

PLACES FOR ELEVER

Legende læring og historiefortælling, der skaber engagement i verdensmålene blandt børn og unge.



<http://www.play-2-learn.eu>

Indholdsfortegnelse

Introduktion til materialet og projektet	3
EU-integration, FN & Verdensmål 3, 4 og 10	4-7
Det legende læringsakademi	
• En holistisk tilgang til sundhed i skolen	9
• Varieret og involverende undervisning: indsigter fra interviews med elever og lærere	10-12
• Legende læringsprincipper	13
• Legende læring og lærerens roller	14
• Historiefortælling – Grundelementer og historieknogler	15-17
• Historiefortælling – Den sproglige motorvej	18
• Gør historier sjove og meningsfulde med planlægning	19
Legende historiefortælle-materiale	
• Historieknogler med forslag til aktiviteter og refleksionsspørgsmål til elever	21-41
• De vilde kort	42-47

Introduktion



Blandt en samling af verdenslande har man aftalt at have 17 store mål, som kaldes **Verdensmålene**. Disse mål handler om at gøre verden til et bedre sted – ved at stoppe fattigdom, behandle mennesker retfærdigt og passe på vores planet.

Tre af målene handler om:

- God sundhed og trivsel
- Kvalitetsuddannelse til alle
- Mindre ulighed mellem mennesker

PLACES projektet viser, hvordan leg og fortællinger kan gøre det sjovt at lære – og hjælpe alle med at føle sig glade og en del af fællesskabet i skolen.

Materialer i PLACES, som I kan bruge:

- Videoer med historier om verdensmålene og tips til at fortælle selv
- Enkle vejledninger og aktiviteter, man kan lave i klassen og printe
- En hjemmeside med alle videoer og materialer, som kan printes og bruges

Med **PLACES** materialet bliver læring legende og kreativ – og I får mulighed for at handle sammen for at skabe en bedre fremtid!

EU-Integration & De Forenede Nationer



EU Integration & De Forenede Nationer



EU integration

EU-integration betyder at lande i Europa arbejder sammen på mange måder – f.eks. ved at dele idéer, handle med hinanden, lave fælles regler og passe på miljøet. Det meste af dette sker gennem **Den Europæiske Union (EU)**.

Efter de to store verdenskrige ønskede de europæiske lande fred. De begyndte at samarbejde for at undgå flere krige, gøre handel nemmere og løse store problemer sammen. I dag hjælper EU-landene hinanden med at dele ressourcer, støtte hinanden og skabe venskab mellem landene.

- EU gør det lettere for mennesker, varer og idéer at bevæge sig mellem lande.
- Landene arbejder sammen om ting som grøn energi, klimaforandringer og migration.
- Skoler hjælper ved at undervise i demokrati og samarbejde. Programmer som Erasmus+ giver elever mulighed for at lære og rejse rundt i Europa!

Sammen kan vi skabe et fredeligt, stærkt Europa der er rart at bo i, for alle!

De forenede nationer

FN (De Forenede Nationer) er en gruppe lande, der arbejder sammen for at løse store problemer i verden. FN, blev ligesom EU-samarbejdet, også startet i 1945 efter 2. Verdenskrig, for at hjælpe med at skabe fred. I dag er næsten alle verdens lande med. Målet er at sikre, at verden bliver mere fredelig, retfærdig og sund at leve i for alle.

FN hjælper lande med at samarbejde om at:

- Skabe fred
- Bekæmpe fattigdom
- Beskytte planeten
- Gøre livet bedre for alle mennesker

FN har særlige teams, der hjælper med forskellige ting, for eksempel:

FAO der hjælper lande med mad og landbrug. **UNESCO** der støtter skoler og kultur.

WHO der arbejder for, at mennesker holder sig sunde og **UNICEF** der hjælper børn over hele verden.

Verdensmål 3



I 2015 skabte De Forenede Nationer 17 vigtige mål for at hjælpe til med at gøre verden til et bedre sted. Disse mål kaldes **Verdensmålene**. Verdensmålene handler om at skabe en tryggere og gladere fremtid – især for børn og unge!

Målene fokuserer på: At hjælpe mennesker til et bedre liv, at beskytte planeten, at sikre at alle bliver behandlet retfærdigt, og at bevare fred og samarbejde i verden.

Lande i hele verden – også EU – arbejder sammen for at gøre målene til virkelighed.

Verdensmål 3

Verdensmål 3: *“Sundhed og trivsel”* handler om at hjælpe alle mennesker med at holde sig sunde – både i kroppen og i tankerne. Det betyder færre sygdomme, mindre rygning og alkohol, og bedre mental sundhed for alle aldre.

Mange mennesker i verden bliver syge og fattige på grund af helbredsproblemer. At være sund gør livet gladere og fællesskaber stærkere.

Lande i Europa arbejder sammen om at finde sygdomme tidligt, dele gode idéer om sundhed, undervise i sund livsstil og gøre skolen til et sted, der fremmer god sundhed.

Verdensmål 4 & 10



Verdensmål 4

Verdensmål 4: *“Kvalitetsuddannelse”* handler om, at alle skal have mulighed for en god uddannelse. Når vi lærer, bliver vi nemlig sundere, det er også nemmere at få job og man lærer at forstå og respektere hinanden. Målet sikrer, at både drenge og piger – og børn med handicap – får mulighed for at lære.

Millioner af børn i verden kan hverken læse eller skrive. Mere undervisning betyder færre fattige, tryggere samfund og bedre muligheder for alle.

I Europa hjælper skoler og lærere jer med at lære vigtige færdigheder, forberede sig på at få et arbejde og blive aktive og omsorgsfulde medborgere. God undervisning hjælper os med at skabe en bedre fremtid – sammen.

Verdensmål 10

Verdensmål 10: *“Mindre ulighed”* handler om, at alle skal behandles retfærdigt – uanset hvor de kommer fra, om de er rige eller fattige, drenge eller piger, eller om de har et handicap.

Mange mennesker – især børn og kvinder – oplever uretfærdig behandling. De, der har færre penge eller muligheder, lever ofte kortere og har et sværere liv. Vi skal sikre, at alle får lige chancer.

I Europa findes der en plan for at hjælpe børn tidligt i livet, give alle de samme muligheder og samarbejde om at skabe et mere retfærdigt og venligt samfund.

Det legende lærings akademi



En holistisk tilgang til sundhed i skolen



En holistisk tilgang til sundhed i skolen handler om, at hele skolen – lærere, elever, forældre og endda lokalsamfundet – arbejder sammen for at skabe et trygt, sundt og rart sted at lære og udvikle sig. Det handler ikke kun om undervisningen i klasseværelset, men om at gøre hele skolen til et godt sted at være.

PLACES er baseret på denne idé og handler om at lære på en interessant, underholdende måde der underbygger en sund hverdag i skolen.

Når skoler er sunde og rare at være i, lærer eleverne bedre, føler sig gladere og bliver mere selvsikre og gode til at samarbejde. Det hjælper ikke kun med skolearbejdet, men også med livsvigtige færdigheder – som f.eks. at tage sig af andre og arbejde sammen.

Skoler bruger "*helhedsskole*" tilgangen ved at:

- Skabe fælles mål for alle
- Hjælpe elever og lærere med at lære nye ting
- Lade elever komme med idéer
- Samarbejde med forældre og lokalsamfundet
- Sørge for, at alle elever føler sig trygge og inkluderede

Når alle arbejder sammen, bliver skolen et sted, hvor man både kan lære, lege og udvikle sig.

Varieret & involverende undervisning I



Elever og lærere i Europa har fortalt os, hvad de godt kan lide – og ikke så godt kan lide – i skolen. Her er noget af det, de delte med os:

Elever kan godt lide at vælge mellem forskellige måder at lære på

De elever vi interviewede, fortalte os, at det er vigtigt for dem at lære på sjove og forskellige måder – for vi mennesker ikke lærer på samme måde. Eleverne vil gerne have, at læringen passer til dem – ikke omvendt. Når man kan vælge sin egen vej, bliver man nemlig mere glad og engageret!

Med PLACES kan du:

- Bevæge dig og bruge hænderne
- Være kreativ og nysgerrig
- Arbejde med det samme emne på flere måder

Hvis klassen arbejder med en historie, kan du f.eks.: skrive din egen historie, tegne, lave en video eller spille den som teater.

Elever nyder at lære sammen som et team

Elever fortalte også, at de lærer bedst, når de føler sig accepteret og samarbejder godt med andre. At være en del af en gruppe gør læring sjov og hjælper alle med at få det godt.

med PLACES kan du :

- Arbejde sammen i små grupper
- Bruge dine egne evner og talenter
- Hjælpe hinanden og bygge noget godt sammen!

*I historien **Dragedanserne** laver hvert team en del af projektet – og når alle delene sættes sammen, lykkes hele klassen – som ét stort hold!*

Varieret & involverende undervisning II



Elever har brug for læreren som hjælper og vejleder

Eleverne fortalte os også, at lærere ikke kun er der for at undervise – de skal også guide og støtte eleverne. Når man skal lære noget der føles nyt eller svært, er det vigtigt, at læreren er aktiv, opmuntrende og hjælper dig med at finde vej.

