

DREJEBOG

Leg dig klog på legende læring

KÆRE FACILITATOR

I stedet for at fortælle personale, forældre, ledelse og skolebestyrelse, hvad begrebet legende læring dækker over, har vi i stedet udviklet "Leg dig klog på legende læring", som har til formål at give deltagerne kropslige og taktile oplevelser med legende læring samt mulighed for efterfølgende at drøfte oplevelserne med hinanden.

For at du kan lykkes bedst muligt som facilitator, har vi udarbejdet denne drejebog, så du er klædt på til at rammesætte og facilitere processen.

God leg!

DE 5 LEGE



Byg en leg



the Duck



Hulahop



Kryds og bolle



Gæt en person

Rammesætning

RAMMESÆTNING

Det er vigtigt, I rammesætter denne aktivitet alt efter tid, målgruppe og forventet udbytte.

- Hvorfor har vi fokus på legende læring?
- Hvad er formålet med aktiviteten?
- Hvad skal "resultatet" eventuelt bruges til?

Forslag til rammesætning

På vores skole er vi nysgerrige på, hvad legens kvaliteter kan bidrage til ift. elevernes læring og trivsel. I stedet for at fortælle jer om legende læring, skal I nu selv på egen krop opleve, hvad det legende *kan* være. Gennem drøftelser skal vi udvikle et fælles sprog og forståelse af legende læring og være undersøgende på, hvordan det ser ud eller kan se ud på vores skole.

INDHOLD I KASSEN

- Drejebog
- Refleksionsbrikker
- Brikker i akryl
- Tusch

Kassens indhold passer til grupper på ca. 4 - 6 deltagere.

I behøver ikke at lege alle legene, så udvælg de to aktiviteter, som passer bedst ift. tid, målgruppe og materialer.

Byg en leg

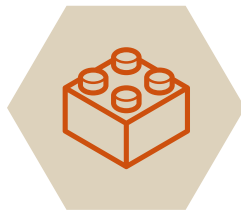
SÅDAN GØR I:

- Bed deltagerne om at lukke øjnene og tænke tilbage på en leg, de husker som én af de bedste, da de var barn (1 min)
 - Hvad skete der?
 - Hvor legede du?
 - Hvad legede du med?
 - Hvem var med i legen - hvis der var nogen med?
- Deltagerne bygger nu deres leg i LEGO (4 min)
- Deltagerne går sammen to og to og skiftes til at fortælle om deres leg (3 min)
- Fælles opsamling: alle fortæller kort, hvad det legende var for dem i deres leg.
- Lav en fælles udstilling med alle legene

Nu skal I drøfte jeres oplevelse af **selve aktiviteten** Byg en leg (og ikke legen fra barndommen). Se næste side.

MATERIALER

- En kasse med blandet LEGO med figurer, rekvisitter og forskellige klodser. gerne en kasse pr. gruppe.



Refleksionsrunde

Gentages efter hver leg

SÅDAN GØR I:

- Spred alle refleksionsbrikker ud på bordet med teksten opad
- Placér brikken med symbolet for legen midt på bordet
- Deltagerne skiftes til at placere en brik, der beskriver deres oplevelse med aktiviteten. Uddyb gerne valg af brik.
- Hvis der mangler begreber, skrives de på brikker lavet af akryl med whiteboardtusch og tilføjes.

Facilitator kan samle op på og afrunde aktiviteten med følgende spørgsmål:

- Vil du fortælle om, hvorfor du har valgt netop denne kvalitet?
- Hvilke andre erfaringer har du, der minder om denne kvalitet?
- Er der andre, der havde den samme oplevelse?

Herefter går I videre til den næste leg eller den afsluttende refleksion.



The Duck

SÅDAN GØR I:

- Gå ind på siden: theduck.legofoundation.com
- Spørg deltagerne "Hvad tror I, I skal på denne side?"
- Spørg, om der er nogen, der har en idé til, hvad de skal gøre med de fire figurer?
- Prøv jer frem. Er der en god strategi?

