

Legende historiefortælle materiale



Legende historiefortællingsaktiviteter I



Hvad?

I det følgende materiale finder du forskellige aktivitetskort med ideer til legende historiefortælleaktiviteter, der indirekte eller mere direkte relaterer til PLACES-historierne. Der er *historier knogler* til hver af PLACES-historierne med aktiviteter og refleksionsspørgsmål, som forbinder historierne med verdensmålene og EU-integration. Vi har også inkluderet "knogler" fra to fabler af Aesop – en græsk fortæller, der levede mellem 620 og 564 f.v.t.- som vi mener er relevante for verdensmål-temaerne i PLACES-projektet. Fablerne enkle struktur gør dem særligt velegnede til at lære fortælling og genfortælling. Der er også forskellige forslag til aktiviteter, der går fra de mere *klassiske tegne-, byggeaktiviteter* til mere kreativt krævende aktiviteter som at genskabe en historie som et *fysisk spil* og lave *fortælleteater*. Der er derudover enkelte aktivitetskort med forslag til aktiviteter, der er mere *direkte knyttet* til nogle af PLACES-historierne.

Materialet indeholder også en liste med *generelle refleksionsspørgsmål*, som kan hjælpe eleverne med at tænke over og arbejde med historierne. Efter aktivitetsdelen finder du nogle *Vilde kort* – forslag til små energigivende aktiviteter, som kan bruges i undervisningen. Helt til sidst er der *refleksionsspørgsmål* rettet mod lærerne.

Hvorfor?

Med afsæt i tilgange fra legende læring er PLACES-materialet udviklet til at hjælpe lærere med at skabe og facilitere læringssituationer, hvor eleverne motiveres "indefra" og lærer gennem leg, engagement og aktiv deltagelse – i stedet for at blive motiveret "udefra" gennem information om pensum og behovet for at forstå verdensmålene. Derfor opfordrer vi dig til at starte med historierne og aktiviteterne – og først bagefter bruge spørgsmål og fælles refleksion i klassen til at hjælpe eleverne med at forstå forbindelsen mellem historierne, aktiviteterne og verdensmålene samt EU-integration. Aktivitetskortene skal inspirere til forskellige typer aktiviteter i klassen, der aktiverer eleverne på forskellige legende måder. Dette hænger sammen med PLACES-projektets mål om at involvere og aktivere elever i forhold til verdensmålene på forskellige måder. Ved ikke kun at lytte til historier, men forklare og diskutere historierne, fortælle og genfortælle, bygge, spille og opføre forskellige variationer af historierne, vil eleverne blive inviteret til at engagere sig i historierne og temaer fra verdensmålene på en legende måde, der gør historierne til "deres egne" og gør historiefortællingens transformerende kraft større. Vi foreslår også, at du som lærer reflekterer over din egen undervisning og vurderer, om – og hvordan – du har haft succes med at undervise i verdensmålene og har anvendt legende læring og fortælling.

Legende historiefortællingsaktiviteter II



Hvordan?

- Her nogle spørgsmål til at guide dig gennem brugen af materialet:
- Beslut, om du vil bruge historien, som den er på PLACES-hjemmesiden, eller om du vil genfortælle den – og hvordan du evt. vil ændre detaljer, forkorte eller forlænge historien. Du kan også vælge at vise videoen med historien og derefter selv genfortælle den for at vise, hvordan man kan ændre en historie på forskellige måder. På den måde viser du også, at det er helt okay at gøre – og måske slet ikke så svært.
- Beslut dig for, hvilke temaer eller verdensmål du vil arbejde med, og kig på kortet med den bløde matrix i slutning af det legende læringsakademi, for at finde de relevante historier til den aldersgruppe, du underviser. Du kan også vælge en af PLACES-historierne tilfældigt og starte der.
- Du kan læse infokortene om legende læring og historiefortælling for at få det grundlæggende med samt se på videovejledninger på PLACES-webstedet for at få tips og tricks om historiefortælling.
- Læs infokortet om stilladsering igennem, og lav en plan for før-, under- og efteraktiviteter i forbindelse med legende fortælling.
- Prøv derefter og kig gennem forslag til de legende aktiviteter og find ud af, hvilken slags aktivitet der ville være passende eller sjovt at prøve med din klasse.
- Når hele projektet eller aktiviteten er afsluttet, kan du bruge lærerens refleksionskort som inspiration til at reflektere over undervisningsforløbet – og over, hvordan du har arbejdet med fortælling, legende læring samt indholdet om verdensmålene og EU-integration.

Legende fortællebyggeri



Hvad?

Legende fortællebyggeri fokuserer på at aktivere eleverne i klassen på en enkel og overskuelig måde ved at bygge og skabe forskellige fysiske objekter med udgangspunkt i historiefortællingsaktiviteter.

Hvorfor?