Selv når undervisningen foregår udenfor eller er legende, kan læreren hjælpe med at:

- Forklare hvor I starter og hvad målet er
- Hjælpe med at organisere aktiviteterne, så I ikke bliver forvirrede
- Støtte jer, når I prøver nye måder at lære på

Læreren skal bygge undervisningen op trin for trin – som at klatre op ad en stige.

Elever har brug for at lære udenfor klasseværelset og kunne bevæge sig mere i løbet af dagen

Vi fik også at vide at skoleelever gerne vil bevæge sig, bruge sanserne og udforske verden udenfor klasseværelset. At sidde stille hele dagen kan være kedeligt – og at bevæge sig gør dig både gladere og sundere. Det hjælper dig også med at koncentrere dig, samarbejde og forstå, hvordan skolen hænger sammen med virkeligheden.

PLACES gør undervisningen mere aktiv ved at:

- Foreslå at ændre indretningen i klasseværelset
- Bruge sjove rekvisitter og pynt
- Flytte undervisningen udenfor
- Lade dig arbejde på nye måder – f.eks. ved at spille teater, bygge eller skabe

Læring behøver ikke foregå ved et skrivebord – og uanset hvor du lærer, kan lærere gøre det både sjovt samtidigt med at de styrer hvad der sker.

Varieret & involverende undervisning III



Gode relationer hjælper elever med at lære bedre

En god relation mellem lærere og elever gør skolen til et bedre og gladere sted at være. Eleverne fortalte os at de har det meget bedre, når læreren er venlig, bruger humor og hjælper med at løse problemer mellem eleverne.

Det er vigtigt for de elever, vi har talt med, at ingen bliver dømt eller sat i "en bås", og at alle føler sig trygge ved at sige noget og dele idéer. Når både lærere og elever behandler hinanden med respekt, bliver man mere rolig, modig og klar til at lære noget.

med PLACES får du som elev hjælp til at:

- Forstå dine egne og andres følelser
- Tale om sundhed, venskaber, retfærdighed og samarbejde
- Skabe en venlig, tryk og positiv klassekultur

Med PLACES kan elever og lærere opbygge stærke og omsorgsfulde relationer, der gør skolen til et godt sted at være for alle.

Legende læringsprincipper



Hvad er legende læring?

Leg er ikke kun for sjov – det er også en af de allerbedste måder at lære på!

Legende læring betyder, at man bruger lege, spil, historier, fantasi og nysgerrighed til at gøre undervisning sjov og spændende. Det hjælper dig med at opdage nye ting, prøve idéer af, løse problemer og være kreativ.

Hvorfor er det nyttigt?

I skolen handler det ofte om prøver og karakterer. Men med legende læring handler det om at nyde det, du laver, være stolt af det, du finder ud af og lære noget imens!

Når læring føles som leg, så:

- Bliver du nysgerrig
- Synes du, det er sjovt at lære noget nyt
- Bliver du bedre til at samarbejde med dine venner
- Har du lyst til at lære mere – også efter skoletid!

Hvordan lærer man på en legende måde?

Legende læring er bygget op af 4 dele:

1. **Udforsk** — Prøv først, og tal om det bagefter! Start med spørgsmål – ikke med svar.
2. **Forestil dig** — Brug historier, billeder, dine sanser og din krop til at lære på kreative måder.
3. **Flere veje** — Der er ikke kun én måde at lære på! Brug rekvisitter, prøv forskellige aktiviteter og se, hvor læringen fører dig hen.
4. **Gør det meningsfuldt** — Forbind det, du lærer, med dit eget liv! Brug dine yndlingsfilm, superhelte eller interesser til at gøre undervisningen spændende.

Hvordan læreren støtter jer



Hvad skal lærere gøre for at gøre undervisningen mere legende?

Legende læring betyder, at man lærer, mens man har det **sjovt**, er **aktiv** og **nysgerrig** på nye ting. Lærere behøver ikke at klovne rundt eller lave sjov hele tiden – de skal bare være åbne for nye idéer, lege med sammen med eleverne og gøre undervisningen mere sjov og kreativ.

Hvorfor er legende læring vigtig?

I PLACES-projektet bruger vi legende læring sammen med historier og fantasi for at gøre undervisningen spændende. Når lærere og elever bruger deres kreativitet, føles læring mere som at gå på eventyr end at gå i skole!

Hvordan fungerer legende læring?

Lærere kan gøre undervisningen legende ved at:

- **Starte med handling:** De kan vise eleverne, hvad de kan gøre med det samme!
- **Bruge kroppen og sanserne:** Bevæge sig, brug lyde, syn, berøring og måske også lugt!
- **Tage ting og rekvisitter med:** Brug sjove materialer – store eller små – så man kan lære med hænderne og kroppen!
- **Skifte omgivelser:** Lær udenfor, i parken, på en gåtur – eller endda i mørke!

Læreren bliver en guide, der hjælper eleverne med at udforske og lege sammen. Læreren kan vælge forskellige roller:

1. **Skabe rammen:** Gøre klar med aktiviteter og stemning i klassen
2. **Støtte undervejs:** Hjælpe og heppe på eleverne
3. **Lege med:** Være med i legen og fortælle historier sammen med klassen!

Historiefortælling



Hvad er historiefortælling?

Fortælling betyder at *fortælle historier* med ord og handlinger, så lytteren får billeder og følelser inde i hovedet! Det er en af de ældste ting, mennesker har gjort – og det er stadig supervigtigt i dag.

Hvorfor er fortælling vigtigt?

Vi hører historier overalt – derhjemme, i skolen, i bøger, i tv og på nettet. Historier hjælper os med at:

- Forstå os selv og andre
- Lære om forskellige kulturer og måder at tænke på
- Tænke over store spørgsmål i livet – som at udvikle sig eller klare svære ting i livet.
- Blive inspirerede til at være mere venlige, modige og omsorgsfulde

Historier fortæller os ikke bare *om* livet – de hjælper os med at *forestille* os nye måder at leve og udvikle os på!

Hvordan virker fortælling?

Når vi lytter til en historie, føles det som om, vi er med *inde i historien!*

Historier får os til at:

- Føle spænding, frygt, glæde eller noget helt fjerde
- Lytte bedre og blive nysgerrige
- Udvikle vores fantasi og kreativitet
- Forstå, hvordan andre mennesker har det

Fortælling er en stærk måde at lære, dele idéer og skabe fællesskab på.

Historiefortælling: Grundelementer & historieknogler I



Hvad gør en historie god?

Alle historier har et "skelet med knogler" – det er de vigtigste dele, som historien er bygget op af! Fortælleren tilføjer detaljer som navne, steder og detaljer for at gøre historien levende. Derfor kan man fortælle den *samme* historie på mange *forskellige* måder – med andre personer, problemer og steder!

Hvorfor er det smart at kende historiens knogler?

Når du kender de grundlæggende dele, er det nemmere at finde på dine egne historier! Det hjælper dig med at:

- Organisere dine idéer
- Fange lytterens opmærksomhed
- Lade andre forestille sig historien i deres eget hoved

Uanset om du finder på en historie selv eller genfortæller en gammel én, gør historiens "knogler" det nemt at skabe mening og spænding!

Sådan bygger du en historie!

De 3 vigtigste dele:

1. **Karakter** – Hvem handler historien om?
2. **Sted** – Hvor foregår det?
3. **Problem** – Hvilken udfordring skal løses?

Historie-rejsen:

1. **Balance** – Alt er normalt
2. **Ubalance** – Noget går galt!
3. **Balance igen** – Problemet bliver løst, og alt føles godt igen

Historiefortælling: Grundelementer & historieknogler II



Trin til at fortælle din historie:

1. **Start** – Hvem og hvor? Hvordan er livet til at begynde med?
2. **Problemet opstår** – Noget sker, som vender alting på hovedet!
3. **Stort problem** – Det bliver værre, og gamle løsninger virker ikke.
4. **Klimaks** – Helten står ansigt til ansigt med problemet – og vinder!
5. **Slutning** – Livet går videre, men med nye erfaringer.

Gør det mere interessant og underholdende:

- Tilføj nye personer eller lav en overraskende slutning!
- Lad historien foregå i rummet, i junglen eller i din egen by!
- Gør den sjov, uhyggelig, spændende eller rørende.
- Prøv forskellige stilarter – som komedie, eventyr eller mysterium!

Historiefortælling: Den sproglige motorvej



Hvad er "den sproglige motorvej"?

Den sproglige motorvej er en sjov måde at fortælle historier på, hvor du bruger ord, lyde og bevægelser for at få sætte gang i lytternes hjerner – som om de selv er inde i historien.

Hvorfor er det nyttigt?

Når du fortæller en historie, skal den være spændende – ikke bare en liste over ting, der sker. Ved at bruge forskellige måder at tale, bevæge dig og lave lyde på, føles historien mere virkelig og bliver til en fantasifuld oplevelse for dem, der lytter.

Hvordan bruger man den sproglige motorvej?

