

**0.-3.  
KLASSE**

# Det' Klasse



# INTRODUKTION

Materialet består af et interaktivt og kropsligt undervisningsspil "Klasse-lotteriet – Et spil om at være en klasse", som I kan spille i klassen, efter I har set forestillingen "Det' klasse – Når børnene bliver eksperter".

Spillet indeholder seks kategorier med forskellige øvelser, der med hver deres æstetiske tilgang får eleverne til både på et kropsligt og reflektivt niveau at arbejde med forestillingens tema om trivsel og det at være i et klassefællesskab.

Forestil dig tre væsner fra en fjern galakse dukke op i en tilfældig skoleklasse. Og forestil dig, at det er børnene, der selv skal lære de tre uvidende rumvæsner, hvordan man opfører sig i en klasse. Så har du udgangspunktet for den uforudsigelige forestilling Det' klasse. Skoleklassen er et sted, hvor vi lærer at begå os i et fællesskab. En udfordring alle voksne har været igennem, og en virkelighed børnene står midt i. Hvor vi skal kunne være sammen med nogen, vi ikke selv vælger. Nogen der måske er meget anderledes end os selv, og hvor nye bekendtskaber kan blive til venskaber. I Det' klasse er børnene de eksperter, der skal lære de tre væsner, hvordan man opfører sig i en skoleklasse. Hvordan er man den gode kammerat? Hvordan bliver man populær? Hvordan mobber man? Og hvornår skal man sidde stille? Kort sagt: Hvordan indgår man i et fællesskab? Alt dette er op til publikum!

Rigtig god fornøjelse med undervisningsspillet.







# KLASSELOTTERIET

## – ET SPIL OM AT VÆRE EN KLASSE

### SPILLETS MÅL

- Spillets mål er, at alle elever er aktivt deltagende i spillets opgaver
- Vinderen af spillet er hele klassen, hvis klassen formår at skabe en god atmosfære og få alle elever med i opgaverne - ellers taber hele klassen

### SPILLEREGLER

- Der er ingen løsninger eller rigtige eller forkerte svar i dette spil
- Hele klassen er på samme hold og udfører i mindre grupper, samlet eller simultant, spillets opgaver
- Læreren vælger på skift en elev, som skal kaste en terning
- Find dernæst den kategori, der passer til antal øjne på terningen
- Vælg og udfør derefter en opgave under denne kategori

### SPILLETS VARIGHED

- Spillets varighed varierer alt efter, hvor lang tid I vælger at bruge på de enkelte opgaver
- Spillet kan spilles i sin helhed, eks. som en hel temadag med fokus på trivsel i klassen
- Spillet kan også spilles i 15-30 minutter om dagen for at skabe fokus på trivsel i klassen

# EN 1'ER: SAMSPIL OG FÆLLES FOKUS

Denne kategori består af legende inklusionsøvelser, der fokuserer på samspil og fælles fokus, hvor alles aktive deltagelse og fælles koncentration er vigtig for udførelsen af opgaverne. Find selv på flere øvelser, hvis nødvendigt.

## STOLELEG

- Del klassen i to grupper. Hver gruppe skal have én stol mindre end det samlede antal elever i gruppen
- Stående på stolene skal eleverne i fællesskab bevæge sig fra hver sin ende af lokalet ind mod midten, uden at nogen rører gulvet, så de til slut står på én lang stolerække i midten af lokalet

## TÆL TIL 10

- Alle lægger sig ned på maven i en rundkreds, så de har hovederne ind mod hinanden og ser hinanden i øjnene
- I fællesskab skal klassen tælle højt til 10. Kun én elev må sige et tal ad gangen, ellers genstartes optællingen
- Alt efter opgavens sværhedsgrad for klassen, kan sluttallet hæves eller sænkes, og alt efter antal elever i klassen, kan opgaven udføres simultant i to grupper

## HVORDAN ER VI ENS?

- Alle går rundt imellem hinanden i lokalet uden at tale sammen
- Læreren siger en kategori, eks. hårfarve
- Eleverne skal nu nonverbalt finde sammen med dem, de synes, de er ens med og stå stille i grupperne, indtil læreren siger en ny kategori, og opgaven gentages
- Ideer til kategorier: Højde, øjenfarve, antal søskende, antal forældre, yndlingsdyr, yndlingsfarve, forældres arbejde etc.







