

An illustration of a man with dark hair, wearing a teal t-shirt and orange trousers, shouting into a blue megaphone. He is positioned on the right side of the page. To his left are two overlapping squares: a light orange one on top and a light teal one on the bottom. Two thin black lines originate from the top-left corner of the orange square and the top-right corner of the teal square, pointing towards the megaphone. The background is a blurred photograph of a school building with a tiled roof and large windows.

# Valgugen 2021

Opgaver samt aktivitetsbeskrivelser  
for mellemtrin (4-6 klasse)

**LÆRERVEJLEDNING**



Danske  
Skoleelever

# HVEM ER DANSKE SKOLEELEVER?



Danske Skoleelever (DSE) er en partipolitisk uafhængig interesseorganisation for skoleelever i Danmark. Organisationens formål er at skabe 'Det gode skoleliv' gennem en organisation 'Af og for elever'. DSE varetager elevernes interesser over for politikere, presse og interessenter på skoleområdet.

Hos DSE er det eleverne, der gennem det repræsentative demokrati, bestemmer, hvad der skal laves i organisationen. DSE ledes af en bestyrelse bestående af grundskoleelever, og de fungerer som elevernes talerør til omverdenen. Derudover har organisationen et sekretariat bestående af professionelle ansatte og sekretariatsfrivillige. De frivillige er unge mennesker, der har valgt at tage et år ud af kalenderen for at arbejde fuldtid for organisationen. Sekretariatet hjælper vores bestyrelse med det daglige arbejde. DSEs arbejde baseres hovedsageligt på frivilligt arbejde, og det er ofte elever, der udfører vores aktiviteter.

For at bidrage til et godt skoleliv for alle, udbyder DSE en lang række tilbud til elever, elevråd, lærere, skoler og kommuner. Disse tilbud favner bredt; fra forskellige kurser og aktiviteter, til stormøder og diverse materialer og bøger.

Skal dit elevråd være en del af et fællesskab på omkring 1000 elevråd, og vil I have adgang til kurser og materiale, der hjælper jer med elevrådsarbejdet?

Læs mere og bliv medlem af Danske Skoleelever på [www.skoleelever.dk](http://www.skoleelever.dk)

## Danske Skoleelever

Sindalsvej 9  
8240 Risskov  
Tlf.: 70 22 00 33

Web: [www.skoleelever.dk](http://www.skoleelever.dk)  
Email: [dse@skoleelever.dk](mailto:dse@skoleelever.dk)

Layout  
Ditte Rolighed Bang  
Siggie Würtz

Skribenter:  
Sarah Andersen  
Lasse Hvergel  
Ronja Lundberg  
Thilde Meldgaard  
Simon Poulsen

Ansvarshavende redaktør:  
Robert Andersen

Copyright 2021, Danske Skoleelever.  
Alle rettigheder forbeholdes. Alle dele af materialet må frit gengives med tydelig kildehenvisning.



## INDHOLDSFORTEGNELSE

3	<b>Sæt elevdemokratiet i gang!</b>
4-5	1) Elevdemokrati er noget, man skal lære
6-8	2) Emner og opgavebeskrivelser
9	<b>Emne 1: Demokrati – er du modig?</b>
12	Opgave 1: Introduktion til begrebet DEMOKRATI
13-14	Opgave 2: Demokrativendespil
15	Opgave 3: <b>Brainbreak</b> - Sten-saks-papir
17-18	Opgave 4: To forskellige valgafholdelser
19-20	Opgave 5: <b>Brainbreak</b> - Søstjerne
21-22	Opgave 6: Det gode valg i klassen
23-24	Opgave 7: Demokratiquiz + Rettevejledning
25	<b>Emne 2: Debat – tør du?</b>
28	Opgave 1: Introduktion til begrebet DEBAT
29	Opgave 2: Kampen om magten
30	Opgave 3: <b>Brainbreak</b> - Demokratistatuer
31-32	Opgave 4: Minidebat
33	Opgave 5: 3 x hvorfor
34-35	Opgave 6: <b>Brainbreak</b> - Debatbold
36	Opgave 7: Det gode argument
37	Opgave 8: Debat rollespil
38	Opgave 9: Den gode debat og klassens debatkodeks
39	<b>Emne 3: Hvad vil du forandre?</b>
42	Opgave 1: Introduktion til begrebet FORANDRING
43-44	Opgave 2: Prioriteringsspil
45-46	Opgave 3: <b>Brainbreak</b> - Statsministeren befaler
47-48	Opgave 4: Caseopgave - Elevdrevet forandring
49	Opgave 5: <b>Brainbreak</b> - Fra ét til et andet
50-51	Opgave 6: Spil - Strandet på en øde ø
52	Opgave 7: Postkort til elevrådet
53	<b>Emne 4: Rejs dig, sig din mening!</b>
56	Opgave 1: Introduktion til begrebet MÆRKESAGER OG VALGTALER
57-58	Opgave 2: Tal om mærkesager
59	Opgave 3: <b>Brainbreak</b> - Rør gulvet med...
60	Opgave 4: <b>Brainbreak</b> - Dine mærkesager
61	Opgave 5: Tæl til 20
62	Opgave 6: Taleskrivning



# SÆT ELEVDEMOKRATIET I GANG!

I denne lærervejledning beskrives og begrundes et undervisningsforløb til grundskolens mellemtrinsklasser. Undervisningsforløbet har til formål at hjælpe et sjovt og demokratisk elevrådsvalg på vej!

Lærervejledningen er bygget op i tre dele:

1. En baggrundsbeskrivelse for arbejdet med elevdemokrati
2. Et overblik over emnerne og opgavebeskrivelser til underviseren
3. Elevopgaver

I et vedlagt hæfte findes alle de elevopgaver, der henvises til i materialet.

Undervisningsmaterialerne bygger på en tanke om, at elever bedst lærer gennem sine erfaringer og oplevelser. Derfor er der både lege, spil, caseopgaver, gruppeopgaver, undersøgelser og præsentationer som anvendte læringsmetoder. Derudover tror vi på, at alle klasser er forskellige – har forskellige niveauer, udfordringer og behov – derfor er der differentieringsmuligheder tilknyttet hver opgave, hvilket gør det muligt, at underviseren kan tilpasse materialet til sin klasse.

Undervisningsmaterialerne kan bruges til den nationale valguge i uge 38, men kan også bruges, når det giver

mening for klassen. Forhåbentligt vil materialet inspirere undervisere til at dykke ned i elevdemokratiets univers, så vi sammen kan skabe bedre elevdemokratiske praksisser – både lokalt og nationalt.

Der er mange måder at tilgå elevdemokrati på. Undervisningsmaterialerne bygger på fem temaer, der samlet skal give eleverne et indblik i og øve sig på forskellige dele af en demokratisk proces. Der er altså indtænkt en form for progression i materialerne. De fem temaer er:

4. Demokrati – er du modig?
5. Debat – tør du?
6. Hvad vil du forandre?
7. Rejs dig – sig din mening!
8. Valgdag

*Vi håber, materialerne er relevante, brugbare og ikke mindst inspirerende og lærerige for eleverne.*



# 1 ELEVDEMOKRATI ER NOGET, MAN SKAL LÆRE

Danmark har en lang og flot tradition for at involvere og demokratisere eleverne i skolen. Den demokratiske dannelse i folkeskolen har rødder i dansk kulturhistorie og bygger blandt andet på værdier fra højskoler, andelsbevægelsen og en lang historie med debat rundt i stuerne og forsamlingshuset. Dog viser en undersøgelse af danske 8. klasser fra 2016, at unge ved meget om demokrati men mangler vilje, lyst og færdigheder til at udøve demokrati (ICCS, 2016).

Derfor har Danske Skoleelever igangsat initiativet SÆT I GANG! Indsatsen skal sætte gang i elevdemokratiet, herigennem styrke elevernes trivsel samt deres vilje og lyst til at stå op for det, de tror på, og engagerer sig i demokratiske processer.

## DEMOKRATI I SKOLEN

Når man på skolen har et blik for og et sprog om, hvad demokrati er, så er det lettere at se, hvis det ikke fungerer eller om den demokratiske praksis skal genopfriskes. Derfor kan det være nødvendigt både at diskutere, hvad vi forstår ved begrebet demokrati og at belyse det fra forskellige perspektiver.

Demokrati er ikke nemt at beskrive kortfattet. Ikke desto mindre er spørgsmålet om, hvad demokrati er, vigtigt at have for øje, så her er et ydmygt forsøg.

## STYREFORM ELLER LIVSFORM?

I filosofien og i diskussioner om demokrati skelner man ofte mellem to sider af den demokratiske mønt; styre- og livsform. Disse to perspektiver er hinanden gensidigt afhængige og vi vil vove at påstå, at de begge eksisterer på jeres skole, ligesom at det afspejles i materialet i denne lærervejledning.

### Styreform

Demokrati som styreform handler om alt det formelle ved demokratiet. Fokus er på valghandlinger, afstemninger, møder, regler, rettigheder. I skoleverdenen er det som eksempel retten til elevråd, valg til elevråd, elevrådsbekendtgørelse, elevrådets vedtægter, elevernes plads i skolebestyrelsen, elevernes ret til at vælge en undervisningsmiljørepræsentant, beslutningsgangen på skolen mellem kommunalbestyrelse, skolebestyrelse og skoleledelse og garanteret mange andre steder. De fleste elevråd baseres på en repræsentativ demokratitankegang, hvilket også er et eksempel på demokrati som styreform. Med et levende elevdemokrati på skolen forstås både elevrådsansvarlige, lærer, elever, skoleledelse og forældre vigtigheden af de formelle instanser og hvordan det bruges, hvilket fører videre til den anden side af mønten – Demokrati som livsform



I dette afsnit kommer der en kort beskrivelse af demokrati – både i og udenfor skolen – som undervisere kan bruge til at rammesætte valgugen og undervisningsmaterialerne.