Når I er kommet videre:

- Hvad tror I, I skal nu? (tryk start)
- Hvad kan I se på siden? (ledetråd: QR-kode)
- Afslut aktiviteten, når alle har skannet QR-kode og tilføjet en and til den virtuelle andedam.

Gennemfør en refleksionsrunde og drøft jeres oplevelser af aktiviteten The Duck.

MATERIALER

- En computer i hver gruppe
- Deltagerne skal bruge deres mobil eller iPad.



Hulahop

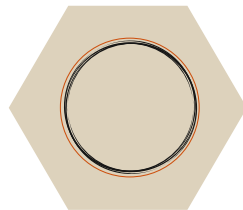
SÅDAN GØR I:

- Find et sted, hvor der er god plads til at bevæge sig.
- Deltagerne tager hinanden i hånden og danner en rundkreds
- En deltager får en hulahopring om armen og sender den videre til sidemanden ved at kravle igennem hulahopringen uden at give slip på sine sidemakkere
- Når hulahopringen har vandret hele vejen rundt og er tilbage til start, er aktiviteten slut.

Gennemfør en refleksionsrunde og drøft jeres oplevelser af aktiviteten Hulahop.

MATERIALER

- 1 hulahopring



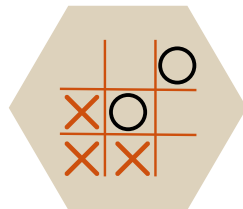
Kryds og bolle

SÅDAN GØR I:

- Find et sted, hvor der er god plads til at bevæge sig
- Tegn en kryds-og-bolle-bane på gulvet med kridt
- Opdel deltagerne i to hold
- Hvert hold får tre ærteposer i samme farve, og holdene placeres ca. 5-10 meter væk fra banen
- Den første deltager fra hvert hold løber frem til kryds-og-bolle-banen, placerer en ærtepose og løber tilbage
- Den næste deltager sendes afsted med en ærtepose, placerer den, løber tilbage osv.
- Holdet, der først får tre på striben, vinder kampen
- Gentag til fx bedst ud af tre kampe eller først til tre sejrer alt efter, hvor meget tid I har.

MATERIALER

- 6 ærteposer i to farver
- Kridt



Gennemfør en refleksionsrunde og drøft jeres oplevelser af aktiviteten Kryds og bolle.

Gæt en person

SÅDAN GØR I:

- Lav grupper på 3-4 deltagere
- Alle deltagere trækker et kort fra bunken med rollekort og sætter sig ind i rollens karaktertræk. **Husk**, at rollen skal holdes hemmelig for resten af gruppen.
- Deltagerne skal nu agere som deres rolle, mens gruppen drøfter et bestemt emne fx
 - Motion
 - Fantasi
 - Penge
 - Fællessang
- Når gruppen har drøftet emnet i ca. 5 minutter, skal deltagerne på skift forsøge at gætte hinandens roller.

Gennemfør en refleksionsrunde og drøft jeres oplevelser af aktiviteten Gæt en person.

MATERIALER

- Print og klip et sæt rollekort pr. gruppe via dette link (indsætte kortlink til siden)



Afsluttende refleksion

SÅDAN GØR I:

Runde 1:

- Placer brikken med hjernesymbolet i midten
- Bed deltagerne om at udvælge og placere den brik, der bedst beskriver deres legende oplevelse på tværs af aktiviteterne.

Runde 2: Status

- Hvor ser vi eksempler på legende læring i skoledagen?
- Forældre: Fortæller dit barn om skoleaktiviteter, hvor legende læring er central?

Runde 3: Perspektivering

- Hvilke kvaliteter kan vi sætte større fokus på på vores skole?
- Hvad skal der til, for at vi kan lykkes med det?
 - Mere viden om legende læring
 - Undervisningsforløb med en legende tilgang
 - Temadage eller -uger med fokus på legende læring
 - Mere legende møder