Elever tilbringer meget af tiden i skolen siddende på en stol, lyttende, skrivende og talende, og de bruger deres evner på én ofte ensidig måde. At give dem muligheden for at være aktive og bruge deres taktile sans, krop, hænder og finmotoriske færdigheder til at skabe og bygge objekter er en utrolig god måde at aktivere og engagere dem på. Ved at omsætte en historie eller en del af en historie til en tegning eller en model skal eleverne forstå, tolke og skabe et billede i deres hoveder af en karakter, miljøet, situationen eller temaet. Det får dem til at relatere til PLACES-historierne og temaerne i historierne på en mere håndgribelig måde, der gør temaerne mere meningsfulde for dem..

Hvordan?

Forskellige byggemuligheder:

- Lav tegninger af historien
- Lav kollager om historien
- Lav en fælles billedbog om historien, hvor hver elev tegner én scene
- Byg en scene inde i en skotøjsæske, der vækker historien til live, og lav en udstilling af dem alle.
- Skab et sandkassescenarie omkring historien
- Lav kulisser, der kan bruges til et teaterstykke, der fortæller historien
- Byg marionetter, der illustrerer eller fortolker historien
- Udvikle og byg et brætspil baseret på historien

Andre forslag:

For yngre elever: start med at se PLACES-historien *Hyttetur* og få eleverne til at sætte sig ned to og to og ryg mod ryg, så de ikke kan se hinanden. Giv dem nogle LEGO klodser eller andre materialer, og bed dem om at bygge en lille bjælkehytte, en heks eller en mere abstrakt model, der repræsenterer en konflikt mellem to personer. Lad dem se hinandens modeller og sammenligne. Ved at gøre det forstår de, hvor forskelligt man kan opfatte eller fortolke noget. Se PLACES-historien: *Spejl!* sammen med de ældre elever og få dem til at tegne de figurer, de har på deres egne skuldre som tegneseriefigurer, enten i hånden eller på computeren, og få dem til at dele disse tegninger i klassen og tale om, hvad de repræsenterer.

Historier der bevæger



Hvad?

Efter at have lyttet til en historie skal klassen udvikle en fysisk aktivitet inspireret af historien – en forhindringsløb, en skattejagt eller en boldleg af en eller anden slags.

Hvorfor?

At fortolke en historie gennem at udvikle en fysisk aktivitet tvinger en til at tænke over og analysere de vigtige elementer i historien og deres forskellige betydninger på en interessant måde, uden at man er klar over, at man laver en analyse.

Hvordan?

Brug en historie eller en af historierne fra videoerne og lav et forhindringsløb for de yngre elever om historien og/eller verdensmålene.

Eksempel:

Brug PLACES-historien *Dragedanserne* som inspiration til at skabe et spil, hvor de yngre elever skal hjælpe hinanden med at udvikle taktikker for at få drageskæl fra en gruppe andre elever, der er placeret midt i, imens de "sover", og derefter diskuterer i fordele og ulemper ved forskellige taktikker, der fungerer individuelt eller sammen.

Skab en aktivitet ud fra temaet fra PLACES-historien lammer, hvor ældre elever skal gå to og to rundt på skolen for at finde forskellige spørgsmål om specifikke situationer fra hverdagen på skolen. En elev svarer, og så gengiver den anden elev hvordan de forstod svaret på spørgsmålet. De skifter mellem at svare og gengive svar. På den måde kan de dele, hvordan de individuelt ser på en situation, og hvordan andre forstår deres reaktioner og svar.

Fortælleteater



Hvad?

Fortælleteater handler om at tage udgangspunkt i en historie og få en fælles oplevelse af at lave et teaterstykke om historien eller inspireret af historien, sammen med eleverne.

Hvorfor?

At skabe et teaterstykke med udgangspunkt i en historie eller at fortælle en historie gennem et teaterstykke gør det muligt at afprøve historiefortælling på mange måder med forskellige potentielle aktiviteter og roller, som eleverne kan arbejde med. Således kan du som lærer differentiere mellem forskellige former for aktiviteter, som eleverne kan deltage i, og eleverne kan i hold eller individuelt deltage i aktiviteter, der passer dem godt, men stadig kræver, at de alle arbejder sammen og deler den samme kreative og legende læringsoplevelse. Aktiv involvering og deltagelse skaber stærkere og mere fordybet læring end blot at lytte.

Hvordan?

Lyt til eller se en historie, fra PLACES-projektet eller andre steder. Gå ud fra historien, eller tilpas den ved at ændre konteksten, figurerne eller historien.

- Diskuter de grundlæggende elementer: tema, konflikt, plot osv., Hvad er de?
- Hvor mange scener er der? Hvordan ville de se ud?
- Skriv et manuskript med dialog og handling.
- Skab et lydbillede til historien.

Hvis eleverne spiller rollerne, skal I skabe eller finde kostumer og rekvisitter og lave en "casting" til rollerne.

Hvis eleverne ikke ønsker at spille rollerne:

- Lav dukker til at fortælle historien.
- Lav en skyggeteaterforestilling med historien og figurerne.
- Lav en "stop-motion" film af teaterstykket med todimensionelle papfigurer på pinde eller med dukker.

* For mere info, se INFOKORT: HISTORIEFORTÆLLING – GRUNDELEMENTER OG KNOGLER

At lege med variationer over en historie



Hvad?