### Livsform

Demokrati er ikke en fast størrelse og en struktur, det kræver energi, vilje og deltagelse for at demokratiet bliver levende. Det handler både om, at man ved, hvordan man er demokratisk, at man tager del i snakken og bidrager til den fortsatte dialog om vores demokrati. Det er altså en bestemt måde at forstå verdenen på. En anskuelse, man som elev skal lære, det er ikke kun når eleverne stemmer til elevrådet. Det handler om at skolen er et fællesskab, hvor eleverne møder hinanden og i det møde har en væremåde og mentalitet, hvor de ved, at de kan få indflydelse ved at debattere og fortælle sine meninger.

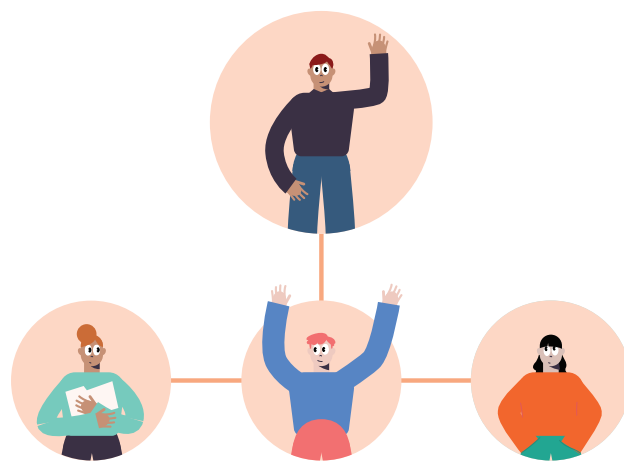
### ELEVDEMOKRATI

#### – elevernes træningsbane til at være demokratiske borgere

Det er afgørende for et demokratisk samfund, at det til stadighed gentænker og fornyer sine demokratiske institutioner og sin demokratiske praksis. Det kan et samfund kun gøre ved, at dets medlemmer forholder sig til demokratiet, tænker over det, tager stilling til det, engagerer sig i det og er med til at indrette det. Som led i overtagelsen og videreførelsen af demokratiet spiller skolen en særlig rolle.



Den demokratisk mønt skal eleverne derfor dels overtage og dels videreudvikle. Visse dele af demokratiet ligger uændret gennem mange år. Vi tager det som eksempel ofte for givet, at en skole har et elevråd, men i 1950 var



det ikke sådan. Derfor er demokrati noget vi skal træne eleverne i samtidig med, at de skal forme demokrati til det samfund, de er og lever i. Dette gøres som eksempel gennem den demokratisk samtale og dagligdagssnakke – også på sociale medier. Her gør vi eleverne til eksperter på egen hverdag, og skolen udvikler sig bedst, når eleverne er medskabere af den.

Elevdemokrati har ingen alder, men elever kan ikke deltage i nationale valg handlinger før de er 18, og kan for mange unge stadig være et abstrakt emne. Derfor er der i dette materiale sat fokus på, at få demokrati ned i øjenhøjde.

Undervisningsmaterialer er bygget op i fire moduler, som gradvist skal hjælpe eleverne med både at forstå begrebet demokrati som en styreform, men også at lære demokratisk handlen.

#### Refleksionsspørgsmål til underviseren

- Hvad forstår vi ved demokrati på vores skole?
- Hvilken rolle spiller demokratiet for fællesskabet?
- Hvilke former for demokrati er til stede hvor?
- Hvor ser vi demokrati som styreform og demokrati som livsform?
- Er begge dele lige vigtigt for en velfungerende elevdemokrati?
- Skal skolen både socialisere til demokrati og give gode forudsætninger for, at den enkelte elev kan blive politisk aktør?

## 2 EMNER OG OPGAVEBESKRIVELSER

Hver dag i valgugen har sit eget emne. Emnerne er de samme på alle klassetrin, men er tilpasset det faglige niveau. Du kan se et overblik over ugens emner her:

Dag / Niveau	Mandag (Demokrati)	Tirsdag (Debat)	Onsdag (Forandring)	Torsdag (Tale)	Fredag (Valgdag)
Indskoling	Demo.. – hva' for noget?	Lyt og tal	Gør noget godt for alle	Stem på mig!	Valgdag til elevrådet
Mellemtrin	Demokrati – er du modig?	Debat – tør du?	Hvad vil du forandre?	Rejs dig – sig din mening!	
Udskoling	Demokrati kræver handling	Debat – hvor meninger brydes	Demokrati skaber forandring	Valgtaler og mærkesager	

Som supplement til undervisningsmaterialerne er der i valgugen livestreams fra Danske Skoleelevers studie for både indskoling, mellemtrin og udskoling. Livestreamen handler om dagens emne, men har forskelligt indhold på de tre klassetrin. Underviseren vurderer selv, i hvilket omfang klassen deltager i de planlagte aktiviteter.

Til hvert emne er der tilknyttet læringsmål. Læringsmålene kan kobles til Fælles Mål i dansk, kristendomskundskab og historie. Til højre ses eksempler på mål, som materialet kommer omkring:

#### OPGAVEOVERSIGT

På de næste to sider er en samlet oversigt over alle undervisningsmaterialer til mellemtrinnet. Ud fra denne oversigt kan underviseren selv sammensætte et undervisningsprogram.

Alle videoer kan findes på

**sætigang.dk**

hvor denne lærervejledning, alle undervisningsmaterialer samt skabeloner til valgplakater og stemmesedler også kan hentes

#### DANSK:

- **Fremstilling:** Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i nære og velkendte faglige situationer.
- **Fortolkning:** Eleven kan forholde sig til velkendte temaer i eget og andres liv gennem undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster.
- **Kommunikation:** Eleven kan følge regler for kommunikation i overskuelige formelle og sociale situationer

#### KRISTENDOMSKUNDSKAB:

- **Livsfilosofi og etik:** Eleven kan udtrykke sig om grundlæggende etiske problemstillinger.

#### HISTORIE:

- Eleven kan relatere ændringer i hverdag og livsvilkår over tid til eget liv



OPGAVEOVERSIGT	BESKIVELSE	TID
EMNE 1: DEMOKRATI – ER DU MODIG?		
Opgave 1: Introduktion til begrebet demokrati	Opgaven skal udvide elevernes forståelse af, hvad demokrati betyder.	5 min.
Opgave 2: Demokrativendespil	Opgaven skal aktivere elevernes førviden om demokrati og valg.	10-20 min.
Opgave 3: Sten-saks-papir	Brainbreak	5 minutter
Opgave 4: To forskellige valgafholdelser	Opgaven skal skabe dialog om demokratiske og ikke-demokratiske elevrådsvalg.	15-25 min.
Opgave 5: Søstjerne	Brainbreak	5-10 min.
Opgave 6: Det gode valg i klassen	Opgaven skal øge trygheden i klasserummet, så flere elever tør indgå i elevdemokratiet.	30-45 min.
Opgave 7: Demokratiquiz	Opgaven skal give et indtryk af elevernes viden om demokrati.	15 min.
EMNE 2: DEBAT – TØR DU?		
Opgave 1: Introduktion til begrebet debat	Opgaven skal udvide elevernes forståelse af, hvad debat betyder.	5 min.
Opgave 2: Kampen om magten	Opgaven skal give eleverne viden om, hvad et argument er og hvorfor det er vigtigt at kunne argumentere.	10-15 min.
Opgave 3: Demokratistatuer	Brainbreak	5 min.
Opgave 4: Minidebat	Opgaven skal øve eleverne i at argumentere for eller imod en sag	15-20 min.
Opgave 5: 3 x hvorfor	Opgaven skal gøre eleverne bedre til at argumentere for deres holdninger.	20-25 min.
Opgave 6: Debatbold	Brainbreak	5 min.
Opgave 7: Det gode argument	Opgaven skal give eleverne bevidsthed om, hvad de synes er 'det gode argument'.	10 min.
Opgave 8: Debatrollespil	Opgaven skal lære eleverne om to appelformer, argumentation og at kunne tage stilling til andres holdninger.	30 min.
Opgave 9: Den gode debat og klassens debatkodeks	Opgaven skal give eleverne viden om, hvordan man debatterer med hinanden på en god og konstruktiv måde.	15 min.

OPGAVEOVERSIGT	BESKIVELSE	TID
EMNE 3: HVAD VIL DU FORANDRE?		
Opgave 1: Introduktion til begrebet forandring	Opgaven skal udvide elevernes forståelse af, hvad forandring betyder.	5 min.
Opgave 2: Prioriteringsspil	Opgaven skal give eleverne forståelse for, at det kan være svært at prioritere hvilke forandringer, der er vigtigst.	20-30 min.
Opgave 3: Statsministeren befaler...	Brainbreak	5 min.
Opgave 4: Elevdrevet forandring	Opgaven skal inspirere eleverne til at skabe forandring.	25-35 min.
Opgave 5: Fra ét til et andet	Brainbreak	5 min.
Opgave 6: Strandet på en øde ø	Opgaven skal få eleverne til at tage stilling, argumentere og samarbejde	20-30 min.
Opgave 7: Postkort til elevrådet	Opgaven skal få eleverne til at reflektere over hvilke forandringer, de ønsker, på deres skole.	10-15 min.
EMNE 4: EMNE: REJS DIG – SIG DIN MENING!		
Opgave 1: Introduktion til begrebet mærkesager og valgtaler	Opgaven skal udvide elevernes forståelse af, hvad mærkesager og valgtaler er.	5 min.
Opgave 2: Tal om mærkesager	Opgaven skal få eleverne til at tænke over, hvad der skal til, for at de får en bedre skole.	10-20 min.
Opgave 3: Rør gulvet med...	Brainbreak	5 min.
Opgave 4: Dine mærkesager	Opgaven skal give eleverne forståelse for, hvad mærkesager er samt, hvordan mærkesager anvendes og bruges.	30 min.
Opgave 5: Tæl til 20	Brainbreak	5 min.
Opgave 6: Taleskrivning	Opgaven skal give eleverne forståelse for at skrive og afholde taler.	65 min.