Bland forskellige "spor" fra den sproglige motorvej for at gøre historien levende! Prøv disse:

1. **Handlingsord:** "Hun kastede flasken ud ad vinduet!"
2. **Beskrivelser:** "Den grønne flaske duftede friskt og saftigt."
3. **Lydeffekter:** "Hun smækkede døren – SMÆK!"
4. **Følelser og tanker:** "Duften mindede hende om varme sommerdage."
5. **Bevægelser og ansigtsudtryk:** Vis hvordan hun kastede flasken, eller lav det fjollede ansigt hun måske havde!
6. **Specielle fakta:** "Vidste du, at dufte kan fremkalde stærke minder?"

Ved at bruge alle disse tips og tricks, bliver din historie levende, sjov at fortælle – og spændende at lytte til!

Gør historier sjove & meningsfulde med planlægning

Det kan føles lidt mærkeligt i starten at prøve noget nyt – som at fortælle historier på sjove og legende måder. Derfor er det vigtigt med en god plan, så alle føler sig trygge og klar, kan følge med, have det sjovt og forstå, hvad der sker.

Det er ligesom at bygge en trappe – den skal ikke være for stejl eller for forvirrende – og den hjælper alle med at nyde og lære noget gennem fortællinger.

I PLACES-projektet bygger vi trappen med tre trin:

Trin 1: Før historien – gør jer klar

- Gør rummet hyggeligt – Skab stemning i klassen, måske med dæmpet lys eller puder i en rundkreds.
- Sæt stemningen – Brug rekvisitter, lys eller lyde til at vise, at en historie er ved at begynde.
- Start med en "krog" – Fx en mystisk genstand i en pose, en mærkelig lyd eller et spørgsmål som: *"Hvad tror I, denne historie handler om?"*
- Brug stemmen! – Er du fjollet, alvorlig eller hemmelighedsfuld? Stemningen bringer historien til live.

Trin 2: Under historien – gør det sjovt og spændende

- Skift tempo – Gå langsomt frem i de uhyggelige dele og hurtigt i de action fyldte!
- Stil spørgsmål – som: *"Hvad tror du, der sker nu?"*
- Brug lyde, bevægelser, ansigter – og dine egne små historier!
- Bliv inspireret af andre fortællere, fx fra PLACES-videoerne!

Trin 3: Efter historien –brug forskellige legende aktiviteter til at forstå og tænke over historierne, hvad I har lært og tal efterfølgende om det i klassen.

- Spil det ud – Leg karaktererne og mærk deres følelser
- Lav kunst – Vis hvordan figurerne ændrer sig eller hvad de har lært
- Giv en gave – Hvilken gave ville du give en af karaktererne – og hvorfor?
- Historie-øjeblik – Frys et øjeblik i historien som en gruppe. De andre gætter, hvad

karakteren tænker!

- Skab et spil – Lav historien om til et brætspil eller gruppespil, der viser budskabet

Knyt historien til virkeligheden ved at stille store spørgsmål som:

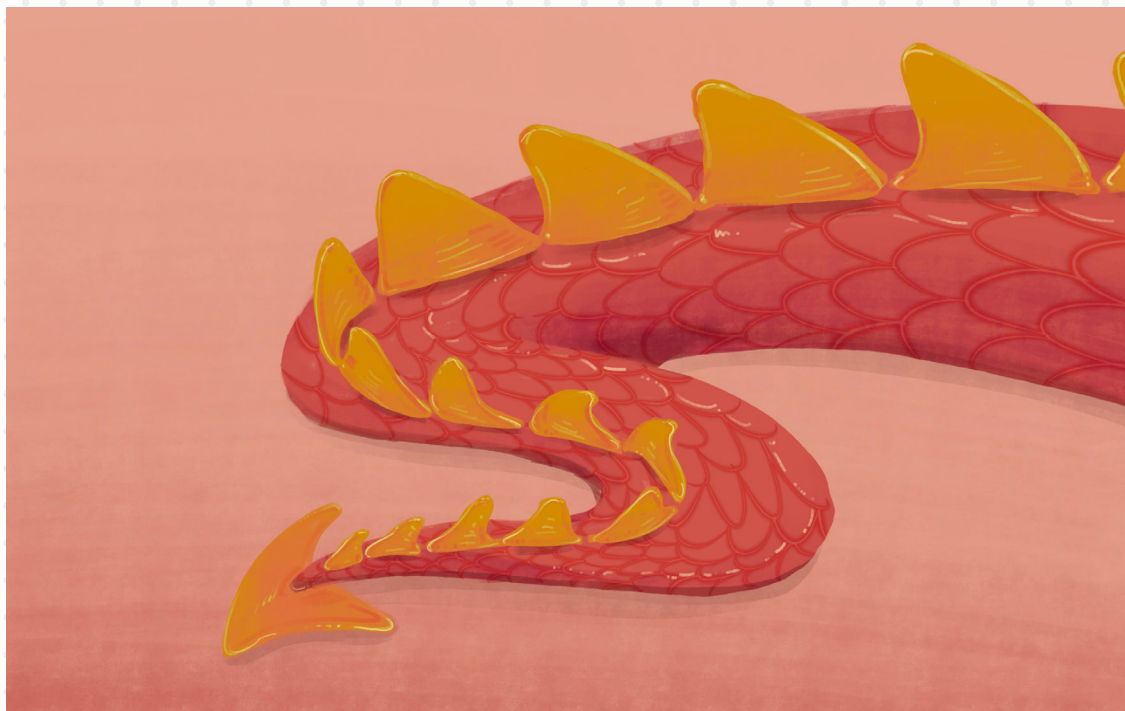
- "Hvad lærer denne historie os om venlighed?"
- "Hvad ville du gøre i den situation?"
- "Hvordan hænger det her sammen med verden i dag?"



Legende historiefortælle materiale



Historieknogler: Dragedanserne



Én gang om året hviler dragerne en nat i hulerne på toppen af bjerget. Så er det tid til dragedanser-testen, som man kun kan bestå, hvis man får fat i et drageskæl.

Hele året har elever i de to landsbyer for foden af bjerget øvet sig i kunsten at bruge net og kniv. Men de gør det på helt forskellige måder. I den ene by øver børnene sig kun i at angribe med net og kniv. I den anden udforsker de, hvad man også kan bruge net og kniv til; at indsamle og lave mad og redskaber SAMMEN.

Da dragerne kommer, skynder børnene fra den første by sig op ad bjerget. Fordi de kun kan bruge deres redskaber til ét formål, bliver de sultne og kolde undervejs. De er meget bange for dragen i den hule, de går ind i, og forsøger at få skællene fra dragen individuelt. Nogle lykkes, og andre gør det ikke og må gå tomhændede hjem.

Gruppen fra den anden by hjælpes ad med at finde mad og holde sig varme på vejen op til deres drage. De bruger maden og redskaberne på forskellige måder, og de samarbejder med hinanden og dragen for at hjælpe hinanden med at indsamle skællene. De går jublende hjem med skæl til alle.

Aktivitetsmuligheder - Evt. kan i vælge jeres egen

- Skriv en dagbogsside, hvor du forestiller dig, at du er et barn fra en af landsbyerne.
- Tegn, mal eller byg drager og bjerglandskabet.
- Lav dragens skæl: Skriv en evne eller styrke på hvert skæl og byg en fælles "team"-drage.
- Spil historien: Del jer op i to grupper (landsbyer) og opfør deres rejser.
- Forestil jer, at I laver en film om de to skoler i landsbyerne, og kameraet panorerer hen over skolens indre. Hvordan ser det ud? Beskriv forskellene.
- Eller lav "frys-billede"-scener: Genskab øjeblikke fra historien og forestil jer, hvad karaktererne tænker.
- Stafet: Lav en sjov forhindringsbane, hvor I skal samle "drageskæl".
- Dragedans: Skab en fælles klasse-dans for at fejre samarbejde.

Refleksionskort: Dragedansererne



#Verdensmål 4 – Kvalitetsuddannelse: "Sikre inkluderende og lige adgang til kvalitetsuddannelse og fremme livslang læring for alle"

- Hvorfor tror du, at den anden landsby lærte mere end bare at kaste med net?
- Hvordan hjalp det dem, at de lærte mange forskellige ting?
- Hvorfor er det vigtigt at lære at arbejde sammen med andre – og ikke kun gøre alting selv?
- Hvad ville du gerne lære, hvis du skulle forberede dig på en stor rejse som denne?
- Hvordan hjælper det, vi lærer i skolen, os i virkelige situationer?

#Verdensmål 10 – Mindre ulighed: "Reducere ulighed i og mellem lande"

- Var det retfærdigt, at nogle børn måtte gå tomhændede hjem? Hvorfor skete det?
- Hvad kunne den første landsby have gjort anderledes for at inkludere og støtte alle?
- Hvordan kan vi sikre, at alle i en gruppe får succes – ikke kun nogle få?
- Synes du, det er vigtigere at vinde alene eller at få succes sammen? Hvorfor?
- Hvordan kan vi gøre vores klasseværelse eller lokalsamfund mere retfærdigt og lige?