En aktivitet, hvor klassehold deltager i en legende historiefortællingsaktivitet på forskellige måder, for at skabe en mere dynamisk og varieret læringsoplevelse.

Hvorfor?

At dele eleverne op i grupper og give dem forskellige roller eller forskellige aktiviteter er en måde at aktivere en stor gruppe elever på, som skaber mere variation og energi end at være i en stor gruppe hele tiden. Når man sidder i en stor klasse, er det let at distancere sig fra, hvad der foregår, men når man er i et team, der er afhængige af en, skal man kommunikere, gå på kompromis og hjælpe hinanden. At arbejde sammen i teams giver eleverne den nødvendige erfaring med samarbejde og teamwork og kan hjælpe med at etablere positive relationer til andre elever.

Hvordan?

Opsæt nogle retningslinjer for teamarbejdet.

Delgruppen af elever op i mindre hold, hver med en specifik rolle; arbejd med en bestemt aktivitet relateret til historiefortælling eller med forskellige aktiviteter.

Man kan bruge et "lykkehjul" eller en hat med tal skrevet på små stykker papir til at tildele hold, roller og typer af aktiviteter tilfældigt. Man kan også planlægge på forhånd, hvilke elever der skal placeres i hvilke hold, og hvilken aktivitet og rolle der passer bedst til den enkelte.

Se en af PLACES-historierne, og prøv at diskutere med eleverne, hvordan de forstår historien, og hvordan de ser dens forskellige grundelementer og "knogler".

Det eleverne op i forskellige hold der skal lave forskellige aktiviteter enten tilfældigt eller i henhold til en plan:

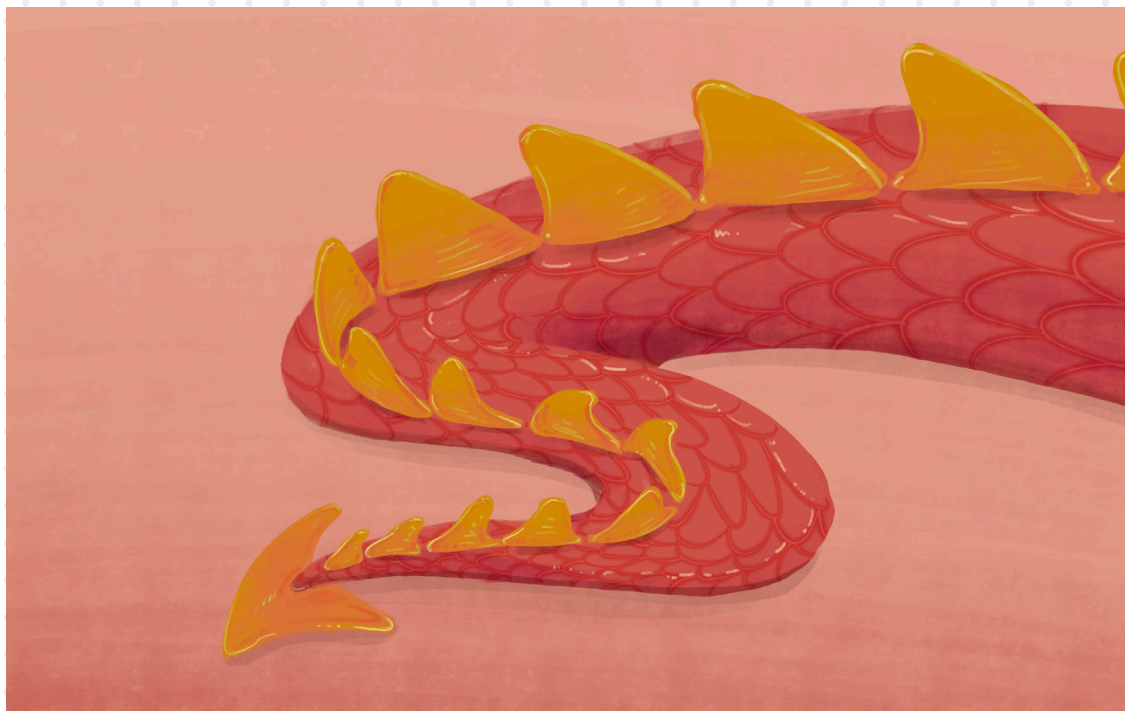
Forskellige hold kan præsentere, genfortælle, omskrive, tegne eller bygge, handle eller skabe en sang eller et lydbillede om historien. Man kan også få holdene til at præsentere historien gennem forskellige typer medier: bog, film, spil, musikalbum, eller spil.

Lav en udstilling og vis andre klasser eller forældre resultaterne af arbejdet!

Et forslag til en aktivitet:

Se historien om PLACES Suppe på en sten. Undersøg de mange variationer af denne historie, der findes i Europa, og hvad historien repræsenterer samt forskellige kulturelle traditioner omkring spisning, mad og arkitektur. Få teammedlemmerne til at illustrere eller opbygge en repræsentation af det endelige måltid med de forskellige variationer, der er typiske i de forskellige lande i Europa, men som stadig deler nogle elementer.

