



Kong gulerods magt



Lad børnene lære dig om deres egne lege og undersøg sammen, hvordan man leger, skaber lege og finder sin legeidentitet

FORBEREDELSE

GØR: Aftal med en gruppe af elever, at de skal vise en leg for klassen, som de andre ikke kender. De skal kunne udføre den uden at tale sammen undervejs. (De kan evt. øve den i et frikvarter)

DET GODE EKSEMPEL: Det giver rum for udforskning og ideskabelse, hvis legen har flere skift og faser samt er et sammenvæv af 2+3 legetyper. **Kong Gulerods magt:** 4-5 børn danser omkring et andet barn (guleroden). De synger en sang om at de koger guleroden men afbrydes. Der kommer et tog. Alle børn løber til vinduet (symbolsk) og kigger på toget. Guleroden løber væk. Børnene vender sig om og ser guleroden er flygtet. De jagter guleroden. Guleroden fanges. Den føres roligt til legens begyndelsessted. Den bliver lagt ned og alle børn hakker den i stykker og spiser den med vellyst.

I UNDERVISNINGEN



1 ROLLEMODELLERNE VISER LEGEN FOR KLASSEN. Gerne 2 gange. Efterfølgende spørger du - er der nogen, som tror de kan lege den samme leg? Der må ikke kommunikeres. Legens deltagere vælger afløsere (håndsovrækning). De overtager rollerne. Ideelt set skiftes alle deltagerne ud. De nye gentager legen, sådan som de har forstået den.

OBS: Stil AS1. Når det føles naturligt lader du eleverne fra runde 1 forklare, hvad legen faktisk gik ud på, så de sidste elever har et begreb om legetypen, legens faser, rollerne og legens stemning. Forsæt derefter den filosofiske samtale med AS2 - eller et andet AS, som eleverne finder interessant.



AS1: Legede de den samme leg?

AS2: Hvordan kan man vide hvad en leg går ud på?

I UNDERVISNINGEN



2 GØR: Spørg om der er nogle, som har nye ideer til Kong Gulerod-legen? Inviter en gruppe af elever, som har ideer til legen og evt. nogle som ikke har ideer, men bare gerne vil være med. Lad dem forhandle sig frem til en ny version og lege legen. Det kan være, at de lykkes med at opnå enighed/måske ikke. Begge dele er interessant.

EKSEMPEL: Kong Gulerod-versioner 2) Guleroden forvandler sig til fanger, når den bliver fanget og jagter de andre. Dem der bliver fanget bliver forvandlet til Kong Gulerods hjælpere. Når alle er fanget hakker guleroden alle "mennesker" i stykker og spiser dem. 3) Kong gulerod er fanger og de andre er forskellige grøntsager (salat). Når han fanger de andre, så spænder han dem fast (symbolsk). Når alle er fanget laver han salat af dem.



AS3: Hvordan kan man finde ud af om den nye ide kan bruges?

AS4: Hvilken version af legen er bedst?

Kong gulerods magt



INDLEJREDE SPØRGSMÅL DEL 1

- Hvordan kan man bedst finde ud af hvad en leg går ud på?
- Hvordan ved man hvad man skal gøre/ikke gøre i legen?
- Hvordan er man en god leger (i relation til rollerne i legen)?
- Hvornår er noget en god leg?
- Hvordan kan man vide, at nogen leger?
- Hvorfor spiser børnene ikke guleroden med det samme?
- Hvordan kan man finde ud af hvem der skal være gulerod eller fanger?
- Hvad er en god fanger og hvad er en god gulerod?

FILOSOFISKE BEGREBER DEL 1

- Gentagelse/forandring
- Forståelse/Viden
- Rolle/rollemodel
- Regelbundet/regelløs
- Fantasi
- Fri/ufri
- Leg/leger

INDLEJREDE SPØRGSMÅL DEL 2

- Hvorfor ændre på en leg? (Er der lege som er perfekte som de er?)
- Hvilken version er den bedste af legene (hvorfor)?
- Hvornår er det okay, at ændre en leg?
- Må hvem som helst komme med nye ideer til legen?
- Hvordan ved man at en leg er perfekt som den er?
- Er det okay, at gå ud af legen? (hvornår må man gå ud af legen?)

FILOSOFISKE BEGREBER DEL 2

- Gentagelse/forandring
- Brud/kontinuitet
- Skabelse/ødelæggelse
- Ønske
- Ide
- Identitet (er det stadig den samme leg?)/forskellighed

VIDERE IDEER



1) Hvem er jeg som leger? (FASE 3: Min legeidentitet): Med hvem og hvad har du som leger lyst til at involvere dig og bruge din tid? Hvordan skelne mellem hvad man ønsker/ikke ønsker.

2) Innover på legen med nye materialer: Læg 5 legematerialer frem. Lad sidemakkerne tale om hvilken ting, som kan bruges til at ændre legen på en god måde? Kan der skabes nye og spændende legesituationer? Lad dem drøfte det i 1 minut. Stil AS 5: Hvilken ting kan bruges til at ændre legen på en god måde? Brug deres idegenerering til at skabe nye lege, som de kan afprøve i fællesskabet eller i frikvarteret, hvis de har lyst.

3) Tag legen til et nyt sted: Hvad sker der med legen, hvis vi skal lege den i et andet rum? Hvad gør rummet ved legen? Hvad er det bedste rum for denne leg?

4) Hvad kan legen holde til?: (Brug evt. Aktivitetshjulet som ramme). Hvis legen skulle vare i 1 minut? Hvis hele skolen skulle lege med? Hvis der skulle være voksne med? Hvis de skulle bruge reb? Hvis de kun måtte kravle? Hvis man gerne måtte skubbe? Hvis de skulle lege legen på biblioteket, plejehjemmet? Fortsæt selv...