Historieknogler: Suppe på en sten



En familie ankommer til en lille landsby, hvor alle passer sig selv. De slår lejr i parken midt i byen.

En pige hilser på dem og ser dem begynde at lave en suppe med kun vand og en sten. Kan man det? Faderen i familien svarer, at det ville være bedre med lidt salt og urter. Pigen hjælper dem med at samle forskellige ekstra ingredienser i landsbyen.

Nogle landsbyboere deler gerne flere ingredienser, nogle giver ikke nogen ingredienser væk, og nogle har ikke noget mad at dele, men kan dele musikinstrumenter eller skåle og skeer. Til sidst deltager alle på forskellige måder, deler det, de har, og sammen skaber de en vidunderlig suppe, som alle deler.

Aktivitetsmuligheder - Evt. kan I vælge jeres egen

- Lav en stor suppegryde af papir. Hver elev tilføjer en tegning eller et ord, der viser, hvad de ville "komme i suppen" (mad, talent, venlighed, en færdighed osv.) – eller giv hver elev en glat sten, de kan male noget på, som symboliserer, hvad de bidrager med til "fællesskabssuppen".
- Skab "tableauer" af forskellige landsbyboere. Lad de andre gætte, hvad personerne føler eller tænker. Giv derefter "statuerne" mulighed for at tale deres indre tanker.
- I grupper opfinder I små skuespil, der viser, hvordan man kan dele eller hjælpe – ikke kun med mad, men også med tid, omsorg eller færdigheder.
- Fordel roller: familien, pigen, landsbyboere, musikere. Brug enkle rekvisitter eller kostumer og finde på deres egne replikker.
- I små grupper laver I lydeffekter til historien (kogende suppe, musik, latter, fodtrin, omrøring osv.) og opfører det live under en fortællestund.
- Lav en musikcirkel, hvor I alle bidrager med en lyd eller rytme – og byg en fælles sang op, ligesom man bygger suppen.
- Hvis skolen har faciliteterne (f.eks. et sikkert skolekøkken), kan klassen tage ingredienser med og lave suppen sammen – og spise den i fællesskab, ligesom i historien. Alternativt kan I tage hjem og lave en "Stensuppe" (uden rigtige sten!) sammen med jeres forældre, skrive om oplevelsen eller tage et foto af suppen og hænge det op i klassen.

Refleksionskort: Suppe på en sten



#Verdensmål 10 – Mindre ulighed: "Reducere ulighed i og mellem lande"

- Hvorfor tror du, at nogle mennesker ikke ville dele i begyndelsen?
- Var det retfærdigt, at nogle havde mere at give end andre? Hvordan fik historien det alligevel til at fungere?
- Hvordan blev suppen en måde at inkludere alle – også dem, der ikke havde mad?
- Hvad kan vi gøre i vores klasse eller på vores skole for at sikre, at alle føler sig inkluderet og værdsatte?

#Europæisk integration: "At arbejde sammen på tværs af grænser for et retfærdigt og fredeligt samfund"

- Forestil dig, at familien kom fra et andet land – hvordan kunne landsbyen tage godt imod dem?
- Tror du, at denne historie kunne foregå i andre lande også? Hvorfor?
- Hvad lærer historien os om at hjælpe nye mennesker i vores fællesskab – eller i Europa?
- Hvorfor tror du, det er vigtigt at lande i Europa samarbejder – ligesom landsbyboerne gjorde?
- Hvordan kunne lande "dele deres ingredienser" for at løse problemer sammen?

Historieknogler: Hyttetur



Blåøjede Bella og grønøjede Gustav går i samme klasse, men kan ikke fordrage hinanden. Og at samarbejde? Glem det! De synes begge, at den anden altid skal bestemme det hele.

Klassen tager på hyttetur til en stor hytte tæt på en skov. Her skal de lave samarbejdsøvelser i grupper, og lærerne sætter Bella og Gustav sammen. Det fungerer overhovedet ikke. Sent om aftenen er der natløb og Bella og Gustav møder en gammel kvinde med en kat. De gør hende gal og hun siger nogle underlige ting.

Næste morgen opdager de, at de begge to nu har ét blåt og ét grønt øje. De indser også, at de nu bedre forstår hinandens perspektiv.

Da klassen forlader stedet, forvandler deres øjenfarver sig tilbage til den oprindelige – bortset fra et lille strejf af den andens farve. Som bliver med dem for evigt.

Aktivitetsmuligheder - Evt. kan i vælge jeres egen

- I laver todelte selvportrætter i par: den ene halvdel i deres egen stil/identitet, og den anden halvdel tegnet af makkeren – og omvendt.
- Vælg et dilemma eller en problemstilling, og del klassen i to grupper. Den ene halvdel forsvarer det ene synspunkt, og den anden halvdel forsøger at argumentere for det modsatte. Tal bagefter sammen om, hvad der skete undervejs.
- Lav en forhindringsbane i skoven eller klasseværelset med gåder, der kræver to perspektiver for at løse dem (fx én ser former, én ser tal). I skal samarbejde og bruge hinandens styrker for at komme igennem banen.
- Prøv at sidde ved hinandens pladser en hel dag, byt madpakker eller jakker – eller forestil jer, at I bytter familie for en dag! – Se: Det vilde kort: *I mine sko*

Refleksionskort: Hyttetur



#Verdensmål 3 – Sundhed og trivsel: "Sikre sunde liv og fremme trivsel for alle"

- Hvordan havde Bella og Gustav det med hinanden i begyndelsen af historien?
- Hvordan ændrede deres følelser sig, efter at de blev nødt til at samarbejde og se verden gennem hinandens øjne?
- Hvordan kan det hjælpe os selv at forstå, hvordan andre har det?
- Kan venskaber eller samarbejde få os til at føle os mere inkluderede og mindre alene?

#Verdensmål 4 – Kvalitetsuddannelse: "Sikre inkluderende og lige adgang til kvalitetsuddannelse og fremme livslang læring for alle"

- Hvorfor tror du, læreren satte Bella og Gustav på samme hold?
- Hvilke ting lærte de, som ikke står i nogen skolebog?
- Hvorfor er samarbejde en vigtig del af læring?
- Har du nogensinde arbejdet sammen med en, du ikke kunne lide – og opdaget noget overraskende?

#Verdensmål 10 – Mindre ulighed: "Reducere ulighed i og mellem lande"

- Hvorfor tror du, at Bella og Gustav havde så mange fordomme om hinanden?
- Hvad lærer historien os om at dømme andre uden egentlig at kende dem?
- Hvordan kan det at se verden gennem en andens "øjne" være med til at mindske uretfærdighed?
- Hvad ville der ændre sig i din klasse eller dit fællesskab, hvis alle virkelig forsøgte at forstå hinanden?

Historieknogler: Lammer



En teenagedreng slår og mobber andre børn i skolen. Alle er bange for ham. En dag bliver lærerne stærkt forsinkede, og nogle af de større elever bliver bedt om at vikariere i de yngre klasser. Drengen bliver forvekslet med en anden elev med samme navn og sendt ned til en 2. klasse.

I klassen er alt kaotisk. Han råber, men to drenge fortsætter med at slå. De kommer med modsatrettede forklaringer på konflikten, og for selv at forstå, hvad der er sket, får han dem til at lytte til og gentage, hvad den anden siger. Det hjælper dem til at forstå hinanden og der bliver ro, så han begynder at undervise.

Læreren ankommer, og alle fortæller hende, hvor godt drengen har klaret sig som vikar. I pausen beder yngre elever drengen om hjælp til deres skænderier og konflikter. Både drengen selv og alle hans klassekammerater er overraskede, men han kan godt lide sin nye rolle. Han får også en ny ven.

Aktivitetsmuligheder - Evt. kan I vælge jeres egen

- Tegn historiens nøgleøjeblikke. Brug ansigtsudtryk og replikker til at vise de følelsesmæssige forandringer.
- Lav et fælles klassetræ med blade, hvorpå I skriver ting, man kan sige eller gøre for at få andre til at føle sig trygge og inkluderede.
- Vis forholdet mellem Lammer og de andre elever – fx som collage eller abstrakt skulptur, der illustrerer, hvordan relationen ændrer sig.
- I små grupper spiller I en konflikt fra klasseværelset og øver jer derefter på "lyttetricket" fra historien: "*Gentag, hvad den anden sagde, før du svarer.*" Tal bagefter om, hvordan det ændrede stemningen i gruppen.
- Genopfør historien, men lav slutningen om – hvad sker der, hvis lytningen ikke virker? Eller hvis en anden griber ind og hjælper?
- "Træd ind i cirklen"-leg: Læs udsagn op som: "*Jeg har hjulpet med at løse en konflikt*" / "*Jeg har fået en ny chance.*" I træder ind i cirklen, hvis det passer på noget I har gjort. Det styrker empati og fællesskab.
- Samarbejdsudfordring: I grupper skal I løse en lille opgave (bygge noget, flytte genstande osv.), men I må kun bruge "lyt og gentag"-reglen – ingen råben eller afbrydelser.