# DEMOKRATI – ER DU MODIG?

**Modulet handler om at introducere eleverne til det 'store' demokrati i samfundet og det lokale elevdemokrati. Herunder hvorfor demokrati er godt, og hvorfor demokrati kræver ansvar og mod. Det er modigt at stille op til et valg, det er modigt at ville tage ansvar, det er modigt at sige sin mening, det er modigt at ville skabe noget nyt – for sig selv og andre.**

## MÅL

- Eleverne får indsigt i, hvad demokrati og elevdemokrati er
- Eleverne får viden om demokratiske processer
- Eleverne tør kaste sig ud i demokratiske processer

## MÅL TIL ELEVERNE

- Jeg ved, hvad demokrati og elevdemokrati er
- Jeg får viden om, hvad valg er for noget, og hvordan man tager beslutninger
- Jeg tør prøve noget nyt, selvom det er svært

## TID

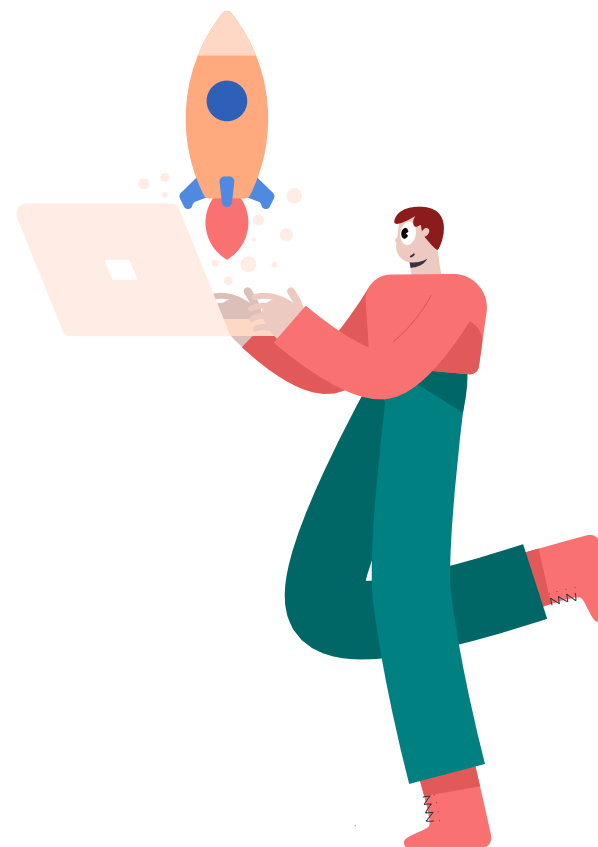
Ca. 3 lektioner

## FORSLAG TIL UNDERVISNINGSPROGRAM

Følgende er undervisningsprogrammet tilpasset valgugen. Alle videoer kan findes på vores hjemmeside sætigang.dk. Livestreamen kan kun ses i valgugen. Resten af materialerne kan tilgås hele året på sætigang.dk.

## ELEVOPGAVER

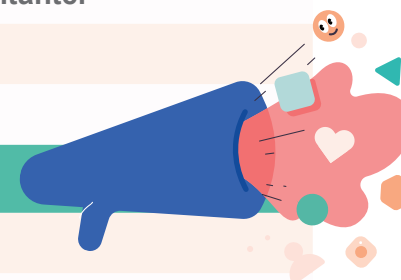
Alle tilhørende elevopgaver til emne 4 findes i en separat folder, som er medsendt. Dette kan også tilgås på sætigang.dk



## MANDAGS UNDERVISNINGSPROGRAM

(Følgende er undervisningsprogram er tilpasset valgugen.)

TIDSRUM	PROGRAMPUNKT
08:00-08:05	Opstart ved læreren
08:05-08:10	Opgave 1: Introduktion til begrebet demokrati
08:10-08:15	Introduktionsvideo: Demokrati – er du modig?
08:15-08:20	Video: Demokrati i Danmark
08:20-08:30	Opgave 2: Demokrativendespil
08:30-08:35	Opgave 3: Brainbreak, Sten-saks-papir
08:35-08:40	Video: Elevrådet: Elevernes repræsentanter
08:40-09:05	Opgave 4: Et demokratisk valg
09:05-09:15	Opgave 5: Brainbreak, Søstjernen
09:15-10:15	<b>LIVESTREAM</b>
10:15-10:30	Pause
10:30-10:35	Video: Det gode valg
10:35-11:10	Opgave 6: Det gode valg i klassen
11:10-11:25	Opgave 7: Demokratiquiz
11:25-11:30	Opsamling



Alle videoer kan findes  
på vores hjemmeside:

**sætigang.dk**

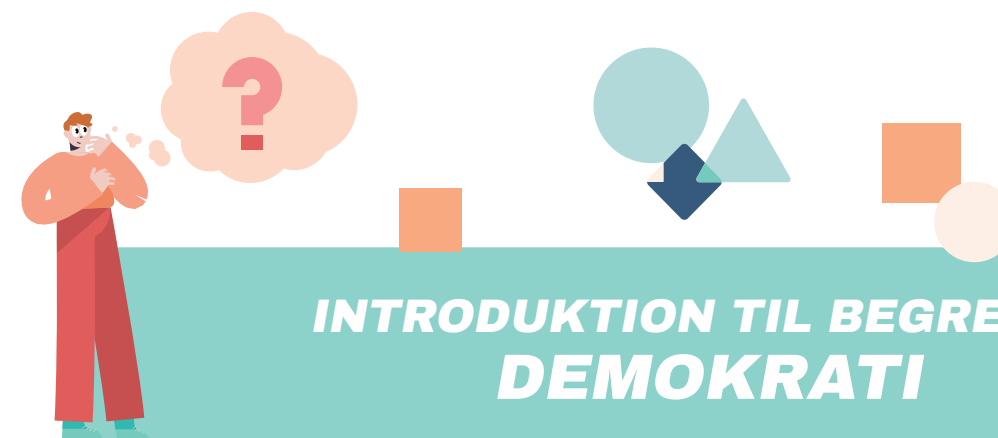
Livestreams vil efter Valgugen  
være tilgængelige på hjemmesi-  
den, ligesom resten af materia-  
lerne også kan findes der.





## Emne 1: Demokrati – er du modig?

12		Opgave 1: Introduktion til begrebet demokrati
13-14		Opgave 2: Demokrativendespil
15		Opgave 3: <b>Brainbreak</b> - Sten-saks-papir
17-18		Opgave 4: To forskellige valgafholdelser
19-20		Opgave 5: <b>Brainbreak</b> - Søstjerne
21-22		Opgave 6: Det gode valg i klassen
23-24		Opgave 7: Demokratiquiz + Rettevejledning



## INTRODUKTION TIL BEGREBET DEMOKRATI

OPGAVE

### INTRODUKTION

I denne opgave skal eleverne aktivere deres førviden inden dagens program går i gang.

### FORMÅL

- Eleverne udvider deres forståelse af, hvad demokrati betyder
- Eleverne øver sig i selv at finde informationer
- Eleverne aktiverer sin førviden

### TID

5 minutter

### MATERIALER

- Computere til eleverne
- Elevopgave

### FORBEREDELSE

- Find en kort og præcis forklaring på, hvad demokrati er. Du kan læse mere i lærervejledningens introduktion.

### FREM GANGSMÅDE

#### FØR

- Forklar opgaven:
  - I skal finde oplysninger om, hvad demokrati er
  - Søg på demokrati og se, hvad der dukker op. Både billeder og tekst
  - Notér alt, I kan finde ned på elevopgaven
- Inddel eleverne i par.

#### UNDER

- Eleverne sidder to og to og søger efter informationer på computeren 5-10 minutter.

#### EFTER

- I samler op i plenum, og hører, hvad eleverne har fundet frem til
- Underviseren noterer begreberne op på tavlen og eleverne noterer alle begreber ned på elevarket
- Hæng elevopgaverne op i klassen



I denne opgave skal eleverne spille vendespil, hvor de skal matche begreber, beskrivelser og billeder indenfor emnet demokrati.

Der kan være flere modaliteter i spil på én gang, men et sæt består af to kort. Fx. kan et billede af Mette Frederiksen matche med ordet 'Statsminister', men et stik kan også være 'Folkestyre' og 'Et politisk system, hvor folket bestemmer'.

### FORMÅL

Med denne øvelse skal eleverne aktivere deres viden, inden de skal i gang med en uge, der handler om demokrati og valg.

Det er også en måde, hvor eleverne kan lære af hinanden og gennemgå nye begreber uden en lang klassegennemgang.

### TID

10-20 minutter

### MATERIALER

- Vendespilsbrikker
- Elevopgaver

### FORBEREDELSE

- Læs kortene igennem og lav en vurdering af, om nogle af begreberne er for svære til din klasse.
- Lav grupper med fire elever i hver gruppe

### FREM GANGSMETODE

#### FØR

- Fortæl eleverne at de skal spille vendespil
- Sig til eleverne, at de skal starte med at læse reglerne for spillet, inden de går i gang
- Gennemgå gerne reglerne på forhånd, hvis du tænker, det er bedst for elevgruppen
- Del dem ud i grupper og giv dem et sæt regler og et sæt brikker

#### UNDER

- Gå rundt blandt eleverne og hjælp dem med at komme godt i gang
- Understøt at eleverne gerne må gætte sig frem – at gætte er en god måde at aktivere sin viden på
- Hvis en gruppe bliver færdig før de andre, kan de spille en runde mere. Du kan også give dem en af de differentieringsmuligheder, der står i næste afsnit

#### EFTER

- Lav en opsamling i plenum hvor du blandt andet kan stille følgende spørgsmål:
  - Hvordan var det at spille spillet?
  - Har I lært nogle nye ord?
  - Hvilke ord var sværest?
- Hæng måske nogle af brikkerne op i klasselokalet så eleverne kan kigge på dem i løbet af ugen.