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 - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- 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 varieret 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 børnene i den anden landsby, at de lærte mange forskellige ting?
- Er det vigtigt at lære at arbejde sammen med andre – hvorfor?
- 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"

- Hvorfor måtte nogle børn gå tomhændede hjem?
- 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 - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- 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 eleverne 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. Lad eleverne bruge enkle rekvisitter eller kostumer og finde på deres egne replikker.
- I små grupper laver eleverne lydeffekter til historien (kogende suppe, musik, latter, fodtrin, omrøring osv.) og opfører det live under en fortællestund.
- Lav en musikcirkel, hvor hver elev 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 børnene tage hjem og lave en "Stensuppe" (uden rigtige sten!) sammen med deres 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 inkluderede 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 - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Eleverne 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). Eleverne skal samarbejde og bruge hinandens styrker for at komme igennem banen.
- Eleverne prøver at sidde ved hinandens pladser en hel dag, bytter madpakker eller jakker – eller forestiller sig, at de 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 - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- 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 eleverne en konflikt fra klasseværelset og øver sig 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."* Eleverne træder ind i cirklen, hvis det passer på dem. Det styrker empati og fællesskab.
- Samarbejdsudfordring: I grupper skal eleverne løse en lille opgave (bygge noget, flytte genstande osv.), men de 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?

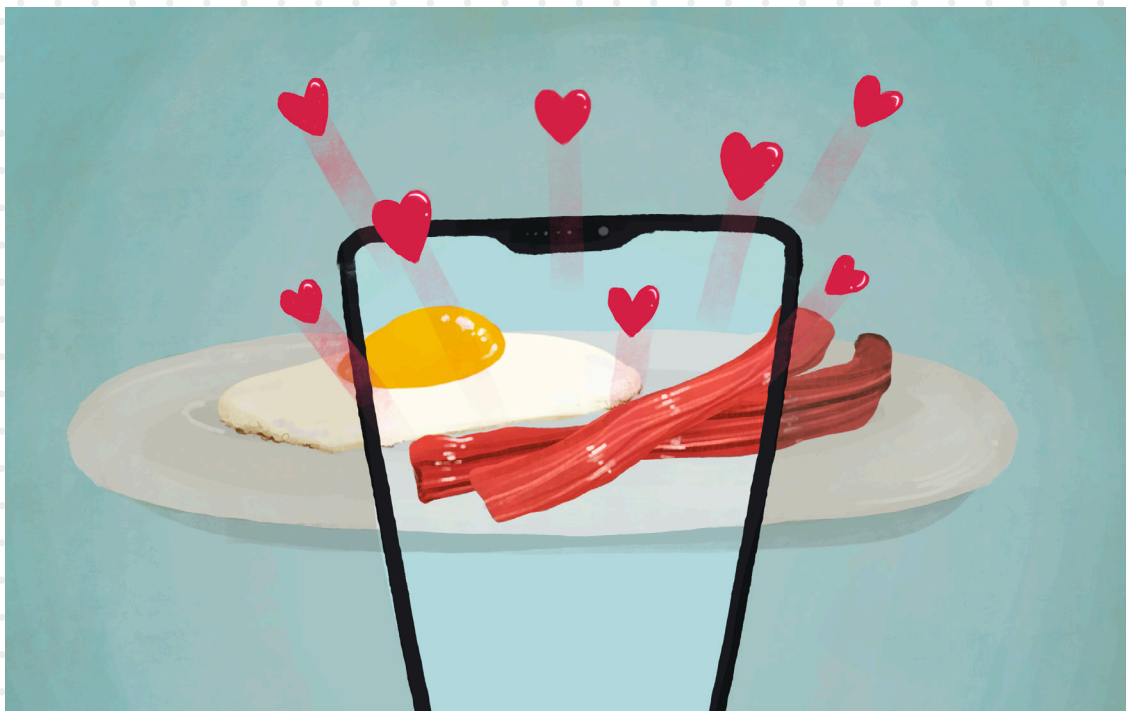
#Verdensmål 4 – Kvalitetsuddannelse: "Sikre inkluderende og lige adgang til kvalitetsuddannelse og fremme livslang læring for alle"

- 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 - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Lav et "Insta-virkelighed flipbook": Eleverne 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": Eleverne 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: Eleverne 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? 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 - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Eleverne designer 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 skulder. 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 - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Eleverne tegner sig selv, sådan som de tror, andre ser dem – og sådan som de ser sig selv i spejlet.
- Eleverne laver to små figurer: Én, der repræsenterer en kritisk indre stemme, og én, der repræsenterer en venlig/støttende stemme. De kan bruge modellervoks, papirdukke eller udklip i pap. Tilføj talebobler med, hvad figurerne siger!
- Eleverne 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?
- Eleverne 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?
- Eleverne skriver en positiv og støttende sætning og giver den til en klassekammerat.

Refleksionskort: Spejl!