# EN 1'ER

## FIKTIV METALRING

- Alle står i en rundkreds og ser hinanden i øjnene
- I tavshed og i fællesskab skal eleverne langsomt løfte en fiktiv metalring op fra gulvet i strakte arme og ned igen
- De skal således, uden at tale samme, blive enige om, hvor tung ringen er, så der ikke kommer uligevægt i deres løft

## BLIV KLOGERE PÅ HINANDEN

- Halvdelen af eleverne får en bold eller andet materiale, der kan kastes med
- Alle går rundt imellem hinanden i lokalet
- Når eleverne med bolde møder en elev uden, skal denne videregive bolden sammen med en sætning, eks: "Jeg bliver glad, når..."
- Den elev, der modtager bolden, skal udføre sætningen ved at svare på egne vegne og dernæst finde en ny elev at give bolden til
- Når eleverne har skiftet bolde en del gange, siger læreren en ny sætning til eleverne
- Ideer til sætninger

"Hvis en fra klassen er ked af det, kan jeg..."

"Jeg kan blive vred, når..."

"Jeg synes en god ven..."

"Når jeg er ked af det, hjælper det at..."

"I skolen kan jeg godt lide..."

"Mit yndlingsfag i skolen er..."

# EN 1'ER

## KROPSMASKINEN

- Giv hver elev et tal fra 1 og op efter
- En aktiv kropsmaskine skal nu bygges efter numerisk rækkefølge
- På skift går eleverne op og stiller sig som en sammenhængende del af en maskine ved at lave en mekanisk bevægelse og en måde at sige deres tal på
- Husk at tænke i forskellige niveauer og sørge for, at ingen led i maskinen står alene
- Når maskinen er bygget, prøv da at skrue op og ned for maskinens tempo og lydniveau
- Til slut opløses maskinen ved, at eleverne på skift forlader maskinen i numerisk rækkefølge, så den, der var nr. 1, starter med at forlade maskinen, mens de andre fortsætter med at lave deres bevægelse og sige deres tal

## PUNKTLEG

- Alle elever går rundt imellem hinanden i lokalet
- Læreren siger forskellige antal punkter på kroppen, der som det eneste må røre gulvet, eks. fire fødder
- Derefter skal eleverne finde sammen i grupper og danne en kroppsfigur, hvori der kun er fire fødder, der rører gulvet
- Alle i gruppen skal hele tiden være i fysisk kontakt med hinanden, og der skal hele tiden dannes nye grupper mellem eleverne
- Antallet af elever i grupperne varierer alt efter, hvilke punkter på kroppen der må røre gulvet







## EN 2'ER: ENIGHEDS- OG UENIGHEDSFÆLLESSKABER

Denne kategori består af forskellige holdningsudsagn om det at være en klasse, der kan være med til at illustrere elevernes grupperinger af forskellige enigheds- og uenighedsfællesskaber i klassen.

- Inddel lokalet i en gradueret skala med faktoren "enig" og "uenig" i hver sin ende som hver sin yderpol
- Eleverne skal nu hver især vælge, hvor meget eller hvor lidt de er enige eller uenige i forhold til de udsagn, læreren læser højt fra listen nedenfor. Find selv på flere udsagn, hvis nødvendigt
- Alt efter hvad deres holdning til udsagnet er, skal de alle placere sig fysisk et sted på linjen imellem disse to yderpoler
- Diskuter i plenum elevernes valg efter hvert udsagn

### HOLDNINGSUDSAGN

- Det er sjovt at gå i skole!
- Det er altid fedt at være populær!
- Det er bedre at have én bedste ven end at have mange gode venner!
- Alle har brug for venner!
- Hvis der er noget, man ikke kan finde ud af i timerne, skal man prøve igen og igen!