### DIFFERENTIERINGSMULIGHED

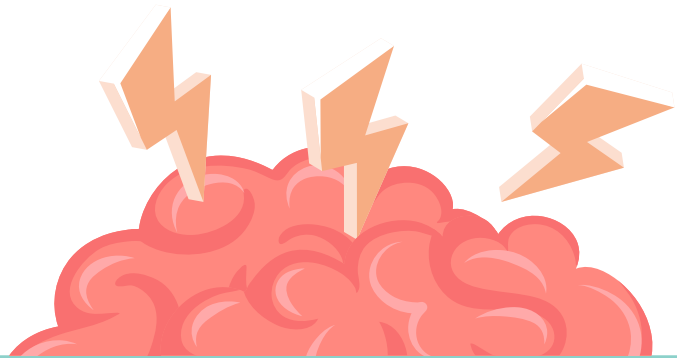
Gør spillet lettere:

- Lad alle eleverne kigge på brikkerne, inden de går i gang med at spille og lad dem matche med billedsiden op
- Du kan på forhånd udvælge nogle af de svære begreber og gennemgå dem med klassen, så ordene ikke er nye for dem
- Du kan tage nogle af de sværere begreber ud af spillene
- Man kan vende fire kort, der ligger i midten, som man også gerne må matche med. Når man så har matchet sit kort med et kort, der ligger i midten, skal man lægge et nyt kort ind i midten
- De sværere begreber kan du hænge op i klassen, så eleverne kan kigge på det i løbet af ugen

Gør spillet sværere:

- Når eleverne i gruppen er færdige, kan du få dem til at inddele stikkene i forskellige kategorier fx 'elevdemokrati' og 'folkestyre'. Du kan også få eleverne til at rangere stikkene fra 'mest demokratisk' til 'mindst demokratisk' – der er ikke noget rigtigt eller forkert svar på denne opgave, men det kan få eleverne til at tænke over, hvad demokrati er.
- Få eleverne til at skrive en kort tekst, hvor de udvælger flere af begreberne, som de skal bruge i teksten.
- Du kan give nogle af eleverne de sværere begreber med i deres spil.
- Der er to sæt brikker. Du kan sætte begge sæt spil i gang på én gang.





# STEN-SAKS-PAPIR

BRAINBREAK

I denne øvelse skal eleverne spille en sten-saks-papir-turnering.

Eleverne starter med at spille mod hinanden to-og-to. Den, der taber, skal nu stille sig bag vinderen og heppe. Vinderen skal finde en anden vinder og spille mod ham/hende.

Sådan fortsætter det indtil der kun er to tilbage – og en hel hale af heppere.

## FORMÅL

Bevægelse og leg i undervisningen

## TID

5-10 minutter



Danmark fik sin grundlov i 1849, og det blev et afgørende skridt væk fra enevælde og mod folkestyre.

Kun mænd over 30 år med egen husstand havde stemmeret. Det betød at kvinder, fattige og tjenestefolk pænt måtte blande sig uden om det danske demokrati.





## TO FORSKELLIGE VALGAFHOLDELSER

### OPGAVE

I denne caseopgave skal eleverne først læse to forskellige beskrivelser af elevrådsvalg og derefter diskutere demokratiske/ikke-demokratiske elementer i de to beskrivelser. Opgaven afsluttes ved at underviseren samler op i plenum.

De to beskrivelser er baseret på to elevrådsvalg, der har fundet sted ude på danske skoler, og er beskrevet af tre personer, der for nyligt er gået ud af folkeskolen.

#### FORMÅL

Formålet med opgaven er at skabe dialog om demokratiske og ikke-demokratiske elementer i valgprocesser, samt at få eleverne til at reflektere over den valgproces, der finder sted på deres egen skole.

#### TID

25-35 minutter

#### MATERIALER

- Elevopgaver
- Casebeskrivelser

#### FORBEREDELSE

- Læs beskrivelserne igennem og lav en vurdering af, om det er for svært for din klasse selv at læse dem. Hvis det er for svært, kan du læse teksterne højt.
- Lav grupper med to-tre elever i hver gruppe.

#### FREM GANGSMÅDE

##### FØR

- Fortæl eleverne at de først skal læse de tre beskrivelser individuelt og derefter i grupper diskutere demokratiske og ikke-demokratiske elementer.

##### UNDER

- Gå rundt blandt eleverne og hjælp dem med at komme i gang med at diskutere demokratiske og ikke-demokratiske elementer.

##### EFTER

- Øvelsen afsluttes ved, at underviseren samler op i plenum.

#### DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør øvelsen lettere:

- Du kan på forhånd udvælge nogle af begreberne og gennemgå dem med klassen, så ordene ikke er nye for dem. Det kan vælge ord, som de måske har hørt før, men ikke helt forstår betydningen af. Det kunne være følgende begreber:
  - Repræsentanter
    - Tal med din klasse om hvad en repræsentant er.

- Skolebestyrelsen
  - Selvom din klasse sikkert kender ordet skolebestyrelsen, kan det være en god idé at tale med din klasse om, hvem der sidder i skolebestyrelsen, og hvad skolebestyrelsen laver.
- De svære begreber kan skrives op på tavlen, så eleverne kan huske dem, når de læser beskrivelserne.
- Hvis teksterne er for svære, kan du vælge at læse dem højt.

Gør øvelsen sværere:

- Hvis øvelsen løses for hurtigt, kan der tilføjes en opgave, der omhandler elevernes opfattelse af den ideelle valgproces
  - Opgave: Beskriv den ideelle valgproces.  
Skriv ½-1 side om den ideelle valgproces og fremlæg den for hinanden i grupper.





# SØSTJERNE

## BRAINBREAK

Denne brainbreak er fra vores undervisningsmateriale til et projekt, der hedder MIND ME, der handler om fokus, fordybelse og nærvær. Læreren skal læse teksten op, og eleverne skal følge instruktionerne. Øvelsen skal hjælpe eleverne med skiftet fra at have set en livesteam til at skulle tilbage til en ny opgave.

### FORMÅL

At eleverne skaber lidt ro og fokus, inden de skal videre til næste opgave.

### TID

5-10 minutter

### MATERIALER

- Et kort med teksten 'træk vejret som en søstjerne'.

### FORBEREDELSE

Vurdér om nogle elever kan have det svært ved at ligge stille og 'mærke' sig selv. Du kan eventuelt lade de elever, der kan have svært ved det, sidde op. Det er i hvert fald vigtigt, at du ikke irettesætter dem, fordi der kan være følelser inden i, de lige pludselig kan mærke.

### BESKRIVELSE

#### FØR:

- Fortæl eleverne at de nu skal prøve at trække vejret som en søstjerne.
- Vis eleverne billedet af søstjernen. Hør om de kender søstjerner.
- Eleverne skal finde en plads på gulvet, hvor de kan ligge uden at røre hinanden.

#### UNDER:

- Læs teksten op

#### EFTER:

- Lad eleverne stille komme til sig selv.
- Tal med eleverne om, hvordan det var.

Søstjerne er gode til at hjælpe dig med at falde i søvn eller bare til at tage en kort pause fra hjernen, der tænker og tænker.

- 1) Læg dig på gulvet. Stræk arme og ben ud til siderne, så du ligner en søstjerne, og har form som en stjerne, hvor dit hoved, dine arme og dine ben er stjernens fem spidser.
- 2) Træk vejret helt ned i maven. Og pust ud, så lungerne bliver helt tømt for luft. Søstjerner trækker ikke vejret med kun én næse eller mund. De trækker vejret gennem bittesmå sugefødder, der sidder som prikker på hele kroppen.
- 3) Prøv nu at trække vejret ind som en søstjerne med hele kroppen. Når du puster ud, så forestil dig, at luften er rundt i hele kroppen og strømmer ud af din krop.
- 4) Søstjerner hører til i vandet, så forestil dig, at du flyder rundt blandt bølgerne og dine arme og ben stille vugger med bølgenes rolige bevægelser. Træk vejret ind gennem hele kroppen igen og pust ud gennem hele kroppen.
- 5) Træk vejret ind. Pust ud.
- 6) Træk vejret ind. Pust ud.
- 7) Nu skal du stille og rolig tilbage til at være menneske. Vrik med dine tæer og fingre. Prøv at vrik med ørerne – den er svær ☹️ Få lidt bevægelse i kroppen og sæt dig stille og roligt op.



Med denne øvelse skal klassen skabe et trygt rum med gode rammer til demokratiske processer. Vi kender alle sammen de elever, som egentlig gerne vil sidde i elevrådet, men som ikke tør stille op, eller som er bange for at blive grint af. Denne øvelse har til formål at forberede eleverne på, at turde stille sig frem foran hinanden, sige sin mening, være uenig, holde en tale og afgive en stemme. Denne øvelse skal forberede klassen på at skabe de gode rammer, så flest mulige tør og vil være en del af elevdemokratiet. Denne klasseøvelse bygger på tre opgaver:

- 1) En brainstorm og definition af hvad et dårligt valg er
- 2) En brainstorm og definition af hvad et godt valg er
- 3) Aftale et valgkodeks i klassen

#### FORMÅL

At øge trygheden i klasserummet, så flere elever tør indgå i elevdemokratiet.