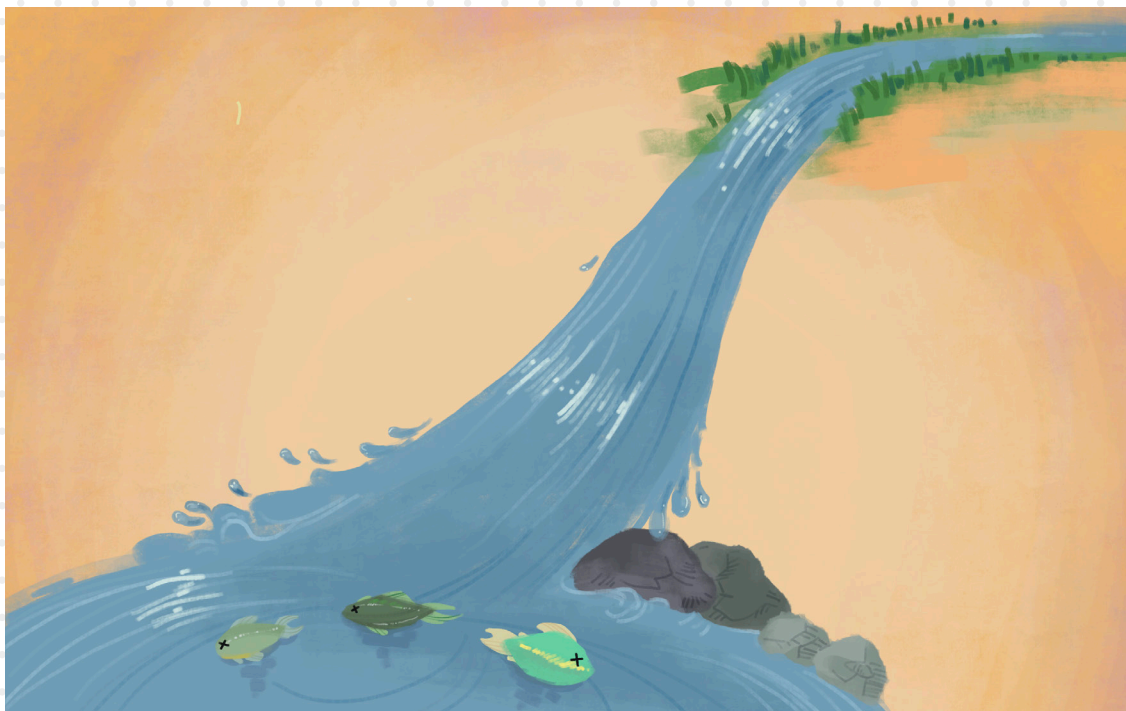
#Verdensmål 3 – Sundhed og trivsel: “Fremme mental sundhed, følelsesmæssig tryghed og trivsel for alle”

- 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 - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Kreativ skrivning af en tale eller kampagneslogan – hvilket budskab vil du sende til de voksne? Find på en stærk kampagnetitel 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 elevs 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 lyde 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 - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- Skriv en fortsættelse: Hvad sker der, efter løven bliver reddet? Bliver de venner? Hjælper de andre dyr?
- "Jeg har engang hjulpet nogen" – skriveøvelse: Bed eleverne skrive om en gang, hvor de hjalp nogen – eller hvor nogen hjalp dem.
- 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? Eleverne 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: Giv hver elev 3 specielle symbolske værdiobjekter f. eks specialmønter. I løbet af ugen kan de "bruge" en mønt, når de 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 - Få grupper af elever til at vælge deres egne

- 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?"
- Eleverne laver 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.
- Eleverne 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 eleverne 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 lad klassen prøve at spise frokost i mørke eller med én hånd bundet på ryggen for at mærke, hvordan hverdagen kan være svær for mennesker med handicap.
- Lad eleverne spille storken og ræven, og lad derefter nogle af de andre elever interviewe dem lige efter middagen, hvor de deler deres følelser. På den måde kan eleverne 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 generelle spørgsmål der kan bruges til at tænke over historierne til elever

Eleverne kan selv vælge spørgsmål fra listen og give deres personlige svar – og opdager, på den måde hvordan andre i klassen kan fortolke den samme historie helt forskelligt.

- Hvilken karakter gjorde størst indtryk på dig?
- Hvem kunne lide historien i denne 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?

Hele skolen



Hvad?

Dette er en kreativ fælles fortælleaktivitet, hvor forskellige fag (billedkunst, drama, musik...) arbejder med den samme historie eller det samme tema fra verdensmålene – men på hver deres måde. Hver lærer bidrager med deres faglige vinkel: Billedkunst kan starte historien med tegninger eller malede scenarier. Dramafaget bringer historien til live gennem bevægelse og teater lege. Musikfaget tilføjer lyde, skaber en temasang eller stemningsmusik. I fag som matematik og geografi kan man arbejde med faktuelle elementer fra historien og integrere dem i undervisningen og fortællingen.

Hvorfor?