- Hvis der er én, der ikke har det godt i klassen, skal alle i klassen hjælpe ham/hende med at få det godt!
- Drengene er bedre til matematik end piger!
- Piger går mere op i udseende end drenge!
- Hvis man har brug for hjælp i timerne, skal man spørge læreren!
- Alle har ret til at sige sin mening!
- Venner kan godt være uvenner!
- Det, man lærer om i skolen, er interessant!
- Hvis man går i mærketøj, har man mange venner!
- Alle børn skal have fritidsinteresser!
- Når der er problemer i klassen, skal man kalde på læreren!
- Det værste, man kan komme ud for i en klasse, er at blive ensom!
- Alle skal kunne finde ud af at lege med hinanden!
- Drengene og pigerne kan godt være venner!

#### ALTERNATIV HOLDNINGSUDSAGN MED "ENTEN-ELLER"

- Frikvarter eller timer
- Matematik eller dansk
- Gruppearbejde eller alene arbejde
- Skole eller fritid
- Konkurrence eller ikke konkurrence





## EN 3'ER: TEGNEBRÆTTET

Denne kategori består af kreative tegneopgaver, der får eleverne til at udtrykke deres tanker om det at være en klasse gennem et æstetisk og metaforisk sprog frem for det konkrete verbale. Find selv på flere tegneopgaver, hvis nødvendigt. Tal gerne med eleverne bagefter om deres tegninger og udtryksformer.

- Tegn jeres klasse - uden at tegne mennesker på billedet
- Hvis jeres klasse var et dyr, hvilket dyr skulle det så være? Tegn dette dyr
- Tegn nogle, som er venner
- Tegn nogle, som er uvenner
- Tegn det, som er sjovt ved at gå i en klasse
- Tegn det, som ikke er sjovt ved at gå i en klasse
- Tegn et sted, hvor du føler dig tryk

## EN 4'ER: SPØRGEHJØRNET

Denne kategori består af filosofiske spørgsmål uden et endegyldigt svar, som eleverne skal reflektere over og diskutere for at blive mere bevidste om det at være en klasse. Find selv på flere spørgsmål, hvis nødvendigt.

- Hvad er en klasse?
- Hvad er et godt fællesskab i en klasse?
- Hvilke konflikter kan der være i en klasse?
- Hvad kan være en udfordring ved at gå i en klasse?
- Hvad er det bedste ved at gå i en klasse?
- Hvem bestemmer, hvad man må i en klasse?
- Bestemmer man over sig selv?
- Må voksne bestemme mere end børn?
- Bestemmer børn nok i skolen?
- Skal man altid følge en regel?
- Findes der regler for alting?
- Må man have sine egne regler?
- Hvad er venskab?
- Hvordan er man en god ven?
- Hvad laver man, når man er venner?
- Kan venner godt være uenige eller uvenner?
- Kan man være venner med en, selvom den anden ikke er venner med dig?
- Kan man være venner og konkurrenter på samme tid?
- Skal man dele sine ting med sine venner?
- Hvornår er man bekendte, kammerater, venner og bedste venner?

## EN 5'ER: RUMVÆSNER OG EKSPERTER

Denne kategori refererer til de scener i forestillingen Det' klasse, hvor de tre rumvæsner spørger eleveksperterne om hjælp til at forklare forskellige skolerelaterede udsagn. Kategorierne består af 13 vante lærer- og trivselsudsagn samt adfærds- og samværsregler, som eleverne kender fra en skoleklasse. Eleverne skal tage stilling til og stille spørgsmålstejn ved disse udsagn og forklare hinanden deres faktuelle betydninger, samt hvad de har af betydning for atmosfæren i en klasse.