#### TID

30-45 minutter

#### MATERIALER

- Skriveredskaber til alle elever
- 4 forskellige plakater til 'det dårlige valg' i A3
  - 1 stk. 'Hvad er et udemokratisk elevrådsvalg?'
  - 1 stk. 'Hvordan er man en dårlig deltager i et elevrådsvalg?'
  - 1 stk. 'Hvordan er man en dårlig kandidat i et elevrådsvalg?'
  - 1 stk. 'Hvordan er man en dårlig deltager i et folketingsvalg?'
- 4 forskellige plakater til 'det gode valg' i A3
  - 1 stk. 'Hvad er et demokratisk elevrådsvalg?'
  - 1 stk. 'Hvordan er man en god deltager i et elevrådsvalg?'
  - 1 stk. 'Hvordan er man en god kandidat i et elevrådsvalg?'
  - 1 stk. 'Hvordan er man en god deltager i et folketingsvalg?'
- 1 plakat i A3 til klassekodeks

#### FORBEREDELSE

- Del eleverne i fire-fem grupper
- Overvej om din klasse har specifikke udfordringer, som der er brug for at tage højde for i øvelsen.

#### FREMANGSMÅDE

##### FØR

- Introducer opgavens formål og hvorfor det er vigtigt at have et valgkodeks i klassen.
- Tal med eleverne om, hvad et valgkodeks er (et sæt aftaler, der skal sikre, at så mange som muligt har lyst til at deltage i elevdemokratiet).
- Gennemgå de tre opgaver kort og tiden I skal bruge på det.

##### UNDER

#### Opgave 1: En brainstorm og definition af hvad et dårligt valg er

- Placer eleverne i de fire grupper ved hver deres bord. Alle ved bordet skal have noget at skrive med.
- Del de fire plakater ud, så der er én ved hvert bord.
- Sæt et ur på tavlen til 1 minut.
- Nu skal eleverne skrive eller tegne alt det ned, de kommer i tanke om, når de læser overskriften på plakaten.
- Når uret bipper sender de plakaten videre til et nyt bord. Eleverne skal nu skrive videre på de andres idéer og tanker.
- Alle fire plakater skal rundt til alle fire borde. Når plakaterne har været ved alle grupperne, præsenterer hvert bord de punkter, der står på plakaten.
- Læreren samler op på tavlen under overskriften 'det dårlige valg'.

#### Opgave 2: En brainstorm og definition af hvad et godt valg er

Overstående øvelse gentages nu med 'det gode valg'. Eleverne fanger nok hurtigt, at det er de modsatte pointer af det, de lige har skrevet ned. Når læreren samler op, kan han/hun inkludere denne pointe, og tale med eleverne om, om der også kan være gråzoner, som måske allerede kan opstå i klassen. Et eksempel på en gråzone kan være, at eleverne når frem til, at 'dårlige valgdeltagere' griner af dem, der holder taler, og 'gode valgdeltagere' lytter opmærksomt. Men her kan der godt være en gråzone, hvor tilhørere 'smiler' eller 'vender øjne'.

#### Opgave 3: Aftale valgkodeks til klassen

- Fortæl eleverne at I nu skal blive enige om et valgkodeks for klassen, så ugen bliver så god som mulig.
- Få eleverne til at tale med sin sidemakker/bordgruppe om, hvad der skal stå i de tre punkter. Tag evt. ét punkt ad gangen.
- Afslut med at eleverne underskriver aftalen.
- Hæng aftalen op i klasselokalet.

#### DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør øvelsen lettere:

- Læreren kan fravælge nogle af plakaterne til brainstormen, hvis det er for svære begreber.
- Læreren kan skrive et par idéer på plakaterne på forhånd, så eleverne kan lade sig inspirere inden brainstormen.
- Giv eleverne bedre tid til brainstormprocessen.
- Lad eleverne starte med at slå nogle af begreberne på plakaterne op, inden de går i gang med at brainstorme.
- Hvis der er mulighed for det, kan I dele klassen op i to til opgave tre, så det bliver et mindre og mere trygt rum.

Gør øvelsen sværere:

- Få en elev til at lede opgave tre. Klassen kan blive enige om, hvem der skal lede processen.



# DEMOKRATIQUIZ

SPIL

I denne opgave skal eleverne lave en quiz, der omhandler demokrati. Quizzen kan udleveres fysisk eller tilgås på Kahoot

## FORMÅL

Med quizzen skal eleverne afslutte dagens tema 'demokrati'. Quizzen vil være en opsamling på dagens indhold. Quizzen kan gentages senere på ugen, for at se om eleverne er blevet stærkere i deres viden om demokrati i løbet af ugen.

## TID

15 minutter

## MATERIALER

- Elevopgave - Quiz med 10 spørgsmål
- Rettevejledning. Rettevejledningen indeholder svar samt en boks med bonusinformation til nogle af spørgsmålene. Som lærer kan du selv vælge, om du også gennemgår ekstrainformationen

## FORBEREDELSE

- Læs quizzen og rettevejledningen igennem inden undervisningen.

## FREMGANGSMÅDE

### FØR

- Fortæl eleverne at de skal lave en quiz, hvor det overordnede team er demokrati
- Uddel quizzen til eleverne, hvis I bruger quizzen på papir eller lad eleverne tilgå quizzen i Kahoot

### UNDER

- Spørgsmålene læses højt et efter et.
- Afsæt cirka samme svartid ved hvert spørgsmål

### EFTER

- Kahoot: Vinderen findes og svarene gennemgås.
- Quiz på papir: Eleverne sender deres svarark til personen, der sidder til højre for dem, som nu retter quizzen. Det rigtige svar læses højt og den tilhørende information gennemgås. Eleverne skal have mulighed for at stille spørgsmål.

## DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør quizzen lettere:

- Du kan på forhånd udvælge nogle af de svære begreber i quizzen og gennemgå dem med klassen
- Du kan vælge at tale med dine elever om styreformen i Danmark forud for quizzen
- Du kan give eleverne længere tid til at svare på spørgsmålene

Gør quizzen sværere:

- Du kan give eleverne kortere tid til at svare på spørgsmålene.

Demokrati – er du modig? Opgave 7

# DEMOKRATIQUIZ

RETTEVEJLEDNING

	Spørgsmål	Svar	Uddybende svar
1	Hvilken styreform har vi i Danmark?	X (Demokrati)	Danmark har haft demokrati siden 1849. Før 1849 var styreformen i Danmark enevælde, hvor al magt og myndighed formelt lå hos monarken, altså vores konge eller dronning. Dengang hed loven for Kongelove
2	Hvad betyder det, at man har demokrati?	2 (At folket styrer)	Demokrati er sammensat af de to ord demos og kratos. Demos betyder folket, og kratos betyder styre – deraf folkestyre.
3	Hvad er folketinget?	1 (Der hvor Danmarks love laves)	Folketinget har den lovgivende magt og er politikeres arbejdsplads. Folketinget ligger på Christiansborg i København.
4	Hvem må ikke stemme i Danmark?	1 (børn)	I Danmark må man ikke stemme, hvis man er under 18 år. Derudover skal man også have dansk statsborgerskab.
5	Hvem er Danmarks Statsminister?	1 (Mette Frederiksen)	Mette Frederiksen har været Danmarks Statsminister siden 2019. Hun er den anden kvindelige statsminister vi har i Danmark, den første var Helle Thorning-Schmidt. <i>Ekstra spørgsmål til eleverne: Hvilket parti kommer både Helle Thorning-Schmidt og Mette Frederiksen fra? Svar: Socialdemokratiet</i>
6	Hvem bestemmer mest i Danmark?	X (Statsministeren)	Forklar at hvis det var dronningen = enevælde, militæret = militært diktatur
7	Hvor ofte skal der afholdes folketingsvalg?	X (min. hver 4. år)	Folketingsvalg skal afholdes mindst én gang hvert 4. år. Det står i Grundloven. Statsministeren kan dog til enhver tid udskrive folketingsvalg, så der kan sagtens gå mindre end 4 år mellem hvert valg.
8	Hvad er Grundloven?	2 (Loven over alle love i Danmark)	Grundloven gælder for alle danskere. Den består af love og paragraffer, som skal sørge for at danskerne har samme rettigheder og for, at vi alle ved, hvad vi som borgere må og ikke må. Det er bl.a. også i grundloven skrevet, at vi alle har pligt til at gå i skole i 9 år.
9	I hvilket land er der ikke demokrati i dag?	1(Saudi-Arabien)	Saudi-Arabien har et enevældigt monarki. I Saudi-Arabien er det kongen, der bestemmer. I Danmark har vi faktisk et konstitutionelt monarki, hvor monarken (Dronning Margrethe) i praksis ikke bestemmer noget.
10	Hvornår finder der en demokratisk proces sted på jeres skole?	2 (Når der er valg til elevrådet)	Elevrådene skal varetage elevernes interesser og repræsentere elevernes holdning i skolebestyrelse og overfor skolens ledelse. Derfor skal elevrådet også vælges ved en demokratisk afstemning.

Demokrati – er du modig? Opgave 7

# DEBAT – TØR DU?

I dette modul skal eleverne lære om, hvorfor debat og diskussion er vigtige i demokratiske processer. Derudover skal eleverne træne at lytte til andres holdninger, stille spørgsmål til andres holdninger, skabe sin egen mening, og de skal øve sig i at kunne sige den højt. Du finder her både en øvelsesoversigt for dig, der vil sammensætte dit eget forløb og et undervisningsprogram for dig, der vil følge Danske Skoleelevers valguge.

## MÅL

- Eleverne ved, hvorfor debat og diskussion er centralt i et demokrati – både i folkestyret og i elevdemokrati
- Eleverne ved, hvad et argument er
- Eleverne træner selv at kunne debattere

## MÅL TIL ELEVERNE

- Jeg ved, hvorfor debat er vigtigt i et demokrati
- Jeg ved, hvad et argument er
- Jeg har været modig og prøvet at debattere

## TID

Ca. 4 lektioner

## FORSLAG TIL UNDERVISNINGSPROGRAM

Følgende er undervisningsprogrammet tilpasset valgugen. Alle videoer kan findes på vores hjemmeside sætigang.dk. Livestreamen kan kun ses i valgugen. Resten af materialerne kan tilgås hele året på sætigang.dk.