Refleksionskort: Lammer



#Verdensmål 3 – Sundhed og trivsel: "Sikre sunde liv og fremme trivsel for alle"

- Hvorfor tror du, at Lammer opførte sig uvenligt i begyndelsen?
- Hvordan føltes det for ham, da nogen viste ham tillid og gav ham en ny rolle?
- Hvordan påvirker skænderier og mobning andres trivsel?
- Hvad hjalp de yngre elever med at føle sig mere rolige og lyttet til?
- Hvordan kan vi støtte andre i klassen, når nogen føler sig udenfor eller bliver vrede?

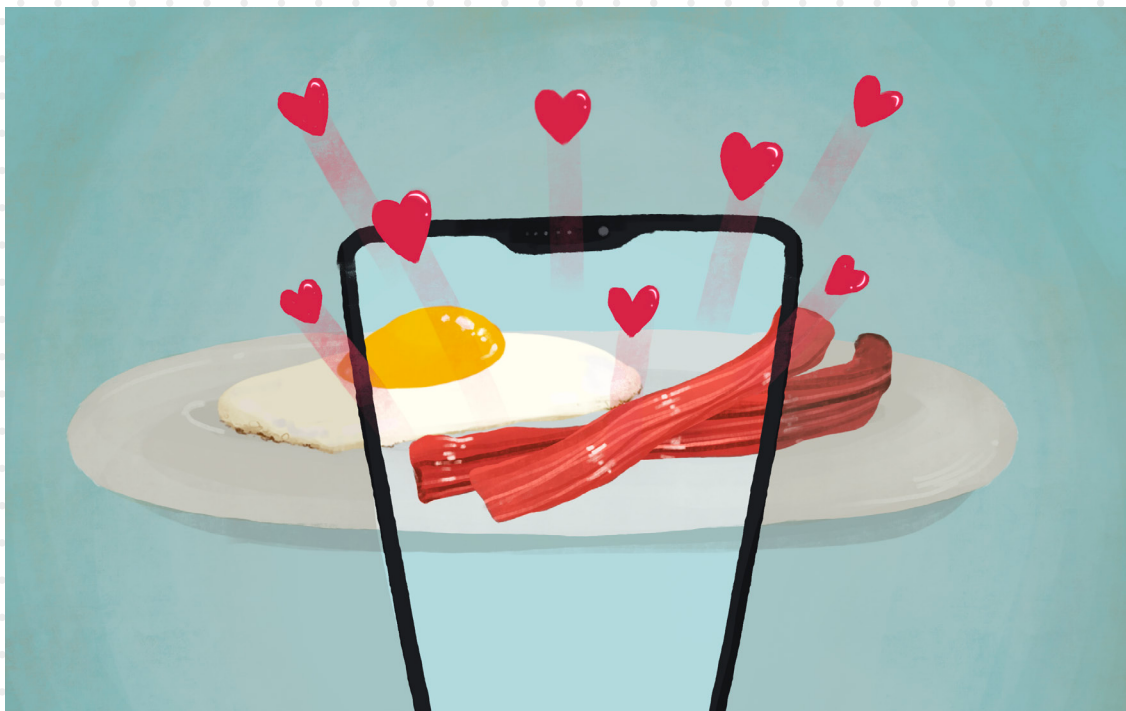
#Verdensmål 4 – Kvalitetsuddannelse: "Sikre inkluderende og lige adgang til kvalitetsuddannelse og fremme livslang læring for alle"

- Hvad lærte Lammer af at hjælpe klassen?
- Hvad tror du, de yngre elever lærte af Lammer?
- Hvorfor er det vigtigt at lære at løse konflikter og lytte til hinanden i skolen?
- Hvilke ting – ud over læsning og matematik – skal vi lære for at blive bedre mennesker?
- Har du nogensinde lært noget vigtigt fra en anden elev?

#Verdensmål 10 – Mindre ulighed: "Reducere ulighed i og mellem lande"

- Hvorfor tror du, at folk dømte Lammer, før han fik en chance?
- Hvad hjalp ham med at ændre sig og blive set på en ny måde?
- Synes du, at folk skal have en ny chance? Hvorfor eller hvorfor ikke?
- Hvordan kan vi hjælpe andre med at føle sig inkluderede og få tillid i vores skole?

Historieknogler: Max filter



Max' mor styrer hans Instagram-konto. Hun filtrerer virkeligheden og gør den langt bedre, end den egentlig er, for at få flere følgere til både Max og sig selv.

I skolen er de andre interesserede i Max, men kun fordi han har mange følgere og billederne af hans mad, ser så lækre ud. Selv læreren ser ikke igennem løgnene. Max når sit højdepunkt, da den verdenskendte influencer "Starfish" begynder at følge ham.

Men så mister Max og hans mor adgangen til kontoen. En hacker har overtaget den og fjernet alle filtrene fra alt, hvad der ligger på den. Moren er rasende! Følgertallet rasler ned. Klassekammeraterne og læreren vender ryggen til ham og begynder at drille ham. Bortset fra en enkelt pige, der viser at det normale liv også kan være noget helt særligt, og som lægger billeder på sin konto helt uden at redigere dem!

Aktivitetsmuligheder - Evt. kan i vælge jeres egen

- Lav et "Insta-virkelighed flipbook": I laver to tegninger pr. side: "Sådan så det ud på sociale medier" og "Sådan så det ud i virkeligheden". Saml det hele til et fælles flipbook eller et lille zine med titlen "*Sandheden bag opslagene*".
- Del et "ufiltreret øjeblik": I tager eller tegner et øjeblik fra deres dag – uden redigering eller filter – og deler det med klassen. Det skal være ægte og meningsfuldt (fx en rodet morgenmad, ødelagt legetøj eller det at hjælpe en søskende).
- Design et brætspil: I udvikler et spil, hvor spillerne navigerer i forskellige situationer (fx: Skal man poste det her? Hvordan reagerer man på en hadefuld kommentar? Skal man redigere billedet?). Man får point for ærlighed, venlighed eller selvomsorg.
- Rollespil: Interview mellem Max og influenceren Starfish – efter at Starfish' konto er blevet hacket. Ekstraopgave: Lav et "opfølgende opslag" fra Starfish, der fremmer ægthed og autenticitet.

Refleksionskort: Max filter



#Verdensmål 3 – Sundhed og trivsel: “Sikre sunde liv og fremme trivsel for alle”

- Hvordan havde Max det, da han var populær? Og hvordan havde han det, da det forsvandt?
- Hvordan påvirker de sociale medier dig i din hverdag?
- Hvad får dig til at have det godt med dig selv – med eller uden en skærm?

#Verdensmål 10 – Mindre ulighed: “Reducere ulighed i og mellem lande”

- Hvorfor behandlede folk Max anderledes, da han mistede sine følgere? Var det fair?
- Hvad viser historien os om popularitet og magt i skolen?
- Hvad er “lighed”? Oplever du ulighed i din hverdag i skolen eller udenfor skolen? Hvor og Hvordan?

Historieknogler: Tops



Tops plejer altid at svare rigtigt i skolen, men en dag svarer hun forkert. Både hendes klassekammerater, som ellers heppede på hende, og hendes lærer griner af hende. Hun føler sig endnu mere dum, da hun i pausen træder i en stor vandpyt og de andre griner igen.

Hjemme får hun sagt et forkert ord, så hendes mor også griner af hende. Hun beslutter sig for aldrig mere at forlade sit værelse. Fra sit vindue ser hun et lille barn lære at gå ved at prøve, falde og prøve igen og igen.

Hun begynder at undersøge, hvordan både naturen og virksomheder indretter sig efter, at der skal mange forsøg til et gennembrud og at man lærer af sine fejl - og af at erkende dem. Tops vender tilbage til skolen og foreslår sin lærer, at klassen skal fejre fejltagelser med en fejlolympiade.

Aktivitetsmuligheder - Evt. kan I vælge jeres egen

- I skal designe medaljer eller trofæer til fejlolympiaden (fx "det bedste store forsøg", "den bedste fejl", "det mest nysgerrige spørgsmål"). I kan også lave en "Væg med gode forsøg".
- Gå udenfor eller rundt på skolen og find eksempler på det at prøve trods modstand: et træ, der vokser op gennem asfalten, et legetøj der er blevet repareret, osv.
- Reflektér over, hvordan naturen, mennesker – og endda teknologi – udvikler sig ved at prøve og fejle flere gange.
- Arrangér fjollede (og sikre) mini-lege, hvor det at lave fejl er en del af det sjove. Fx:
 - Stavekonkurrencer baglæns
 - Quizzer med forkerte svar som mål
 - Tegneudfordringer med bind for øjnene
 - "Forkert sang" -karaoke (syng forkerte sangtekster for fuld styrke)
- Undersøg opfindelser fra forskellige EU-lande, som er opstået ved "lykkelige uheld" (fx Post-it-notes, penicillin, velcro). Lav et "Fejl-Olympiadekort over Europa", hvor I viser, hvor de sejeste idéer er blevet til ved en fejl.

