

ROB ALARM

DA OMKESH^{TR}



Indhold

Bevægelsesøvelse. Rammefortællingen er, at elevernes rettigheder er blevet stjålet og skilt ad, derfor skal de løbe rundt til forskellige poster og finde dem igen, uden at blive fanget. Eleverne skal forholde sig til forskellige roller og regler, som efterfølgende kan bruges i en refleksion omkring rettigheder og medansvar.

Formål

At eleverne arbejder tværfagligt med idræt og menneskerettigheder, og på baggrund af et alsidigt, idrætsligt læringsforløb reflekterer over forskellen mellem rettigheder, menneskerettigheder og regler.

Fag

Idræt

I relation til trinmål for faget idræt efter 5. klassetrin arbejdes der med at indgå i idrætslige lege sammen med andre og at arbejde med idræt i tværfaglige sammenhænge.

Tidsforbrug

1-2 lektioner

Materialer

Rollekort (bilag 1)

Elev-ark bestående af rettighedskort (bilag 2)

Saks

Tape

Evt. tegnestifter

Fløjte eller horn til at signalere 'jagtsæsonen' og start/slut på spillet

Hatte eller anden tydelig beklædningsgenstand til jægerne

Beskrivelse

0. Forberedelse:

Læs spillets instruktioner og rollekort grundigt, så du forstår, hvordan aktiviteten virker. Bemærk at denne aktivitet kræver en række facilitatorer: 10 legende børn kræver et minimum af 3 facilitatorer (1 koordinator, 1 central post, og 1 jæger) plus 2 kortpersoner, der kan spilles af elever.

- Kopier 10 rettighedskort på forskellige farver papir og klip dem ud med en enkelt rettighed på hvert kort. Du skal have ca. 50 kort i alt, dvs. 5 sæt i hver deres farve, således at hver rettighed findes i fem forskellige farver. 50 kort er det antal, du har brug for til en gruppe på 10-15 børn. For hver yderligere 5 børn, tilføjes et sæt i en anden farve (med f.eks. 25 børn har du brug for 70 kort i syv farver).
- Med udgangspunkt i et kort læreroplæg om forskellen mellem menneskerettigheder, rettigheder og egne regler, kan I evt. udskifte de 10 rettigheder her med nogle, eleverne selv har defineret eller prioriteret, så der er mere "på spil" ved at miste dem.
- Klip rettighedskortene i to dele. Opdel de halve kort i to stakke. Giv en stak til den centrale post og giv resten vilkårligt til kortfolkene. Der er et nr. på hver halvdel af kortet, så man kan være helt sikker på, hvilke der passer sammen. Den ene slags halvdele skal den centrale post have til at dele ud til spillerne, og den anden halvdel skal fordeles blandt kortfolket.
- Kopier rollekort til facilitatorer og eventuelle elever, der kommer til at spille roller. Giv dem også en mundtlig instruktion, så alle forstår deres opgave.
- Find og tjek det sted, hvor I skal spille og afgræns spilområdet. Find et stede til den centrale post og de forskellige kortfolk. Aktiviteten fungerer bedst udendørs (f.eks. legeplads, sportsplads, park, skov). Øvelsen kan også tilpasses et stort indendørs rum.

1. Introducer aktiviteten og dets rammer:

Saml eleverne ved den centrale post og introducer spillet: Der er meldt rød alarm, og eleverne er blevet bedt om at tage affære. 10 børnerettigheder er forsvundet, og måske er de tabt for evigt! Heldigvis er en halvdel af hver af de 10 manglende rettigheder blevet reddet. Eleverne skal redde de øvrige halvdele, så de kan få deres fulde rettigheder. Når de at indsamle alle rettighederne indenfor en given tid, vinder de over 'jægerne', som bringer børnerettighederne i fare.

Afgør længden af spillet til 20 minutter for en lille gruppe; 30 minutter for grupper på 20 eller flere. Forklar grænserne for spillet og bliv enige om et hørbart tegn til at angive begyndelsen og slutningen af spillet (det er her, fløjte eller horn kommer til sin ret). Forklar, at du vil være uden for spillet for at sikre, at alle er trygge og følger reglerne.