## ELEVOPGAVER

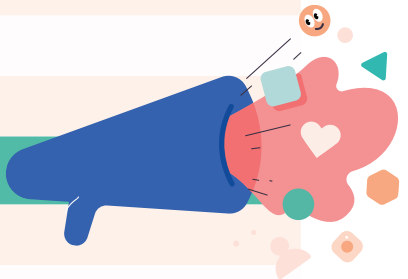
Alle tilhørende elevopgaver til emne 4 findes i en separat folder, som er medsendt. Dette kan også tilgås på [saetigang.dk](https://saetigang.dk)



## TIRSDAGS UNDERVISNINGSPROGRAM

(Følgende er undervisningsprogram er tilpasset valgugen. )

TIDSRUM	PROGRAMPUNKT
08:00-08:05	Opstart ved læreren
08:05-08:10	Opgave 1: Introduktion til begrebet debat
08:10-08:15	Introduktionsvideo: Debat – tør du?
08:15-08:30	Opgave 2: Kampen om magten
08:30-08:35	Opgave 3: Brainbreak, Demokratistatuer
08:35-08:55	Opgave 4: Minidebat
08:55-09:10	Opgave 5: 3 x hvorfor
09:10-09:15	Opgave 6: Brainbreak, Debatbold
09:15-10:15	LIVESTREAM
10:15-10:30	Pause
10:30-10:40	Opgave 7: Det gode argument
10:40-11:10	Opgave 8: Debatrollespil
11:10-11:25	Opgave 9: Den gode debat og klassens debatkodeks
11:25-11:30	Opsamling



Alle videoer kan findes  
på vores hjemmeside:

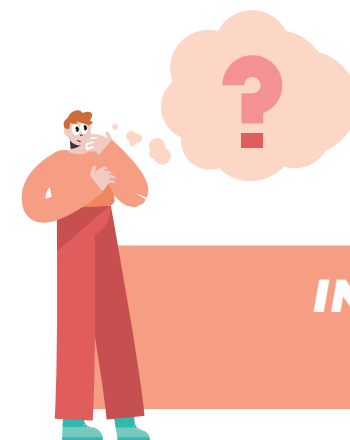
**sætigang.dk**

Livestreams vil efter Valgugen  
være tilgængelige på hjemmesi-  
den, ligesom resten af materia-  
lerne også kan findes der.



## Emne 2: Debat – tør du?

28		Opgave 1: Introduktion til begrebet debat
29		Opgave 2: Kampen om magten
30		Opgave 3: <b>Brainbreak</b> - Demokratistatuer
31-32		Opgave 4: Minidebat
33		Opgave 5: 3 x hvorfor
34-35		Opgave 6: <b>Brainbreak</b> - Debatbold
36		Opgave 7: Det gode argument
37		Opgave 8: Debat rollespil
38		Opgave 9: Den gode debat og klassens debatkodeks



## INTRODUKTION TIL BEGREBET DEBAT

OPGAVE

I denne opgave skal eleverne selv finde information om, hvad debat er. Det gør de ved, at de i par laver en hurtig googlesøgning i både billeder og tekst. De skal notere alle de informationer og indtryk, der falder dem i øjnene, ned.

### FORMÅL

- Eleverne udvider deres forståelse af, hvad debat betyder, og de øver sig i selv at finde informationer
- Eleverne aktiverer deres førviden

### TID

15 minutter

### MATERIALER

- Computere til eleverne
- Elevopgave

### FORBEREDELSE

Find selv en kort og præcis forklaring på hvad debat er.

### FREM GANGSMÅDE

#### FØR

- Forklar opgaven:
  - I skal finde oplysninger om, hvad debat er.
  - Søg på debat og se, hvad der dukker op. Både billeder og tekst.
  - Notér alt I kan finde på elevopgaven.
- Inddel eleverne i par.

#### UNDER

- Eleverne sidder to og to og søger efter informationer på computeren i 5-10 minutter.

#### EFTER

- Underviseren samler op i plenum og hører, hvad eleverne har fundet frem til
- Underviseren noterer de vigtigste informationer på tavlen, så eleverne selv kan tilføje ord på eget papir.





# KAMPEN OM MAGTEN

## OPGAVE

Denne øvelse handler om debat og argumentation, og tager udgangspunkt i afsnittet Kampen om Magten fra DRs ungdomsserie Klassen. Opgaven skal gerne sætte fokus på, at det er vigtigt at sige sin mening, hvis man gerne vil have noget forandret.

### FORMÅL

Eleverne ved, hvad et argument er og forstår, hvorfor det er vigtigt at argumentere for sin sag

### TID

10-15 minutter

### MATERIALER

- Klassen sæson 3, episode 28 'Kampen om magten'  
Link: [https://www.dr.dk/drtv/se/klassen\\_-kampen-om-magten\\_51956](https://www.dr.dk/drtv/se/klassen_-kampen-om-magten_51956)
- Elevopgaver

### FORBEREDELSE

- Se afsnittet af Klassen og vurder, om I har tid til at se hele afsnittet.

### FREM GANGSMÅDE

#### FØR

- Introducer din klasse til afsnittet fra Klassen:  
Der skal vælges elevrådsmedlemmer til skolens elevråd. I første omgang, er det kun Aida der er interesseret, men så udfordres hun af Christoffer, der pludselig bliver interesseret i politik. Christoffer har nemlig fundet ud af, at man kan få indflydelse på skolens nye fodboldbane, hvis man sidder i elevrådet.

#### UNDER

- I ser afsnittet af Klassen sammen og derefter løses elevopgaven.
- Eleverne individuelt udfylder elevarket. På baggrund af afsnittet 'Kampen om magten' fra Klassen, skal de nu skrive henholdsvis Adias og Christoffers argumenter ned, for hvorfor de gerne vil sidde i elevrådet
- Eleverne skal afsluttende lave en opgave, hvor de skal skrive én ting ned, som de ville fokusere på, hvis de kom i elevrådet. Derefter snakker de med sidemanden om det.

#### EFTER

I plenum: Tal med eleverne om deres besvarelser og hvad de ville kæmpe for, hvis de kom i elevrådet.



# DEMOKRATISTATUER

## BRAINBREAK

Demokrati kan være mange ting, og kan være svært at forstå. Denne øvelse forsøger at kropsliggøre forskellige elementer i demokratiet, ved at eleverne, med deres kroppe, skal danne statuer.

Derfor skal I nu lege denne korte brainbreak, der både skaber lidt bevægelse, træning i koordination og tankevirkomhed.

### FORMÅL

Træning i at tænke hurtigt og bygge videre på andres idéer

### TID

10-15 minutter

### FREM GANGSMÅDE

Bed eleverne om at gå rundt i klasselokalet. Armene skal svinge roligt og afslappet ned langs siden.

Efter et kort stykke tid siger underviseren et ord, der relaterer sig til demokrati. Eleverne skal nu omdanne dem selv til statuer, der beskriver eller repræsenterer det ord. Som eksempel kan underviseren råbe "debat". Alle elever skal nu, uden at tale, stille sig i et pose, der udtrykker debat.

Øvelsen kan gentages mange gang og varieres i sværhedsgrad.

### DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Hvis man vil gøre legen enten sværere, lettere eller fagligt relevant kan man bruge ord som:

- Frihed
- Lighed
- Ytringsfrihed
- Rettigheder
- Sige sin mening



# MINIDEBAT

## OPGAVE

I denne øvelse skal eleverne prøve at gøre det samme, som eleverne i Klassen. De skal i grupper af tre lave små debatter, hvor én elev skal tale for et emne, én elev skal tale imod og den tredje skal være 'den gode lytter'. De har ét minut til at argumentere. Der er ikke nogen vindere, men det handler om den gode debat og det gode argument.

Husk at du som lærer er 'gamemaster', så du skal lede øvelsen.

### FORMÅL

At eleverne prøver at argumentere for eller imod en sag

### TID

15-20 minutter

### MATERIALER

- Sæt med rollekort
- Sæt med emnekort

### FORBEREDELSE

- Kig på de forskellige emner og overvej om nogle emner skal tages ud, fordi de er for svære
- Lav grupper af tre

### FREM GANGSMÅDE

#### FØR

- Del eleverne ud i grupper så de sidder i grupper ved bordene
- Gennemgå kort reglerne for spillet

#### UNDER

- De tre elever får én rolle hver (for, imod eller lytter)
- Læreren sætter et ur på smartboardet til ét minut
- Når tiden går i gang, skal lytteren vende et af emnekortene, og så skal den, der er imod at skolen skal bruge penge på det, starte med at argumentere. Bagefter skal den elev, der er for argumentere.
- Når der er gået et minut, skifter eleverne rolle ved at sende rollekortene én gang med uret.
- Debatøvelsen gentages det antal gange, det giver mening for klassen.

#### EFTER

- Tal om emnerne i plenum
  - Var nogle af emnerne sværere eller lettere at argumentere for eller imod?
  - Hvordan var det at være lytter?
  - Er der nogle af emnerne, vi skal gemme til det nyvalgte elevråd?

### DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør øvelserne lettere:

- Giv eleverne tid til at sidde ude i grupper i stedet for at køre spillet på tid.
- Læreren kan høre, om nogle elever har lyst til at gøre det foran de andre. Så kan eleverne sidde i en rundkreds og lytte til hinanden.

Gør øvelserne sværere:

- Lad eleverne selv komme på emner som de kan tage med i en runde 2.
- Inddrag mere nationalpolitiske emner så som 'Danmark skal tage flere flygtninge'.
- Lad eleverne trække et emnekort hver hvor de så skal argumentere for, at deres emne er vigtigere end den andens.
- Eleverne kan opdeles i grupper af 4, hvor den fjerde rolle er den der opsummerer samtalen.