Refleksionskort: Tops



#Verdensmål 3 – Sundhed og trivsel: “Sikre sunde liv og fremme trivsel for alle”

- Hvordan havde Tops det, da de andre grinede af hende i timerne og i frikvarteret?
- Hvordan har du det, når du laver en fejl foran andre?
- Hvad hjælper dig med at føle dig tryk og støttet i skolen – også når du laver noget forkert?
- Hvorfor er det vigtigt at have venner, lærere eller familie, der støtter dig, når noget er svært?

#Verdensmål 4 – Kvalitetsuddannelse: “Sikre inkluderende og lige adgang til kvalitetsuddannelse for alle”

- Hvad lærte Tops af at se barnet prøve at lære at gå?
- Hvorfor tror du, det er en vigtig del af god undervisning at lære af sine fejl?
- Hvad kunne vi ændre i skolen, så det er okay at prøve, fejle og prøve igen?
- Hvordan ville et klasseværelse, hvor alle var stolte af deres fejl, se ud?

Historieknogler: Spejl!



Anna kan ikke lide sit spejlbillede, fordi hun har en bum. Hendes forældre stresser hende ved at snakke om hendes udseende og karakterer. Hun opdager to små figurer på sine skuldre. Det er hendes forældre der kritiserer hende. Hun kan kun se dem i spejle og i vinduers refleksioner, og det er kun hende, der kan se dem. I skolen taler Anna og hendes veninde Sofie om dagens idrætstime, hvor de skal lære at danse pardans. Anna vil gerne med Benjamin. I hvert fald ikke med "Lugte-Lars". Anna bliver sat sammen med Lars, og hun vil ikke, men skal.

I gymnastiksalens spejl ser Anna, at også Lars har figurer på sin skulder. Mange. Og ingen af dem er rare.

Hun opdager, at alle de andre også har figurer, nogle har støttende figurer og nogle har figurer, der tynger.

På Lars' skulder ser hun en lille figur af sig selv, og at hun selv er med til at tynde ham ned. Hun beslutter sig for, at hun hellere vil være en person, der støtter andre end at tynde dem ned.

Aktivitetsmuligheder - Evt. kan i vælge jeres egen

- Alle tegner sig selv, sådan som de tror, andre ser dem – og sådan som de ser sig selv i spejlet.
- I laver to små figurer: Én, der repræsenterer en kritisk indre stemme, og én, der repræsenterer en venlig/støttende stemme. I kan bruge modellervoks, papirdukker eller udklip i pap. Tilføj talebobler med, hvad figurerne siger!
- I tegner en scene fra klassen på et stort ark papir og tilføjer små skulderfigurer til hver person i scenen (nogle venlige, nogle uvenlige, nogle forvirrede). Brug post-its til at ændre eller forvandle stemmerne: Hvad kunne de sige i stedet?
- I arbejder sammen to og to. Den ene er "Anna", og den anden spiller "skulderfiguren". Figuren hvisker beskeder (støttende eller kritiske), mens Anna bevæger sig gennem forskellige dagligdagssituationer (skole, frokost, idræt).
- Hvis du var en "skulderfigur" for én i din klasse – hvilken slags figur ville du så gerne være?
- I skriver en positiv og støttende sætning og giver den til en klassekammerat.

Refleksionskort: Spejl!



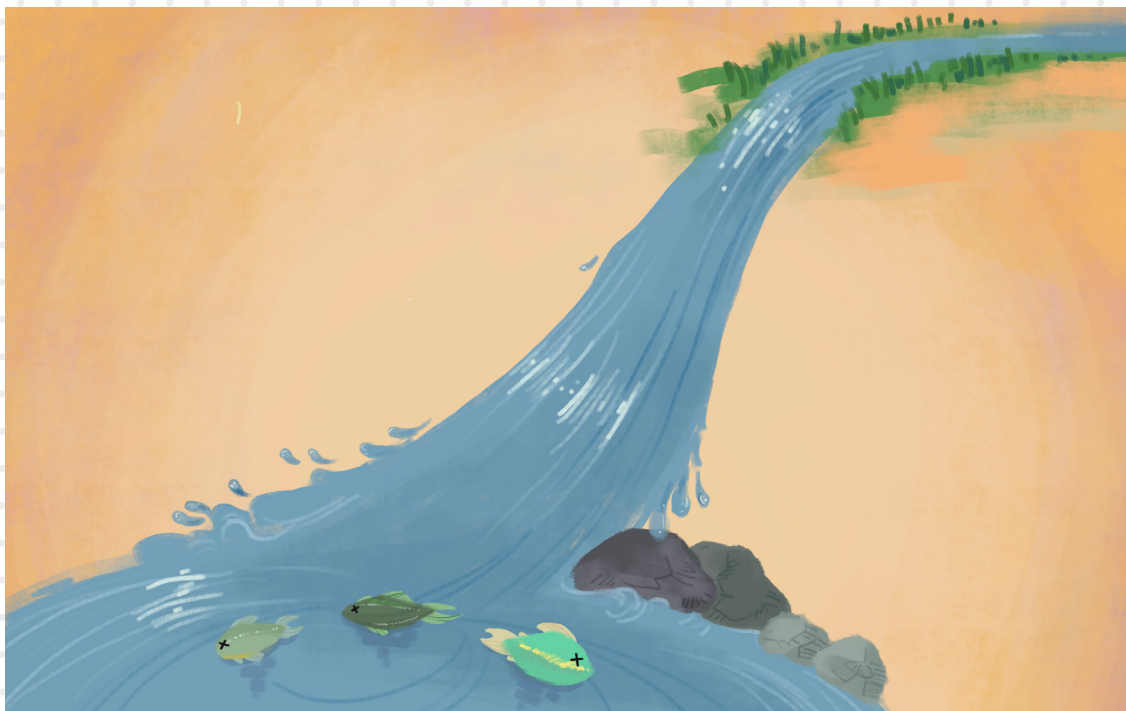
#Verdensmål 3 – Sundhed og trivsel: “Fremme mental sundhed, følelsesmæssig tryghed og trivsel for alle”

- Hvordan tror du, Anna havde det, da alle kommenterede hendes udseende og fejl?
- Hvilke ting kan påvirke, hvordan vi ser os selv – både i spejlet og i vores tanker?
- Tror du, at alle har usynlige “skulderfigurer”? Hvad siger de mon?
- Hvad hjælper dig, når du er hård ved dig selv?

#Verdensmål 10 – Mindre ulighed: “Sikre at alle bliver respekteret, inkluderet og behandlet retfærdigt”

- Hvorfor tror du, at Lars havde så mange uvenlige figurer på skuldrene?
- Hvordan føles det at blive dømt for noget, man ikke kan ændre?
- Har du nogensinde set nogen blive behandlet uretfærdigt som Lars? Hvad kunne du gøre i den situation?
- Hvad kan vi gøre i klassen for at sikre, at ingen føler sig udenfor eller bliver gjort grin med?

Historieknogler: Døde fisk



Liva bor i byen i syd og har lige fået sommerferie. Hun har også lige hørt om "rainbow bubbles", som skulle være det bedste shampoo i verden, og det føles i hvert fald godt!

Efter brusebadet tager hun ned til floden og bader med sine veninder. Da hun kommer hjem, begynder hendes hud at klø noget så voldsomt. Dagene efter ser hun hvordan sivene langs floden hænger og vandet lugter klamt.

Hun følger floden nordpå mod strømmen og næsten oppe ved byen i nord, ser hun et stort rør, der fører slam ud i floden.

Nord for røret er vandet mere rent og hun møder Robert fra byen i nord. Han fanger mange fisk, men hoster. Robert siger, at hans hoste skyldes de store fabrikker i byen i syd, men han har aldrig hørt om røret med slam.

Sammen går de ned langs floden, møder to andre unge og ser hvordan floden behandles. De filmer det og taler om, hvad de kan gøre.

Aktivitetsmuligheder - Evt. kan i vælge jeres egen

- Kreativ skrivning af en tale eller kampagneslogan – hvilket budskab vil du sende til de voksne? Find på en stærk kampangetitel eller et slogan til en plakat (f.eks. "Floden forbinder os alle").
- Lav en collage med genbrugsmaterialer, der viser kontrasten mellem "rent" og "forurenat".
- Design plakater fra hver jeres synsvinkel med citater, følelser og mål (f.eks. "Vi skal beskytte floden!").
- Lav rollespil med interviews af landsbyboere fra de forskellige byer – fx en fabriksarbejder, borgmesteren eller pigen fra den tredje landsby.
- Leg journalister, der dækker forureningsproblemet – med "interviews fra felten" og meninger fra både floden og landsbyens beboere.
- Brug kropslyde eller instrumenter til at skabe to kontrasterende lydlandskaber:
 - En ren, fredelig flod
 - En forurenat, støjende industriflod
- Skriv en enkel klassesang eller rap med budskaber om at beskytte naturen eller stoppe forurening. Opfør den eller optag den – ligesom børnene gjorde i historien!

Refleksionskort: Døde fisk



#Verdensmål 3 – Sundhed og trivsel: “Sikre sunde liv og fremme trivsel for alle”

- Hvad skete der med børnene, da de svømmede i den forurenede flod?
- Hvorfor er det vigtigt at holde både vand og luft rene?
- Hvordan påvirker forurening ét sted, helbredet for mennesker et andet sted?
- Hvordan blev børnenes trivsel bedre, da de begyndte at samarbejde?
- Hvad tror du, der ville ske, hvis ingen gjorde noget ved forureningen?

