



Helle for at være først

Det er en grundvilkår for børn at nogle er først, nogle skal være et sted i midten og nogle skal være sidst, men hvem og hvorfor?

FORBEREDELSE

VALG AF LEG: Jeg kalder legen "LAVABROEN". Lavabroen er skabt af eleverne selv, som laver felter med kridt, hvor de skriver et tal mellem 1-9 i feltet. Når de har lavet en sammenhængende bro introducerer du dem til reglerne (se **stimulus 1**)

Legen er skabt med øje for at der er en væsentlig forskel i udfordringen, alt efter om du er først eller sidst i køen. Jeg har tilføjet et fælles mål, for at sætte fokus på samarbejde. I første runde lader jeg eleverne finde ud af rækkefølgen uden at jeg blander mig.

DU SKAL BRUGE: 1) Et stykke kridt per elev. 2) Et flise eller asfaltareal af en vis størrelse, hvor I kan skrive med kridt.

I UNDERVISNINGEN



1 INTRODUKTION TIL LEGEN: Lad eleverne tegne felter med kridt, hvor de skal skrive et tal fra 1-9. Når I har skabt en lang sammenhængende bro fortæller du dem, at de skal over på den anden side. En af gangen. Men, de kan kun bruge ulige tal som trædesten. Hvis de lander uden for et felt eller på et lige tal, så styrter de ned og dør. Fortæl dem nu, at troldmanden på den anden side vil fortælle dem en dyb hemmelighed, hvis de fleste finder over broen. Der er dog et vigtigt ABER DABEI. Når 1 elev er kommet over, så forsvinder et af felterne med et ulige tal (du streger det over). Det bliver selvsagt sværere og sværere at komme over.



Hvordan valgte I/skete rækkefølgen?

I UNDERVISNINGEN



2 KAN VI FÅ MERE SUCCES: Du giver nu eleverne bedre betingelser, for at træffe et reflekteret valg. Du kan vælge en eller begge af de følgende aktiviteter som stimulus.

Fælles aktivitet til AS 2: Test principper for at vælge rækkefølgen: 1. Den stærkeste. 2. Den der først meldte sig/kom først 3. Turtagning (vi skiftes). 4. Den der er dygtigst/mindst dygtig. Etc. Lad eleverne finde flere principper, skriv dem ned og læg dem i midten af dialogcirklen.

Gruppeaktivitet med Begrebsbarometer til AS 3: Print 5-10 elevbeskrivelser til hver gruppe. F.eks. Emil kender ikke forskellen på lige og ulige tal. Han er god til fodbold (evt. med billede). makkerparrene skal vælge passagerækkefølgen for elevgruppen i legen. (Gentag evt. legen efter dialogen).



AS2: Hvilket princip skal vi bruge til at bestemme rækkefølgen?

AS3: Kan man lave en perfekt rækkefølge?

Helle for at være først



INDLEJREDE SPØRGSMÅL

- Hvad er den bedste strategi for at få flest muligt over?
- Skal man vægte hensynet til sig selv eller fællesskabet? (på hvilken måde?)
- Hvorfor justerede i undervejs? (Hvis eleverne ændrede på rækkefølgen, mens legen pågik)
- Hvordan afgøre man rækkefølgen ved uenighed?
- Ville du/i gøre det anderledes, hvis I fik muligheden igen?
- Skal vi bruge et princip, flere principper eller skal folk bare gøre som de vil?
- Kan princippet bruges I andre lege eller ændrer det sig med legen?

FILOSOFISKE BEGREBER

- | | | |
|-----------------------|----------------------|-------------|
| • Princip/principløst | ikke beslutning | • Lederskab |
| • Valg/ikke-valg | • Individ/fællesskab | • Offer |
| • Beslutning/ | • Ansvar | |