# 3 x HVORFOR

## OPGAVE

I denne opgave bliver eleverne udfordret i at tage stilling igen og igen til forskellige spørgsmål. Eleverne skal øve sig i at argumentere og nuancere deres forklaringer, holdninger og meninger.

Øvelsen kan bruges som opvarmningsøvelse til næste øvelse "Strandet på en øde ø".

### FORMÅL

Formålet med denne øvelse er, at eleverne bliver bedre til at argumentere for deres holdning.

### TID

10-15 min

### MATERIALER

- Spørgsmålskort (der er 12 spørgsmål i alt) til hver gruppe

### FORBEREDELSE

Læs kortene igennem og lav en vurdering af, om nogle af spørgsmålene er for svære til din klasse. Tag de svære kort ud.

### FREMGANGSMÅDE

#### FØR

- Lav grupper af to.
- Del ét sæt spørgsmålskort ud til hver gruppe.
- Forklar reglerne:
  - I alt stiller kortholderen 3 x hvorfor. Og den anden svarer 3 gange. Hver gang mere og mere uddybende og nuanceret på spørgsmålet.
  - Derefter bytter eleverne roller.

#### UNDER

- Den første elev trækker et kort og læser det højt. Den anden elev svarer på spørgsmålet.
- Kortholderen skal derefter stille spørgsmålet "hvorfor?" til svaret. Den anden elev svarer uddybende på spørgsmålet.
- Kortholderen spørger igen "hvorfor?", og den anden elev svarer endnu mere uddybende på spørgsmålet.
- Kortholderen spørger en sidste gang "hvorfor?", og den anden elev svarer for sidste gang.

#### EFTER

- I samler op på opgaven i plenum og taler om, hvad der var svært ved opgaven.

# DEBATBOLD

## BRAINBREAK

En debat handler om meningsudveksling mellem mennesker. For at få en god debat, er det vigtigt, at man forstår, og lytter til, hvad andre siger og mener, samtidig med at man taler sin egen sag.

En god debattør kan altså gribe bolden fra andre debattører og kan udtrykke sin egen enighed, uenighed eller bygge på med egne holdninger.

Det skal I øve jer på i denne korte brainbreak, der både skaber bevægelse, træning i koordination og tankevirksomhed.

### FORMÅL

Træning i at tænke hurtigt og bygge videre på modpartens udsagn

### TID

10 – 15 minutter

### MATERIALER

Bold til at kaste med

### FREMGANGSMÅDE

#### FØR

- Alle elever i klassen stiller sig i en rundkreds. Læreren tager en bold med ind i cirklen.
- Læreren forklarer reglerne:
  - 🔍 Eleverne skal i fællesskab danne sætninger om et tilfældigt eller specifikt tema. Fx. Metoo
  - 🔍 Eleverne må kun sige ét ord, når de griber bolden, og ordet skal bygge videre på sætningen. Lasse starter med at sige "jeg" og kaster bolden videre til Shabnam, der siger "er", Shabnam kaster den videre til X.
- Legen er sjovest, hvis det går stærkt.

#### UNDER

- Læreren deltager i legen og hjælper dem, som går i stå.

#### EFTER

- Tal om hvordan øvelsen hænger sammen med det at debattere.
- Var der noget i øvelsen, der var svært?



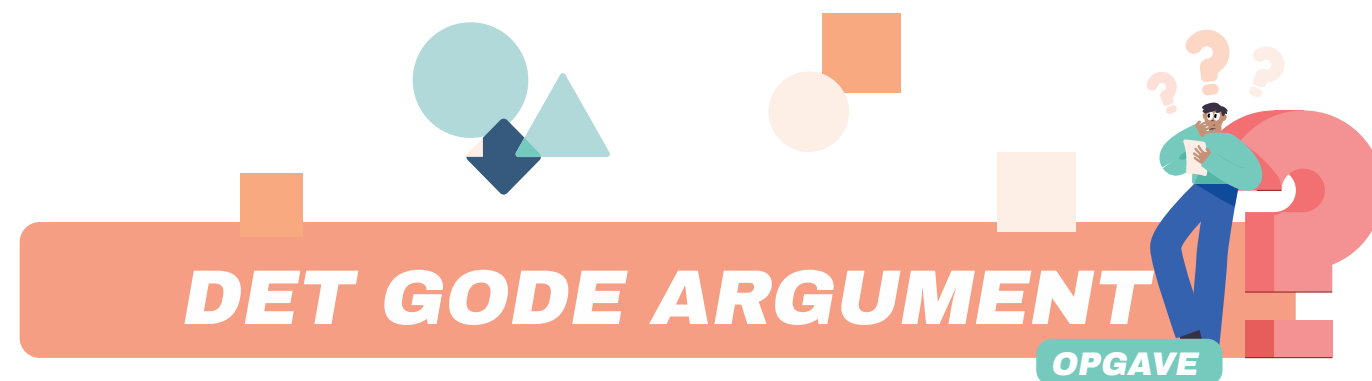
### DIFFERENTIERINGSMULIGHEDER

Hvis du vil gøre legen enten sværere, lettere eller faglig relevant, kan brainbreaken rammesættes ved:

- Eleverne skal bygge sætninger om et bestemt emne.
- Eleverne skaber en historie i fællesskab.
- Eleverne udformer et argument for eller imod et udsagn.

Du kan også bruge øvelsen, hvor eleverne i fællesskab skal svare på spørgsmål, som læreren stiller:

- Hvad er folketinget?
- Hvad laver en politiker?
- Hvorfor debattere?
- At sidde i et elevråd



Eleverne skal få en forståelse for, at ting ofte gennemføres, når der er flere der vil det samme. Hvis man har gode argumenter, kan man overtale folk til at hoppe med på sin egen ide, så de kan blive ført ud i livet.

### FORMÅL

- Eleverne får en bevidsthed om, hvad de synes er 'det gode argument'
- Eleverne får overfladisk kendskab til to appelformer

### TID

10 minutter

### MATERIALER

- Elevopgaver

### FREMGANGSMÅDE

#### FØR

- Underviseren introducerer reglerne til øvelsen
- Underviseren fortæller at de skal høre to forskellige tekster
- Underviseren fortæller hvad logos og patos er, og skriver ordene på tavlen sammen med reglen

#### UNDER

##### REGLER:

- Eleverne skal respondere på lærerens højtlesning. Det gør de, når læreren holder pause i teksten – tæller ned fra tre og giver tegn til respons

Responsen, de kan vælge i mellem, er:

- "Orw.." imens de tager hånden på hjertet. Dette symboliserer patos, argumenter, der taler til følelserne.
- "Klart" imens de peger med fingeren på hovedet. Dette symboliserer logos, argumenter der taler til fornuften

Underviseren spørger nogle i klassen, hvorfor de har valgt den respons, de har  
Underviseren fortsætter læsningen, indtil der sker en ny "pause-3-2-1-respons"

#### EFTER

Underviseren samler op og hører eleverne hvilken tekst, de bedst kunne lide og hvorfor.



# DEBAT ROLLESPIL

## OPGAVE

Debatrollespillet er en øvelse i debat og simple appelformer. Temaerne, eleverne skal debattere, er gængse og dagligdags tematikker, som deres elevråd også kan komme ud for at diskutere.

### FORMÅL

- Eleverne træner at kunne argumentere for en sag
- Eleverne lærer overfladisk om to appelformer
- Eleverne lærer at kunne tage stilling til andres holdninger

### TID

30 minutter

### MATERIALER

- Elevopgaver - der er 4 opgaver

### FORBEREDELSE

- Del eleverne i grupper af 4

### FREM GANGSMETODE

#### FØR

- Introducer øvelsen
- I gruppen får hver elev et emne
- De skal nu ud fra emnet skrive 1-3 gode argumenter
- I gruppen beslutter de, hvem, der laver rollespil først

#### UNDER

- De andre to elever uddeler stjerner, og bedømmer hvilket forslag de helst vil stemme på
- Nu skal eleverne lave rollespil, hvor de argumenterer for emnet
- Underviseren samler op efter første runde rollespil og hører, hvad de forskellige grupper har valgt at stemme på og hvad, der var et godt argument
- De næste to elever lever sig ind i rollen som elevrådsmedlem, og de andre giver stjerner
- Underviseren samler op på den sidste runde

#### EFTER

Læreren samler op

- Hvad er et godt argument?
- Hvorfor er det vigtigt at kunne argumentere?
- Hvad virker bedst på jer - følelser eller fornuft?



# DEN GODE DEBAT OG KLASSENS DEBATKODEKS

## OPGAVE

I denne opgave skal elever samle op på, hvad de har lært om debatter i løbet af dagen. De skal blive enige om, hvad der er vigtigt at huske på, når man diskuterer og debatterer med hinanden. Opgaven skal ende med, at klassen laver et "debatkodeks", der kan hænges op i klassen.

### FORMÅL

Formålet med opgaven er, at eleverne får samlet deres tanker og viden om, hvad en debat er, og at eleverne øver sig i at sætte ord på, hvad der kendetegner en god debat.

### TID

15 minutter

### MATERIALER

- Papir i enten A4 eller A3-størrelse
- Ét stk. "DEBATKODEKS"-ark, der kan hænges op i klassen

### FORBEREDELSE

- Overvej hvilke principper du selv synes, der skal være i et debatkodeks - Hvornår synes du, at en debat er god?
- Inddel eleverne i grupper med fire elever i hver gruppe.