2. Forklar 'missionen' og de forskellige aktører

Facilitatoren, som er den centrale post, giver hver elev et halvt kort og beholder resten selv. Forklar eleverne, at målet med spillet er at finde den anden halvdel af deres kort for at skabe et helt rettighedskort. Kortenes andre halvdele kan hentes hos kortfolket. Både rettigheden og farven skal passe sammen. Når eleven har begge halvdele af kortet, skal de bringe dem til den centrale post.

Introducer og forklar betydningen af den centrale post til eleverne:

- Aktiviteten begynder og slutter på Central Post.
- Når du har begge halvdele af et rettighedskort, bringer du det til den centrale post. Personen dér vil klistre kortet sammen og hænge den fulde rettighed op.
- Du får mulighed for at vælge et nyt halvt kort.

Introducer og forklar kortfolkets rolle til eleverne:

- Kortfolkene har de manglende halve kort.
- De vil være i forskellige dele af spilområdet, hvor eleverne kan finde dem.
- De fleste kortfolk vil bo på bestemte steder, men mindst én kortperson vil gå rundt omkring.
- Du skal finde en kortperson og vise vedkommende dit halve kort. Hvis kortpersonen har den anden halvdel af kortet, vil han eller hun give det til dig. Du vil derefter tage de færdige kort til den centrale post, tage et nyt halvt kort og begynde forfra.
- Hvis en kortperson ikke har den anden halvdel af kortet, må du prøve hos en anden kortperson.
- Under jagtsæsonen er det eneste sikre sted i armslængde af kortfolket. Hvis du kan røre ved en kortperson, kan jægerne ikke fange dig.
- Kortfolket vil nu gå ud og finde deres positioner.

Introducer og forklar jægerens rolle og system med "jagtsæsoner":

- Under jagtsæsonerne vil jægerne forsøge at fange dig og tage dine rettigheder.
- Hver gang de fanger dig, vil jægerne rive dit halve kort i to stykker. Det ene stykke giver de tilbage til dig og det andet stykke giver de til kortfolket. Det betyder, at hver gang de fanger dig, bliver det sværere at fuldføre dit kort, fordi det er i mindre stykker.

- Du vil vide, at det er jagtsæson, når du hører en fløjte eller lignende lydsignal. Når jagtsæsonen er overstået, vil der blive blæst to gange.
- Husk: det eneste sted, hvor jægerne ikke kan fange dig, er i armlængde af en kort person.

3. Start spillet

Giv lyd med det aftalte signal og lad eleverne begynde at løbe rundt i spilområdet, på udkig efter den kortperson, som har den rigtige anden halvdel til deres halve kort.

Mind evt. jægerne om engang i mellem at signalere "jagtsæson".

4. Afslut spillet

Giv lyd med det aftalte afslutningssignal, når alle kort er blevet samlet, eller tiden er gået.

Opsamling og refleksion

Afrund aktiviteten ved at stille spørgsmål som disse:

- Hvad skete der i løbet af spillet?
- På hvilke tidspunkter var det mest spændende?
- Havde I en bestemt strategi?
- Hvad synes I om aktiviteten?

Relater aktiviteten til forståelsen af menneskerettigheder ved at stille spørgsmål som disse:

- Når vi siger, at vi har "ret til ...", hvad betyder det så?
- Tror I, at disse rettigheder er universelle - dvs. gælder for alle mennesker? Er de respekterede over hele verden?
- I andre styreformers end demokrati, fx i et diktatur, hvem kunne "jægere" og "kortfolk" så være i det virkelige liv?

Relater overholdelsen af regler til de fællesskaber børnene indgår i: Skolen, familien, kammeratskabsgruppen, osv. Fungerer de godt? Hvad kan vi gøre i vores daglige liv for at sikre, at alle påtager sig et medansvar for, at alles rettigheder overholdes?