Når hele skolen deltager i legende fortælleaktiviteter på tværs af fag og årgange, skaber det en fælles læringsoplevelse der forankrer både verdensmålene og legende læring dybt i skolens hverdag – som en del af skolekulturen, ikke bare som et enkeltstående forløb.

Når hele skolen arbejder med den samme historie – uanset alder eller klasse – opstår der også nye forbindelser på tværs af årgange, og eleverne får en fælles forståelse, som styrker fællesskab og relationer på tværs af klasser. Når eleverne udforske store temaer som verdensmålene (sundhed, lighed, læring og retfærdighed) og EU-integration gennem samarbejde og kreativitet, kan det føles både mere meningsfuldt og virkelighedsnært for eleverne.

En legende og tværfaglige tilgang gør læring mere engagerende, fordi eleverne kan bruge deres forskellige evner – uanset om det er at tegne, spille teater, lave musik eller fortælle historier – til at udtrykke sig og skabe forbindelse til temaerne.

Hvordan?

- **Skab egne historieforslag:** Under vejledning af billedkunstlæreren tegner eller maler eleverne visuelle afsæt til fortællinger med inspiration i verdensmålene eller EU-integration.
- **Udforsk historien gennem bevægelse:** I drama arbejder eleverne med krop og teater lege for at undersøge karakterer, følelser og scener fra historien.
- **Byg et lydunivers:** I musik eksperimenterer eleverne med lyde, rytmer og sange for at skabe et lydmiljø, der passer til historien.
- **Skab dialog og skriv handlingsforløb:** I dansk arbejder klassen med tekstskrivning, stil og genre.
- **Undersøg tal og fakta:** I naturfag og matematik inddrages relevante data og faglige elementer fra historien i undervisningen og kobles til fortællingen.
- **Afslut med en fælles præsentation:** Lav et skolearrangement, hvor I viser resultatet frem – med teater, musik, plakater og små udstillinger. Inviter forældre og familier og del det arbejde, eleverne har lavet sammen.

Samarbejde: En europæisk historie I



Hvad?

Denne aktivitet er en ledsage-aktivitet til historierne Stensuppe og Døde fisk, og kan bruges sammen med materialer om EU, som findes her: https://op.europa.eu/webpub/com/eu-and-me/fr/HOW_IS_THE_EU_RELEVANT_TO_YOUR_DAILY_LIFE.html.

Eleverne bruger én eller begge historier som udgangspunkt for at tale om og identificere forskellige udfordringer og problemstillinger i deres eget liv, som går på tværs af grænser i EU – og hvordan EU-landene samarbejder for at løse dem. Det kan fungere som en fælles undersøgelse og refleksionsøvelse i klassen.

En mere konkret version af aktiviteten er, at eleverne identificerer og udvikler løsninger på fælles udfordringer på skolen eller i lokalområdet – og bruger det som afsæt til at reflektere over samarbejdets kraft. Det kunne fx være:

At anlægge en have ved skolen, som alle kan bruge

At lave arrangementer på et nærtliggende plejehjem, hvor beboerne føler sig ensomme

At hjælpe børnehavebørn med at forstå verdensmålene gennem fortælleaktiviteter

Undervejs diskuterer eleverne, hvordan deres samarbejde i klassen afspejler samarbejde i EU, og hvordan man gennem fælles handling kan skabe værdi for alle.

Hvorfor?

Aktiviteten viser eleverne – direkte eller indirekte – hvordan mennesker må arbejde sammen for at løse fælles udfordringer. Den kobler sig direkte til europæisk integration – idéen om, at mennesker, lande og fællesskaber i Europa samarbejder for at løse problemer som forurening, ulighed og trivsel – ligesom karaktererne i historierne gør. Alle kan gøre en forskel, uanset hvor små de er.

Ligesom i EU viser det, at når man samarbejder om at løse problemer i fællesskab, så kan det gøre livet bedre for alle.