- Skab et lille scenerum i klasseværelset, hvor tre elever kommer op at stå
- Disse elever skal nu forestille sig, at de er rumvæsner, der kommer fra det ydre rum. Derfor kender de ikke til de adfærds- og samværsregler, der er i en skoleklasse
- Resten af klassen sidder på gulvet som aktive publikummer, der skal agere eleveksperter på skoleområdet, da de alle ved, hvordan det er at gå i en skoleklasse
- Vælg én af de 13 klasseregler nedenfor og læs den højt for klassen
- Lad de tre udvalgte rumvæsner i klassen spille en lille improviseret scene, hvor de foregiver, at de, ligesom de tre rumvæsner fra forestillingen, ikke kan forstå, hvad reglen betyder
- De tre rumvæsner skal nu spørge eksperterne i klassen til råds, ligesom de oplevede de tre rumvæsner gøre det i forestillingen, så de kan finde frem til reglens betydning og sammenhæng. Det vil sige, at eleveksperterne skal forsøge at svare på spørgsmålene fra de tre rumvæsner samt forklare dem, hvad sætningen eller reglen betyder

## ADFÆRDS- OG SAMVÆRSREGLER I EN KLASSE

OBS. for at se videoen. (link: <https://vimeo.com/208820307>) Hvis ikke I har mulighed for at afspille videoen i klassen, læs da nedenstående højt for eleverne, forklar den ovenstående opgave samt referer til de scener i forestillingen, hvor de tre rumvæsner spørger eleveksperterne om hjælp til at forklare forskellige skolerelaterede udsagn.

- Alle skal føle sig velkommen!
- Ræk fingeren op, før du taler!
- Tal pænt til hinanden!
- Husk at trøste hinanden!
- Ryd op efter dig selv!
- Hør efter, når læreren taler!
- Husk at lave lektier!
- Tag hensyn til hinanden!
- Vær hjælpsom overfor dine klassekammerater!
- Sig undskyld, hvis du gør nogen ked af det!
- Gå stille på gangene!
- Der skal være ro, mens man spiser!
- Ingen må være uden for fællesskabet!



## EN 6'ER: TÆNK HVIS...

Denne kategori består af øvelser, hvor eleverne skal lave improviserede kropslige frysebilleder ud fra hypotetiske tænkescenarier i en skole og i en klasse, som de skal forestille sig realiseret.

- Lad eleverne danne en lille scene, så publikum kigger i den samme retning
- Ud fra et af de nedenstående tænkescenarier skal eleverne en efter en gå op på gulvet og danne en figur samt sige, hvad de er, og hvad de laver i billedet. Eks. "Jeg er et bord" eller "Jeg er én, der læser i en bog", alt efter hvad der passer til tænkescenariet – herefter fryser eleverne i deres position. Man kan både lave billeder af materielle ting og af personer
- Når læreren vurderer, at der er nok i det fælles frysebillede, tælles der ned fra tre, og så tager læreren et fiktivt billede, hvor alle fryser helt i deres positioner. Resten af eleverne skal observere billedet
- Tag en snak med eleverne om det samlede billede, og hvordan det ville være, hvis netop dette tænkescenarie blev realiseret
- Øvelsen kan også udvides, så eleverne ikke siger, hvem de er, og hvad de laver på billedet. Dette skal gættes af publikum til sidst, når billedet er taget

## IDEER TIL TÆNKESCEENARIER

- Tænk, hvis der ikke fandtes lærere i skolen!
- Tænk, hvis man selv valgte, hvilke fag man ville have hver dag!
- Tænk, hvis der ikke fandtes venner i en klasse!
- Tænk, hvis skoletiden kun bestod af frikvarter!
- Tænk, hvis der ikke var noget, der hed lektier!
- Tænk, hvis man også skulle gå i skole i weekenden!
- Tænk, hvis det kun var eleverne, der bestemte i skolen!
- Tænk, hvis der ikke fandtes en god tone i klassen!
- Tænk, hvis der ikke var en grænse for, hvad man må kalde hinanden!

**zeBU:**