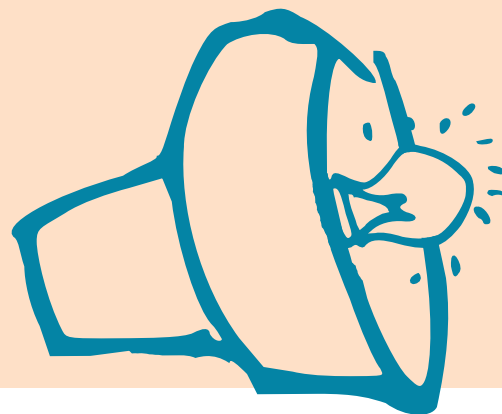




Vejens vogter

Hvilken version af legen er den bedste og hvordan afgør vi, hvordan vi skal lege, når vi vil lege forskellige versioner af Vejens vogter?



FORBEREDELSE

SÅDAN LEGER I LEGEN: Vejens vogter sidder på et bord med bind for øjnene og en kraftig lygte. Han lytter og lyser mod de steder, hvorfra han kan høre en lyd. I den anden ende af det mørklagte klasse-lokale sidder de to hold musestille i hvert sit hjørne. Den forreste i rækken forsøger nu at krydse vejen og komme forbi Vejens vogter. Hvis vogteren lyser direkte på hende, så må hun liste tilbage bagerst i køen. Dommeren afgør om deltageren er blevet fanget af lyset. Når vejen er blevet krydset, så må den næste gøre sit forsøg. Det første hold, som får alle deltagere over vejen, har vundet. Lav 3 gennemgange, så eleverne er rutineret i den oprindelige leg og I har fået finjusteret inden for de gældende rammer.

HVORFOR VEJENS VOGTER?: Den har en bred appel, den er let af lære og har vist sig holdbar. Legen er let at afvikle og idégenere ud fra - en runde er kortvarig og der er mange umiddelbare udvidelses- og ændringsmuligheder.

Lad fantasien forme legen: Legens simple form giver gode muligheder for, at eleverne selv kan komme med idéer til, hvordan legen kan udvikles - hvad kan der ændres på? Hvad kunne være sjovt at afprøve? Skal der for eksempel laves forhindringer på vejen eller måske muligheder for at søge i skjul i forsøget på at undgå at blive ramt af vogterens lyskegle.

I UNDERVISNINGEN



1 GØR: Samle nye idéer ind fra eleverne. Skriv idéerne ned, så I kan huske dem og de kan bruges i en lodtrækning. Min klasse kom op med 7 nye idéer. Den følgende uge udtrak vi 3 idéer, som vi afprøvede i fællesskab. De 3 nye versioner af legen er udgangspunkt for den egentlig filosofiske samtale (se AS 1 og AS 2).

I UNDERVISNINGEN



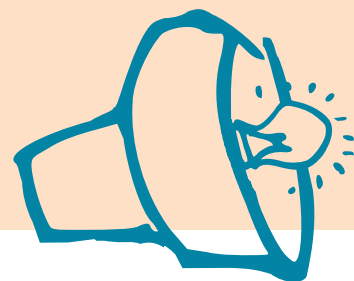
2 DIALOG: Eleverne har prøvet tre forskellige versioner af legen. Hav fokus på at indsamle argumenter og erfaringer, som kan være med til at vejlede alles dom om, hvilken leg, der fungerer bedst. Der vil formentlig være forskellige holdninger og eleverne vil fortsat udvikle på legene.



AS 1: Hvilken version af legen er bedst?

AS2: Hvordan kan vi afgøre, hvilken version af legen, vi skal lege?

Vejens vogter



INDLEJREDE SPØRGSMÅL

- Skal alle være enige om, hvilken version vi skal lege, før vi kan lege?
- Hvilken metode er bedst til at afgøre, hvilken version vi skal lege?
- Kan en leg nogensinde være perfekt, som den er?
- Hvordan ved man, om en leg er god eller ikke er god?
- Kan legen holde til at optage flere ideer?
- Er der noget, man ikke kan ændre, uden at det bliver til en anden leg end Vejens vogter?
- Skal vi gøre det lettere eller sværere at nå over vejen?

FILOSOFISKE BEGREBER

- | | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Ide/god ide• Valg/beslutning• Enighed/uenighed | <ul style="list-style-type: none">• Afstemning, kompromis, lodtrækning, konsensus, enesker | <ul style="list-style-type: none">• Leg/at lege med/imod• Legens status (identitet/opløsning) |
|--|--|--|