Samarbejde: En europæisk historie II

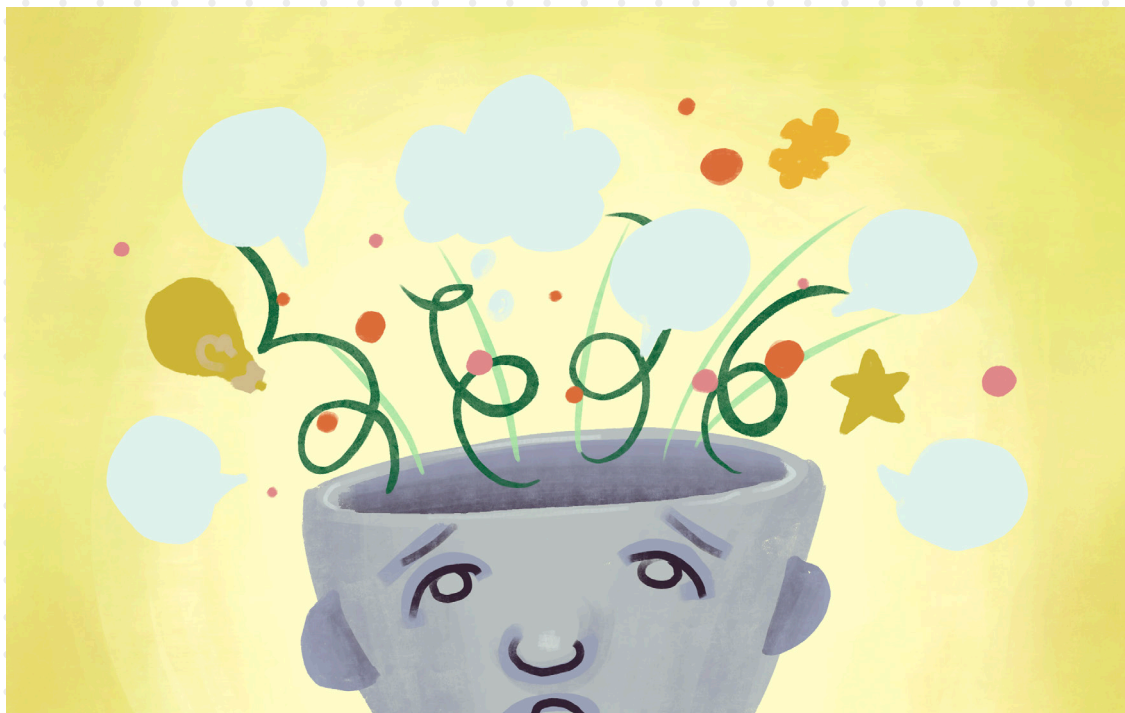


Hvordan?

Start med at se *Stensuppe* eller *Døde Fisk*, genfortæl historien, eller lav jeres egen version. Tal i klassen om, hvad historien handler om, hvad der sker, og hvordan den kan ses som en metafor for, hvordan vi i EU samarbejder og hjælper hinanden på forskellige måder. Eleverne kan i grupper undersøge ovenstående EU-hjemmeside og laver plakater om EU-samarbejde, som de præsenterer for hinanden, for andre klasser eller forældre. Alternativt så kan eleverne tænke over, hvad de sammen gerne vil forbedre eller ændre, og reflektere over, hvordan det relaterer sig til bedre trivsel, inklusion og undervisning for alle. Grupperne præsenterer deres idéer til emner, de gerne vil finde løsninger på, og arbejder derefter videre med dem – enten ved at lave modeller, plakater der præsenterer ideerne eller ved at føre idéerne ud i livet, hvis muligt!

**Du kan finde mere inspiration til, hvordan man arbejder med problemformulering og idéudvikling i undervisningen, på Future Teaching In Europe-hjemmesiden. Her kan du downloade FUTE-metodekort baseret på Design Thinking: <https://www.fute-project.eu> (materiale på engelsk, fransk, dansk og hollandsk).*

Fredags fejl



Hvad?

Denne aktivitet er en ledsage-aktivitet til PLACES-historien: *Max Filter*. Temaet her handler om ufuldkommenheder, fejl og det at skabe mere ærlig og åben kultur i klassen og blandt eleverne.

Hvorfor?

Ved at sælge illusionen om en fejlfri krop og et perfekt liv lægger sociale medier et enormt mentalt pres på børn og unge. Denne aktivitet sigter på at modvirke denne problematiske tendens, ved at øge elevernes bevidsthed og sætte dem i stand til at tale om menneskekroppens ufuldkommenhed og vores rodede liv sådan som det i virkeligheden er.

Hvordan?

1. Se PLACES-historien *Max Filter*.
2. Snak om, hvordan alle begår fejl, og at ingen er perfekte. Del anekdoter om emnet fra din egen dagligdag.
3. Del eleverne op i små hold, der hver især arbejder på at lave et alternativt opslag på sociale medier, der viser præcis alle de rodede dele af hverdagen i skolen.
4. Skab en udstilling eller fremvisning, hvor eleverne viser deres "fredags fejl" opslag på de sociale medier.
5. Reflekter med eleverne over, hvilken effekt dette kan have på deres egen brug af sociale medier.

Fejltagelsernes OL



Hvad?

Denne aktivitet er en ledsage-aktivitet til PLACES-historien tops.

Fejl, fejltagelser og eksperimenter, der går galt, er en vigtig del af udvikling af viden, innovation og læring. Biologen Alexander Fleming opdagede penicillin, et af de vigtigste antibiotika, ved et uheld, fordi hans prøver i laboratoriet tilfældigt blev forurenede med en svamp, der dræbte bakterierne. Et mislykket forsøg på at udvikle en energikilde til radarudstyr blev til opfindelsen af mikrobølgeovnen, da den skuffede ingeniør, Percy Spencer, fandt en smeltet chokoladebar i lommen på sine bukser.

Hvorfor?

Forsøget på at være perfekt, undgå fejl og fiaskoer er skadelig for kreativitet, læring og videns generering. Viljen til at eksperimentere og prøve nye ting på nye måder der kan gå galt eller slet ikke resultere i noget som helst, er nemlig nødvendig hvis der skal ske fremskridt.

Hvordan?