BILAG 1: Rollekort

KOPIER OG KLIP UD

Koordinator (1 facilitator)

Det er din opgave at forklare spillet og fastsætte dets grænser. Du vil også forklare, med hvilken lyd du sætter spillet i gang og hvilken lyd der betyder, at spillet skal stoppe (enten når det er slut, eller i nødstilfælde hvor nogen kommer til skade el.lign.). Disse lyde skal være helt anderledes end dem, der sætter gang i "jagtsæsonen".

Sørg for, at både børn og facilitatorer forstår og udfylder deres roller. Under spillet skal du holde øje med, at alle spiller fair. Hvis det er nødvendigt, må du gribe ind eller stoppe spillet.

Når spillet er slut (alle kort er samlet eller tiden er gået), afslutter du spillet med den aftalte lyd og laver afrunding og evaluering med deltagerne.

Den centrale post (1 facilitator)

Som benævnelsen antyder, er din opgave at bemande den centrale post, som bør være et fast sted gennem hele spillet. Det er her, aktiviteten begynder og slutter.

Du skal give halve kort til eleverne og beholde resten af de halve kort, der ikke er blevet givet til spillerne. Kortfolket har de andre halvdele af alle kortene.

Når en elev har begge halvdele af et rettighedskort, vil han eller hun give det til dig. Derefter kan du give eleven mulighed for at vælge et nyt halvt kort. Klister de to halvdele af rettighedskortet sammen og hæng hele kortet på en væg, en tøjssnor eller et træ, så eleverne nemt kan se deres fremskridt.

Vær opmærksom på, at eleverne formentlig vil begynde at udvikle deres egen strategi for at få samlet kortene, når de selv kan vælge et nyt halvt kort. Du bør tilskynde, men ikke indlede, denne strategiudvikling.

Hvis nogle børn trækker sig ud af spillet, kan du få dem til at hjælpe dig med dine opgaver, så de stadig er med i aktiviteten.

Kortfolket (2 + ; elever eller facilitatorer)

Del et komplet sæt af halve kort mellem jer. Find jer hver især en position i spilleområdet. Eleverne skal kunne finde jer, så I bør ikke stå skjult, men gerne spredt godt ud over hele området.

Alle undtagen én kortperson forbliver på ét sted. Denne ene kortperson går rundt i løbet af spillet, hvilket giver denne facilitator mulighed for at holde ekstra øje med hele spillet.

Spillerne kommer hen til jer og viser jer deres halve kort. Hvis I har den anden halvdel af kortet, gives det til spilleren.

Under jagtsæsonen, er der en sikkerhedszone omkring jer, så langt som I kan nå at røre ved folk. Inden for denne zone kan jægerne ikke fange spillerne.

I skal blive på jeres pladser, indtil den lyd, der angiver spillets ende, lyder, også selvom I ikke har flere halve kort. Efter slut-lyden skal I gå tilbage til den centrale post. Hjælp gerne med at få de elever med, som måske ikke har hørt lyden.

Jægere (1 + ; facilitatorer)

Din rolle er at fange spillere og tage deres rettighedskort i løbet af jagtsæsonerne. Hver gang det lykkes dig at fange en spiller, skal du have deres halve kort og rive det over i to stykker. Giv det ene stykke tilbage til spilleren og det andet til en af kortfolket. Det betyder, at det bliver sværere for spilleren at samle dette kort.

Jagtsæsonen er et meget spændende øjeblik for eleverne. Gør det regelmæssigt, men i korte perioder. Pust i et horn eller en fløjte én gang, når jagtsæsonen starter, to gange når den slutter.

Som jæger skal du have en karakteristisk beklædning på (f.eks. skilt, hat, frakke eller tørklæde) og være meget synlig. Vær gerne larmende under jagtsæsonen for at øge spændingen hos eleverne.

Når du 'jager' eleverne, er formålet ikke så meget at fange dem, som at øge spændingen. Hvis du fanger for mange eller de samme spillere for ofte, kan eleverne blive demotiverede.

Følg med på
facebook.com/demokratifordi



Besøg os på
www.demokratifordi.dk

