilken rolle eleverne kan indtage, og hvad de må arbejde med. Hvis hensigten fx er at skabe ro til fordybelse, kan eleverne få til opgave at ændre bordopstillingen. Opgaven er at designe sig frem til relationer mellem ting og mennesker, der fremmer hensigten. Lad eleverne tænke med hænder og krop: Ved at flytte, ændre, tilføje og fjerne noget kan de afprøve, hvordan forskellige indretninger og relationer virker i praksis.



Er vi lykkes med at fremme hensigten?



KAN MAN OVERBEVISE EN SNEGL

• Fælles dialog • Faciliteret af lærer • 15-30 minutter

For nærmere vejledning i at facilitere filosofisk dialog, Hent materialet: Den første filosofiske dialog på Tankespirerne.dk.

Fortæl: Jeg overbeviste engang en snegl om at vende om, da den var på vej ud på en vej. Jeg fortalte den om faren ved veje, om livets værdi, om det gode vejr, der var på vej, og om, hvorfor snegle er vigtige for naturen. Da sneglen fortsatte ufortrødent, tog jeg fat om sneglehuset og vendte den 180 grader. Så fortsatte den tilbage mod grøftekanten, den var kommet fra. Overbevist!



Har jeg overbevist sneglen?

Opståede spørgsmål

- Kan man overbevise nogen, der ikke forstår ens ord?
- Er det stadig en overbevisning, hvis den anden ikke har et valg?
- Hvad er forskellen på at overbevise og tvinge?
- Er elever i 7. klasse mest som snegle eller mennesker?
- Hvad er sværest at overbevise unge mennesker om: a) at en edderkop er nyttet, b) at droppe mobilen i 24 timer, c) at vælge noget andet end alle vennerne?
- Skal den anden forstå 'hvorfor', før man kan kalde det en overbevisning?
- Kan man være overbevist uden at have skiftet mening?
- Er det muligt at overbevise nogen uden selv at være overbevist?
- Kan man manipulere sig selv til at ville noget nyt/andet?
- Er det at overbevise det samme som at manipulere?
- Hvad er forskellen på et menneske og en snegl?
- Hvad er en overbevisning?





OVERBEVIS HINANDEN OM X

• Makkerdialog • 5-15 minutter

SÅDAN GØR I

- 1 Find sammen to og to.
- 2 Hent ét billede ad gangen (*print er vedhæftet*).
- 3 **Den ene begynder:**
"Det skal vi, fordi ..."
Den anden bygger videre:
"Ja, det skal vi også, fordi ..."
- 4 Skift frem og tilbage, og find så mange forskellige grunde som muligt. Fortsæt, så længe I kan komme på nye argumenter.
- 5 Når I er færdige med et billede, henter I et nyt og gentager.

Obs. er eleverne lidt fattige på metoder til at overbevise, så støt dem med metodekataloget over velafprøvede retoriske metoder til at overbevise vennerne.

METODEKATALOG

- **Henvise til fællesskabet:** "Alle de andre gør det."
- **Bruge egne erfaringer:** "Jeg prøvede det i går, det var faktisk fedt."
- **Love en gevinst:** "Kom nu, det bliver sjovt."
- **Gøre det ufarligt:** "Det tager kun fem minutter."
- **Udfordre:** "Tør du ikke?"
- **Bruge humor eller drilleri**
- **Gentage og presse lidt:** "Kom nuuu..."
- **Henvise til en person, de stoler på:** "Maja siger også, det er godt."
- **Vise noget frem:** en video, et billede, en besked eller et eksempel.
- **Bytte eller forhandle:** "Hvis du gør det, så gør jeg også ..."



BESLUTTET

• Fælles aktivitet • 10-15 minutter

SÅDAN GØR I

- 1 Få en **post-it i panden** med noget, du har besluttet dig for. Du må ikke selv se, hvad der står.
- 2 Gå derefter rundt mellem hinanden. Når du møder en klassekammerat, skal I ønske hinanden "tillykke" og tilføje noget positivt om beslutningen uden at afsløre direkte, hvad der står. Fx: "Tillykke. Jeg er sikker på, at du bliver god med en saks."
- 3 Tal med flere.
- 4 Til sidst skal du prøve at gætte, hvad du har besluttet dig for.



- (Jeg er fast besluttet på) at blive dyrlæge
- at tage på efterskole
- at forlade en gruppechat, jeg er træt af.
- at vælge madkundskab frem for håndværk og design
- at holde en fest uden at blive konfirmeret.
- at lægge min første video ud offentligt.
- at melde mig ind i ungdomsklubben.
- at bruge færre penge på skins og ting i spil.



- at spise mindre kød
- at blive konfirmeret
- at blive en af Danmarks bedste CSGO-spillere
- at farve mit hår grønt
- at begynde til boksning
- at stille op i Den store bagedyst
- at lære at pifte
- at lære at lave en salto
- at få et fritidsjob
- at fortsætte på mit håndboldhold, selv om flere af mine venner er stoppet.