1. Lyt til PLACES-historien *Tops*.
2. I grupper af fire skal eleverne finde eksempler på fejl fra forskellige kategorier: videnskabelige fejl, misforståelser af historiske forhold eller sprogfejl, og diskutere og dele den virkning, de har haft, både godt og skidt.
3. Bagefter i klassen, tildeles guld-, sølv- og bronzemedaljer til de fejl og forkerte konklusioner, der er de mest uventede, sjove, største eller måske har haft den mest interessante eller vigtige indflydelse.
4. En aktivitet, man kan lave i klassen, er at kortlægge de mange fejl, blindgyder, der var i udviklingen af cyklen eller flyet.
5. Diskuter resultaterne i klassen og relatere dem til, hvordan eksperimenter og fejl er en del af læring.

De "Vilde" Kort: Metode



Hvad?

Det at bruge "vilde kort" tilføjer et legende og lidt forstyrrende "twist" til en undervisningsaktivitet, du er involveret i eller har gennemført flere gange, ved at introducere specifikke rekvisitter og handlinger eller ved at ændre det fysiske rum, du er i. Formålet er at skabe energi og lidt sjov og ballade i klassen.

Nogle af de "vilde" kort, som vi foreslår her, er inspireret af PLACES-historierne, og nogle kan du bruge i forbindelse med de legende fortælleaktiviteter, men hvor du udfører dem på en ny måde.

Hvorfor?

Når man afprøver legende undervisning med eller uden historiefortælling, er det vigtigt at bryde de daglige vaner og tillade undervisningen at blive mere legende og eksperimentel. Ved at bruge nye genstande, udføre nye aktiviteter og/eller at være nye steder bliver vi inspirerede til at ændre hverdagen i klassen med eleverne. Kreative mennesker som kunstnere og designere har brug for begrænsninger for at kunne være kreative, for hvis der slet ingen begrænsninger er, er det svært at være kreativ og lave nye ting; derfor er brugen af "vilde" kort en måde at tilføje en overraskende "kreativ begrænsning", hvilket tvinger lærer og eleverne til at være til stede i klassen på en ny måde.

Hvordan?

Tænk over, hvor meget du gerne vil forstyrre eller påvirke klasseoplevelsen.

Tænk over, hvad du føler dig rimelig tryk ved, og hvor meget du selv vil investere i aktiviteten.

Læs forslagene til "vilde" kort, vi har lavet:

Hvordan kan du involvere eleverne i at bruge vilde kort?

Har du brug for at forberede eleverne eller overraske dem?

Hvor længe vil du bruge et vildt kort?

I hvilken klasse eller til hvilken aktivitet ville det være nyttigt?

Det allerbedste er at opfinde nogle vilde kort med eleverne!

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 fjerne 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?

Læreren og elever aftaler en dag, hvor alle bærer hat, tilbehør eller tøj i samme farve en hel dag. Læreren kan også helt spontant og pludseligt begynde at tage en hat eller bestemte farver eller beklædningsgenstande på i klassen, for at fremkalde lidt energi og snak.

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?

Læreren og eleverne 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. "Omvendtslev" dagen 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.

Undervis kun, når eleverne bevæger sig rundt i klasseværelset.

Undervis i mørke eller find et mærkeligt sted at undervise, hvor undervisning normalt ikke foregår.

Prøv at drøfte "at lave en Omvendtslev" i klassen og få eleverne til at foreslå ting, der ville være mærkelige, skøre eller sjove, mens de er i 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 elever, der hemmeligt hjælper hinanden, andre elever i skolen eller i samfundet uden for skolen, uden at lade dem vide det.

Hvorfor?

At opmuntre eleverne til 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 eleverne eller nogen, de kender, har gjort små ting for at hjælpe andre mennesker i dagligdagen, og den effekt det havde.

Lav små hold, hvor de beskriver forskellige små venlige handlinger, der ville være rart at give til andre eller modtage, som de 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 en klasse, så ingen bliver udeladt. Alle giver, og alle skal have hemmelig hjælp.

Man 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*. Lad en elev eller et team af elever være ansvarlig for at løse konflikter eller planlægge og gennemføre en lektion eller flere lektioner på en skoledag.

Hvorfor?

Ved at sætte eleverne i førersædet kan det give dem en bedre forståelse af, hvor svært det er at skabe et godt undervisningsmiljø og skabe læringsoplevelser.

Når du hjælper andre med at løse deres konflikter, kan du blive opmærksom på, hvordan andre mennesker ser tingene og oplever konflikten, hvilket giver dig mulighed for at indleve dig i deres situation. Når du prøver at undervise andre i et emne, lærer du meget om det, fordi du skal forstå emnet for at kunne omsætte det til en læringsoplevelse og kommunikere 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 lektioner, eleverne kan undervise i, og hvordan et emne eller et emne kan omdannes til en læringsproces, der er aktiverende og involverende. For eksempel undervisning og brug af matematik til at planlægge en rejse til et andet land for hele klassen eller til at lave kage.

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

De ældre elever kan undervise i mere komplicerede og i længere tid, enten individuelt eller i teams.