#Europæisk integration: “Løse problemer sammen på tværs af lande og grænser”

- I historien stoppede forureningen ikke ved én landsby. Hvordan ligner det det, der sker i Europa eller i verden?
- Hvorfor er det vigtigt, at lande arbejder sammen om at beskytte naturen – som floder, luft og skove?
- Hvordan tror du, historien ville have udviklet sig, hvis hver landsby nægtede at tale med de andre?
- Hvorfor er samarbejde mellem forskellige fællesskaber vigtigt – selvom vi ikke altid er enige fra starten?
- Kan du komme i tanke om virkelige situationer (som klimaforandringer eller plastikforurening), hvor folk fra mange steder i hele Europa, er nødt til at hjælpe hinanden – ligesom i historien?

Historieknogler: Løven & musen



En sovende løve vækkes af en mus og vil dræbe den.
Musen siger: "Lad mig gå, og en dag vil jeg hjælpe dig."
Løven slipper den og ler højt.

En dag bliver løven fanget i et net lagt ud af en jæger.
Musen gnaver den fri.

Aktivitetsmuligheder - Evt. kan i vælge jeres egen

- Skriv en fortsættelse: Hvad sker der, efter løven bliver reddet? Bliver de venner? Hjælper de andre dyr?
- "Jeg har engang hjulpet nogen" – skriveøvelse: Skriv om en gang, hvor I hjalp nogen – eller hvor nogen hjalp jer.
- Lav historien om til en tegneserie med billedtekster og replikker!
- Lav en fælles plakat til klassen med citatet: "Selv den mindste ven kan gøre den største forskel."
- Design en takke-gave: Hvad ville løven give musen som tak? I kan tegne eller bygge gaven!
- Lav en labyrint eller forhindringsbane, hvor "mus" skal finde vej og befri en fanget "løve". Makkeren guider med bind for øjnene – det styrker tillid og samarbejde.
- Hjælpemønt-leg: Alle får 3 specielle symbolske værdiobjekter f. eks specialmønter. I løbet af ugen kan man "bruge" en mønt, når man hjælper en klassekammerat. Afslut ugen med at reflektere sammen: Hvordan og hvorfor blev mønterne brugt?

Refleksionskort: Løven & musen



#Verdensmål 10 – Mindre ulighed: “Reducere ulighed i og mellem lande.”

- Hvorfor troede løven, at musen ikke kunne hjælpe ham?
- Hvad skete der, som viste, at musen også var vigtig?
- Har du nogensinde følt dig undervurderet? Hvordan føltes det?
- Hvordan kan vi sikre, at alles stemmer og evner bliver respekteret – også hvis man ikke er den største eller den, der larmer mest?

#Europæisk integration: “At samarbejde på tværs af forskelle – for fred, retfærdighed og fællesskab.”

- Hvad kan denne historie lære os om samarbejde mellem mennesker, der er forskellige?
- Hvordan minder venskabet mellem løven og musen om samarbejdet mellem små og store lande i Europa?
- Hvorfor er det vigtigt, at stærkere eller rigere lande også lytter til de andre?
- Hvad kan vi lære af denne historie om at løse problemer sammen i Europa eller i verden?

Historieknogler: Ræven & storken



Ræven inviterer storken til middag.

Den serverer suppe i en dyb tallerken og morer sig over, at storken ikke kan få noget at spise med dens lange næb.

Storken inviterer derefter ræven til middag og serverer suppe i en høj karaffel. Ræven kan ikke få noget at spise og skammer sig.

Aktivitetsmuligheder - Evt. kan i vælge jeres egen

- Skriv historien om i et nutidigt miljø – på en skole, på et sportshold, i kantinen eller online. Hvordan ville historien udspille sig i dag?
- Skriv en dagbog fra rævens eller storkens perspektiv: "Hvordan havde jeg det efter middagen?"
- I kan lave små plakater med budskaber som: "Retfærdighed betyder, at der er plads til alle." eller "Det er ikke sjovt, når nogen føler sig udenfor." Hæng dem op rundt omkring på skolen.
- I opfinder særlige retter, som både ræve og storke kan nyde. Hvordan ser de ud? Hvordan serveres de? Lav også forslag til retter til mennesker med forskellige hånd- og kropsstørrelser.
- Tegn eller lav en collage til en teaterplakat for stykket "Ræven og Storken".
- Lav en frokost, hvor I prøver at spise med ekstra lange skeer, spisepinde eller med papirnæb – en legende og tankevækkende måde at forstå forskellige behov på. (Tal bagefter om retfærdighed og empati). ELLER prøv at spise frokost i mørke eller med én hånd bundet på ryggen for at mærke, hvordan hverdagen kan være svær for mennesker med handicap.
- Spil storken og ræven, og lad derefter nogle af de andre i klassen interviewe dem lige efter middagen, hvor de deler deres følelser. På den måde kan I sammen analysere karakterernes indre verden.

Refleksionskort: Ræven & storken



#Verdensmål 10 – Mindre ulighed: "Reducere ulighed i og mellem fællesskaber."

- Var ræven retfærdig over for storken? Hvorfor eller hvorfor ikke?
- Hvad viser historien os om, hvordan forskelle (som et langt næb eller en anden måde at gøre ting på) kan påvirke, hvordan vi bliver behandlet?
- Har du nogensinde følt dig udenfor eller blevet gjort grin med, fordi der var noget anderledes ved dig?
- Hvordan kan vi sikre, at mennesker med forskellige behov eller evner bliver inkluderet i vores gruppe eller skole?

#Europæisk integration: "At samarbejde med respekt og retfærdighed på tværs af kulturer og grænser."

- Ræven og storken er forskellige – hvordan kunne de have samarbejdet i stedet for at lave narrestreger?
- Hvad lærer historien os om at forstå mennesker, der lever eller handler anderledes end os selv?
- Hvorfor er det vigtigt – både i Europa og i skolen – at behandle folk retfærdigt, selvom de kommer fra et andet sted eller har en anden baggrund?
- Hvordan kan denne historie hjælpe os med at samarbejde bedre i en mangfoldig gruppe, klasse eller fællesskab?

En liste med andre spørgsmål du kan bruge til at tænke over historierne

Vælg selv spørgsmål fra listen og giv dit personlige svar!.

- Hvilken karakter gjorde størst indtryk på dig?
- Hvem kunne lide historien i din klasse?
- Hvem i din familie ville måske nyde denne historie?
- Hvilket billede dukkede mest op i dit hoved under historien?
- Hvilken farve havde historien?
- Hvilket sted forestillede du dig, at historien foregik?
- Kan du beskrive, hvordan én af karaktererne så ud når du forestillede dig historien?
- Hvilke lyde forestillede du dig under historien?
- Hvad følte du imens du hørte historien?
- Hvad overraskede dig ved historien?
- Hvad gjorde dig ked af det i historien?
- Hvad fik dig til at grine?
- Hvad betød historien for dig personligt?
- Hvad kunne du bedst lide ved historien?
- Hvad kunne du ikke så godt lide ved historien?
- Hvad lagde du mærke til ved fortællerens stemme?
- Tror du, fortælleren selv kunne lide historien?
- Hvilke tanker fik du under historien?
- Fik du en følelse af at være i en drøm, mens du lyttede?
- Hvilken karakter i historien var du?
- Hvilken del af historien ville du gerne høre igen?
- Hvordan begyndte historien?
- Hvordan troede du, at historien ville ende?
- Fik du lyst til selv at være med til at fortælle historien?
- Hvor lang tid varede historien?
- Er det en historie for børn eller også til voksne??
- Hvad er det mest underlige spørgsmål på denne liste?
- Hvilket spørgsmål mangler på denne liste?

Det vilde kort: Den store hattedag



Hvad?

Dette vilde kort handler om at man bruger tøj eller tilbehør til at skabe en ændring af stemningen, ændre hvordan vi opfatter hinanden, og til at fjolle lidt sammen i klassen.

