

STRANDET PÅ EN ØDE Ø

SPIG

I denne øvelse er eleverne strandet på en øde ø. Øvelsen styrker samarbejde og stillingtagen. Eleverne "leger", at de er strandede på en øde ø og må tage 5 ting ud af 15 mulige med dem op i en redningsbåd. De skal gennem diskussion og argumentation nå frem til hvilke 5 genstande, de vil have med.

FORMÅL

- Det er en gruppedynamisk øvelse med fokus på samarbejde, aktiv deltagelse og stillingtagen. Eleverne trænes i de mulige demokratiske processer, der er i et demokratisk møde. Dette er altså et eksempel på en demokratisk proces, som ikke er et valg

TID

30-35 minutter

MATERIALER

- 1 ark med billeder af 15 ting.
- Rollekort

FORBEREDELSE

Der udprintes et ark med de 15 ting, der er strandet på land. Hver gruppe (bestående af 4-8 elever) skal have 1 ark.

FREM GANGSMÅDE

FØR

- Fortæl eleverne om hvorfor man skal være aktiv og have en mening for at få indflydelse og medbestemmelse

UNDER

- Eleverne fordeles i grupper af passende størrelse. Dog med maks otte elever i hver gruppe. Historien "Strandet på en øde ø" læses højt. Bagefter udleveres øvelsesarket med de strandede ting til hver gruppe.
- Eleverne skal nu blive enige om at vælge, hvilke 5 ting de vil have med om bord på redningsflåden for at overleve de fem dage på havet. Læreren hjælper med at facilitere deres diskussioner og udfordrer dem på deres holdninger. Eleverne får omkring 15 min til at blive enige. Når de er blevet enige om at medbringe en ting, sætter de et kryds i firkanten.

EFTER

- Der samles op i plenum. Spørg ind til hvilke fem ting grupperne er blevet enige om og hvorfor. Hvordan oplevede eleverne øvelsen? Hvorfor er det vigtigt at kunne sige sin mening? Tal lidt om demokrati.

DIFFERENTIERINGSMULIGHED

- For at differentiere øvelsen kan der inddrages rollekort i spillet. Der er otte roller i alt. Alle i gruppen kan tildeles et rollekort eller blot 1 eller flere af eleverne. Hvilke roller, der inddrages, kan også justeres efter behov. Hvis man spiller med roller, kan der ske følgende tilføjelser:
- **FØR**
Læreren fortæller, at de nu skal lave et rollespil. De roller som bruges i spillet forklares af læreren. Det forklares, at elevernes rollerne er hemmelige, og eleverne derfor ikke skal vise dem i grupperne. Påpeg at det er vigtigt, at de bliver i rollen

UNDER

- Rollekortene deles ud til grupperne efter historien er læst op og gruppen dannet.

EFTER

- Der kan i plenum snakkes om de forskellige rollers mål, og om de blev opnået. Hvordan var det have en påtaget rolle? Var det svært at have en rolle/mening man ikke selv havde valgt?

HISTORIEN: STRANDET PÅ EN ØDE Ø

I er seks venner ombord på et skib under i jordomsejling i Stillehavet. Midt om natten trækker det op til et grimt uvejr, og pludseligt slår et lyn ned midt på skibet! Vandet fosser ind og skibet begynder at synke. I kaster jer ombord, og det lykkes jer at klamre jer fast til en lille redningsflåde.

Den næste morgen er I drevet i land på en lille ø. I er alle seks overlevet, men én af jer er let såret og bløder fra benet. I andre fem kigger jer omkring. På øen er der drevet mange af jeres ejendele fra skibet på land, men skibet er ude af syne. I kigger jer omkring og når frem til, at øen I er strandet på, er meget lille og ubeboet. I har stadig redningsflåden og bliver hurtigt enige om, at I ikke kan blive på øen, men må sejle efter hjælp eller andet land – også selvom I ved, der kan være hajer.

Der er skyllet 15 ting op på stranden, de kan være med til at rede jeres liv! Men redningsflåden er i forvejen meget tynget af jeres vægt, så I kan kun vælge fem ting at tage med jer videre.

Det er 35 grader varmt, og I har alle sommertøj på. I sætter jer under en palme i skyggen og begynder at diskutere, hvilke ting det skal være.