At blive frisør



SLUT MED VALG

•Designproces •Makkerpar eller alene •25-90 min

SÅDAN GØR I

Tag afsæt i materialer, teknikker og udtryksformer, eleverne allerede kender fra dit fag. Eksemplerne i slideshowet knytter an til forskellige fagligheder og måder at designe på: *Walking Birds* til teknologiforståelse og håndværk og design, *Everything in Between* til billedkunst og *A Machine to See With* til dansk, hvor manuskriptet er en væsentlig del af designet.

Hvad har eleverne tidligere bygget, formet, programmeret, skrevet eller fremstillet? Vælg gerne et velkendt og overskueligt udvalg af materialer og teknikker, som de kan trække på, når deres måske første spekulativ ide skal have krop. En flip-flapper kan også være spekulativ såvel som en programkode til Micro:bit.

1 Modeller princippet om at udlicitere et valg med noget velkendt. Et lykkehjul (se slideshow) overlader et konkret valg til tilfældet. Gør designet tydeligt for eleverne: Hvad kan hjulet afgøre? Hvilket princip afgør valget? Hvordan er hjulet udformet til lade tilfældet råde?

2 Brug derefter de **spekulative designeksempler** til at sætte en **brainstorm** i gang. Vis fx *Walking Birds* og *Everything in Between* (se slideshow). Undersøg sammen med eleverne både den spekulative ide og den form, den har fået: Hvilke valg har mennesket overladt til noget andet? Hvem eller hvad træffer valget? Hvordan er ideen gjort til noget, man kan tage på, holde i hånden, folde, dreje, trække, følge eller på anden måde bruge?

3 Bred mulighederne ud. Hvad kunne ellers vælge for os? Hvilke valg kunne vi overlade til en genstand, et system, en regel eller tilfældet? Og hvilken form kunne det få?

Et design kan fx være et hjul, et sæt kort, en beklædningsgenstand, en æske, en mekanisme, et regelsæt eller noget helt andet. Kobl undervejs ideerne til de materialer og teknikker, eleverne har til rådighed: Hvordan kunne ideen bygges, formes eller fremstilles?

SLUT MED VALG (FORTSAT)

• I makkerpar eller alene • 25-90 min

SÅDAN GØR I

4

Giv eleverne designudfordringen + tre benspænd: Forestil jer en verden, hvor I ikke længere selv skal træffe jeres valg. Design en provotype, der overtager valgene for jer. Den kan vælge ud fra fx regler, tilfældigheder, viden, data eller principper.

a) Brug de materialer og teknikker, I har til rådighed. Provotypen må gerne være fiktionel frem for funktionel.

b) Gør det attraktivt at afgive valget. Provotypen skal få det til at virke fristende, befriende eller på anden måde attraktivt at slippe for selv at vælge.

c) Gør provotypen interaktiv. Andre skal kunne bruge, prøve eller på anden måde sætte den i gang og opleve, hvad den vælger, hvordan den vælger, og hvorfor den vælger, som den gør. Igen, må det gerne være 'fiktivt', fx kan man skuespille eller fortælle, hvad der sker, når publikum trykker på en knap eller tager den på.

5

Udstil, fremvis eller lad andre interagere med provotyper. Publikum skal kunne prøve, undersøge og forestille sig den verden, provotypen åbner for. Lad mødet med provotypen sætte tanker og samtaler i gang: Hvordan ville det være at overlade netop dette valg til den? I kan fx bruge et *sharshop-format* og *uddele priser* for mest skøre-, fristende- og/eller nytænkende design.

S
P
E
K
U
L
A
T
I
V
T

DESIGN

- **Prototyper**, der gør opmærksom på sig selv, som noget fiktionelt og idebåret snarere end funktionelt.
- **Alien-design:** Genstande fra alternative og ukendte verdener.
- **Provo-typer:** Designet til at udfordre forestillinger, værdier og mulighedshorisonten gennem interaktion.
- **Verdensåbning:** Åbner horisonter, kighuler, flig til verdener-der-endnu-ikke-er.

Varm op til stillingtagen - katalog

Udgivelsesår: 2026

Udgiver: Tankespirerne

Ide og redaktion: Martin Kongshave

Layout og grafik: Tankespirerne

Format: Digitalt undervisningsmateriale

Målgruppe: 4.-10. klasse

Materialet består af *Varm op til stillingtagen - katalog* samt et tilhørende *supplement* og en *præsentation*.

© 2026 Tankespirerne

Materialet er beskyttet af ophavsret. Det må anvendes og printes til undervisningsbrug. Materialet eller større dele af det må ikke videredistribueres, offentliggøres eller deles digitalt uden aftale med Tankespirerne.

Billeder og grafik

Grafiske elementer er primært hentet fra Canva-biblioteket. Billeder af de omtalte designværker stammer fra kunstnernes og designernes egne projektsider, som der linkes til på de enkelte slides.

Yderligere materialer og opgaver findes på Tankespirerne.dk.