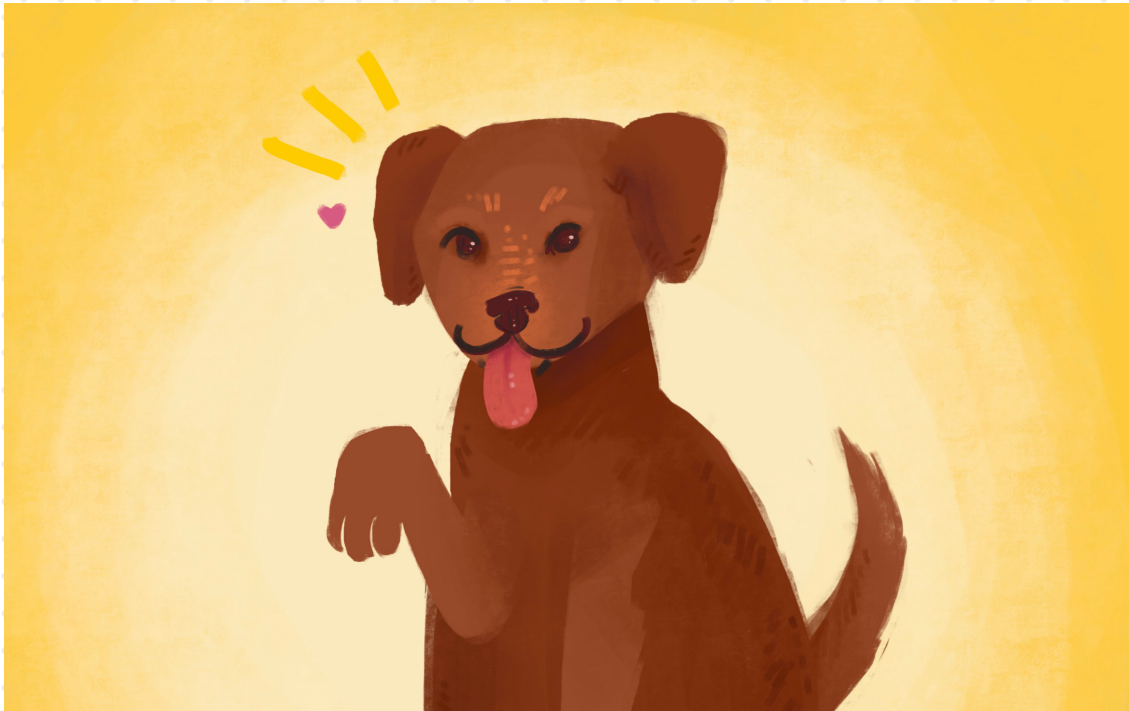
Hvorfor?

At klæde sig ud til kostumebal eller karneval har været en del af europæisk kultur på forskellige måder i århundreder. Tøj og hatte bruges som et håndgribeligt tegn eller en metafor for forskellige og specifikke roller og situationer, at klæde sig ud sammen kan også handle om at dele en fælles oplevelse, hvor alle deltager, høj som lav, - og i visse tilfælde kan magtrelationer ændres igennem at gøre det. Hatte og tøj ændrer os fysisk, så vi bliver opfattet på en anderledes måde, og derfor nemmere kan opføre os lidt anderledes.

Hvordan?

I aftaler en dag, hvor alle bærer hat, tilbehør eller tøj i samme farve en hel dag.

Det vilde kort: Tag en hund med i skole



Hvad?

Få nogen til at tage en hund, en kat eller et andet kæledyr med i skole!

Hvorfor?

At medbringe et dyr kan udløse ny adfærd i klassen, skabe et nyt bånd mellem eleverne, og nye aktiviteter kan opstå fordi man skal passe på kæledyret sammen, i klassen.

Hvordan?

I aftaler en dag, hvor nogen tager et kæledyr med i klassen.
Kæledyret kan være i klassen i en time eller hele dagen.

Sørg for, at ingen er allergiske over for hunde- eller kattehår og ikke er for bange for dyrene!

Det vilde kort: Omvendtslev



Hvad?

"Omvendtslev" refererer til at gøre det modsatte af, hvad du er vant til at gøre, hvilket får dig til at se tingene på en helt ny måde. "Omvendtslevsdagen" er inspireret af en gammel børneudsendelse på DR, hvor man var på besøg i en meget mærkelig by hvor alt var vendt på hovedet. Kameraerne optog alt på hovedet, og det var et sted, hvor børnene bestemte.

Hvorfor?

Hvis du vender en tegning, du har lavet, på hovedet, kan du se den fra et andet perspektiv og opdage ting, du ikke havde bemærket før. Desuden kan man ved at gøre noget på den modsatte måde nemt skabe situationer, der er så mærkelige eller fjollede, at de får alle til at grine, bryde isen og skabe en fælles oplevelse i klassen.

Hvordan?

At lave en "Omvendtslev" kan gøres på mange måder og i længere og kortere tid, afhængigt af, hvor skørt det er, du gør: I stedet for at brainstorme positive løsninger på et problem, kan du lave en brainstorm, hvor du finder de værste løsninger på et problem.

Jeres lærer underviser kun, når I bevæger sig rundt i klasseværelset.

I kan prøve at blive undervist i mørke eller find et mærkeligt sted at få undervisning, hvor undervisning normalt ikke foregår.

Prøv at tale om "at lave en Omvendtslev" i klassen og få ideer til ting, der ville være mærkelige, skøre eller sjove, mens I er skole.

Det vilde kort: I mine sko



Hvad?

Dette er et ledsager vild kort til PLACES-historierne: *Hyttetur* og *Spejl*!

Byt plads i klassen, prøv at hænge ud med andre elevers venner i pausen, tag hinandens timer!

Hvorfor?

Ofte er det svært at forstå, at andre mennesker har forskellige perspektiver eller oplevelser i livet og derfor har forskellig adfærd, holdninger og værdier. Dette kan føre til manglende empati og måske endda mobning og konflikter.

Ved at udveksle forskellige perspektiver og erfaringer kan eleverne få en bedre forståelse af hinanden i klassen og få mere empati og forståelse for hinanden.

Hvordan?

Start i klassen med at se PLACES-historierne: *Hyttetur* og *Spejl*!

Tal om, hvilke former for ting i vil bytte rundt.

Byttet kan starte med enkle ting som at skifte plads.

Tal om oplevelsen i klassen.

Det vilde kort: Den hemmelige hjælper



Hvad?

Denne aktivitet handler om at I hemmeligt hjælper hinanden, andre elever i skolen eller i samfundet uden for skolen, uden at lade dem vide det.

Hvorfor?

At være hjælpsomme uden at forvente en gensidig tjeneste, kan skabe en god hjælpsom stemning og en positiv attitude, der kan sprede sig i klassen og rundt omkring på skolen.

Hvordan?

I eventyr er der ofte en hjælper eller en hovedperson, der hjælper nogen af ren og skær venlighed. Prøv at fortælle historier om, hvordan I eller nogen, I kender, har gjort små ting for at hjælpe andre mennesker i dagligdagen, og den effekt det havde.

Lav små hold, hvor I beskriver forskellige små venlige handlinger, der ville være rart at give til andre eller modtage, som I skriver på stykker papir, og som samles sammen. Det kan f.eks. være at rydde op på nogens skrivebord, hænge deres jakke op, bringe dem en kop vand, lægge et stykke chokolade i nogens taske eller madkasse osv.

Prøv at finde en måde at udføre de hemmelige hjælper handlinger i klassen, så ingen bliver udeladt. Alle giver, og alle skal have hemmelig hjælp.

I kan også beslutte i klassen at være hemmelige hjælpere for en anden klasse eller uden for skolen og gøre forskellige slags nyttige ting i samfundet: fjerne affald, rydde op, bygge et husly for hjemløse, plante blomster i byen eller: øve noget historiefortælling på et plejehjem i nærheden!

Det vilde kort: Lærer for en dag



Hvad?

Dette er et vildt kort inspireret af PLACES-historierne: *Dragedanserne* og *Lammer*. En af jer elever eller en lille gruppe af jer kan være ansvarlig for at løse konflikter eller planlægge og gennemføre en time eller flere på en skoledag.

Hvorfor?

Det at I prøver at være lærer og betsemme, giver jer en bedre forståelse af, hvor svært det er at skabe en god stemning i klassen og lave god undervisning. Når I hjælper andre med at løse deres konflikter, kan I også blive opmærksomme på, hvordan andre mennesker ser tingene og oplever konflikten, hvilket giver jer mulighed for at indleve jer i deres situation. Når I prøver at undervise andre i et emne, lærer I meget om det, fordi I skal forstå emnet for at kunne lave det om til undervisning og fortælle om det på en klar og præcis måde.

Hvordan?

Start i klassen med at se PLACES-historierne *Dragedanserne* og/eller *Lammer*.

Tal om, hvilke typer konflikter der opstår i hverdagen, og reglerne for at håndtere konflikter (at lytte til begge parter, være så objektiv som muligt).

Tal om og beslut en måde, hvorpå alle skal skiftes til at tackle konflikter og tage ansvar for den "gode klasse og læringsmiljø."

Måske skal den der er lærer have en rekvisit som en hat, et kort eller noget andet, der er et fysisk tegn på at være en konfliktmester, som alle skal respektere.

Tal om undervisnings- og læringsoplevelsen i klassen.

Tal om de emner eller timer, I kan undervise i, og hvordan et emne kan blive til undervisning der er interessant for de andre. For eksempel undervisning og brug af matematik til at planlægge en rejse til et andet land for hele klassen eller til at lave kage.

I kan lave en kort og enkel lektion om et historisk emne, I kan undersøge, måske ved at lave det om til en historie, som I skriver eller opfører.

PLACES-projektet

Legende læring og historiefortælling, der skaber interesse for og involvering i verdensmålene for børn og unge.



Bidrag fra alle partnere i projektet



FORTÆLLET 

PLACES-projektet har modtaget støtte fra ERASMUS+-programmet som et KA2-samarbejdspartnerskab.



**Co-funded by
the European Union**