### FREM GANGSMETODE

#### FØR

- Forbered eleverne på hvad der skal ske:
  - De skal tale om, hvad de ved om debatter, og hvad de synes, gør en debat god eller dårlig
- Forklar eleverne hvad et debatkodeks er
- Eleverne inddeles i grupper med fire elever i hver gruppe

#### UNDER

- Eleverne har 3 minutter til at notere, hvad de ved om debatter, og hvad de synes, gør en debat god eller dårlig på et ark papir i enten A4 eller A3-størrelse
- Efter de tre minutter samler I op i plenum og hører, hvad de forskellige grupper har noteret
- I skal ende med at blive enige om tre principper, der skal skrives på "DEBATKODEKS"-arket
- Eleverne underskriver deres debatkodeks

#### EFTER

- Jeres debatkodeks hænges op i klassen

### DIFFERENTIERINGSMULIGHEDER

Gør det lettere

- Underviseren kan hjælpe eleverne ved selv at have udfyldt et eller to af debatkodeksets principper

Gør det sværere

- Underviseren kan ændre kompleksiteten ved at ændre antallet af debatprincipper fra 3 til 5

# HVAD VIL DU FORANDRE?

I dette modul skal eleverne lære om, at demokrati ikke kun handler om valg og om at stemme, men også om at skabe forandring. Eleverne skal i løbet af i dag blive bevidste om, hvilke forandringer de godt kunne tænke sig, og hvordan man får skabt den forandring. Elevdemokrati handler altså om at skabe en bedre hverdag for elever.

## MÅL

- Eleverne ved at demokrati også handler om at lede forandring – også sammen med andre
- Eleverne træner at have holdninger til egen hverdag
- Eleverne kan reflektere over, hvilke forandringer, de gerne vil skabe på skolen

## MÅ TIL ELEVERNEL

- Jeg ved, hvad ordet forandring betyder.
- Jeg træner at have mine egne holdninger.
- Jeg kan komme på idéer til, hvordan min egen skole kan blive bedre.

## TID

Ca. 4 lektioner

## FORSLAG TIL UNDERVISNINGSPROGRAM

Følgende er undervisningsprogrammet tilpasset valgugen. Alle videoer kan findes på vores hjemmeside sætigang.dk. Livestreamen kan kun ses i valgugen. Resten af materialerne kan tilgås hele året på sætigang.dk.

## ELEVOPGAVER

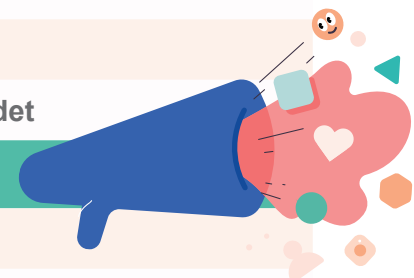
Alle tilhørende elevopgaver til emne 4 findes i en separat folder, som er medsendt. Dette kan også tilgås på [sætigang.dk](https://setigang.dk)



## ONSDAGS UNDERVISNINGSPROGRAM

(Følgende er undervisningsprogram er tilpasset valgugen. )

TIDSRUM	PROGRAMPUNKT
08:00-08:05	Opstart ved læreren
08:05-08:10	Opgave 1: Introduktion til begrebet forandring
08:10-08:15	Introduktionsvideo: Hvad vil du forandre
08:15-08:30	Opgave 2: Prioriteringsspil
08:30-08:35	Opgave 3: Brainbreak, Statsministeren anbefaler...
08:35-08:40	Video: Alle kan skabe forandring
08:40-09:05	Opgave 4: Elevdrevet forandring
09:05-09:10	Video: Alle kan skabe forandring
09:10-09:15	Opgave 5: Brainbreak, Fra ét til et andet
09:15-10:15	LIVESTREAM
10:15-10:30	Pause
10:30-10:55	Opgave 6: Strandet på en øde ø
10:55-11:25	Opgave 7: Postkort til elevrådet
11:25-11:30	Opsamling



Alle videoer kan findes  
på vores hjemmeside:

**sætigang.dk**

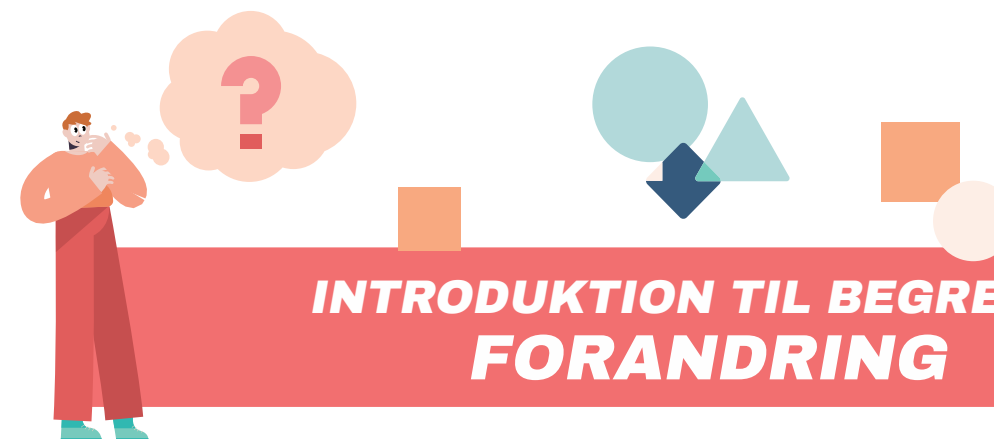
Livestreams vil efter Valgugen  
være tilgængelige på hjemmesi-  
den, ligesom resten af materia-  
lerne også kan findes der.





## Emne 3: Hvad vil du forandre?

42		Opgave 1: Introduktion til begrebet FORANDRING
43-44		Opgave 2: Prioriteringsspil
45-46		Opgave 3: <b>Brainbreak</b> - Statsministeren befaler
47-48		Opgave 4: Caseopgave - Elevdrevet forandring
49		Opgave 5: <b>Brainbreak</b> - Fra ét til et andet
50-51		Opgave 6: Spil - Strandet på en øde ø
52		Opgave 7: Postkort til elevrådet



## INTRODUKTION TIL BEGREBET FORANDRING

OPGAVE

I denne opgave skal eleverne selv finde information om, hvad forandring betyder. Det gør de ved, at de i par laver en hurtig googlesøgning i både billeder og tekst. Opgaven skal aktivere elevernes førviden, inden dagen går i gang.

### FORMÅL

- Eleverne udvider deres forståelse af, hvad forandring betyder, og de øver sig i selv at finde informationer
- Eleverne får aktiveret deres førviden

### TID

5 minutter

### MATERIALER

- Computere til eleverne
- Elevopgave

### FORBEREDELSE

- Find en kort og præcis forklaring på hvad forandring betyder.

### FREM GANGSMÅDE

#### FØR

- Forklar opgaven:
  - I skal finde oplysninger om, hvad forandring betyder
  - Søg på forandring og se hvad der dukker op. Både billeder og tekst
  - Notér alt I kan finde, på elevopgaven
- Eleverne skal løse opgaven med en makker

#### UNDER

- Eleverne sidder to og to og søger efter informationer på computeren fem minutter.

#### EFTER

- Underviseren samler op i plenum og hører, hvad eleverne har fundet frem til
- Underviseren noterer de vigtigste informationer på tavlen, så eleverne selv kan skrive flere ord ned på sit ark



# PRIORITERINGSSPIL

## OPGAVE

I denne øvelse skal eleverne arbejde med at prioritere og tage beslutninger, samt argumentere for deres beslutninger.

### FORMÅL

Øvelsen skal give eleverne en forståelse for, at det kan være svært at vælge, hvilke forandringer der er vigtigst. Hvis man vil skabe forandring, må man starte et sted, da det ikke altid er muligt at ændre alt, man gerne vil, på samme tid.

### TID

15-20 minutter

### MATERIALER

- Prioriteringskort

### FORBEREDELSE

- Klip kortene ud
- Inddel eleverne i grupper på tre

### FREM GANGSMÅDE

#### FØR

- Udlever kortene til eleverne og inddel dem i grupper af tre
- Du kan nu læse opgavebeskrivelsen højt og gennemgå reglerne for øvelsen

#### UNDER

- Eleverne skal nu have en stak kort i hver gruppe og inddele dem i par (det kan ses på kortets farve), og derefter skal eleverne lægge kortene ud på bordet i par, så man kan se alle billederne.

#### Nu skal eleverne i gang med at spille:

- Eleverne skiftes til at vælge et kort, MEN de må ikke ende med at sidde med to kort fra det samme par
- Når alle kort er blevet valgt, skal eleverne lægge deres kort i prioriteret rækkefølge. Det mindst vigtige nederst
- Eleverne starter med at tage det første kort i bunken, og de skal nu forklare, hvorfor det kort, de sidder med, er vigtigt for skolen

Det kan godt være, at eleverne sidder med kort, som de egentligt ikke ønskede at sidde med, men så må de finde talemåder frem og argumentere for, hvorfor netop denne forandring også er relevant.

- Sådan fortsætter eleverne, til de ikke har flere kort.

#### EFTER

- Underviseren samler op i plenum
- Spørg eleverne om følgende:
  - Er der nogen, der nu ville prioritere anderledes? Og have valgt andre kort?
  - Har de andres argumentation påvirket dig?
  - Hvordan var det at argumentere for en forandring, som du ikke selv havde ønsket?

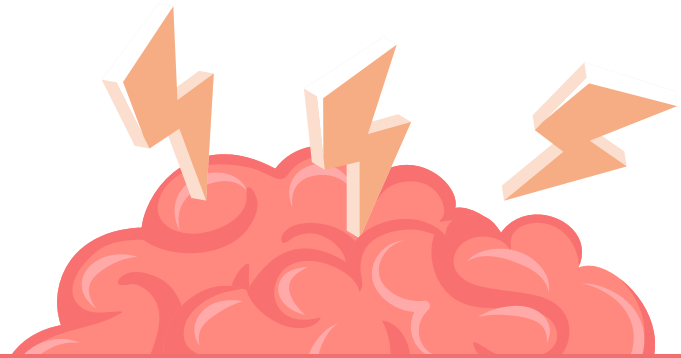
### DIFFERENTIERINGSMULIGHEDER

Gør spillet lettere:

- Du kan på forhånd udvælge nogle af kortene og i plenum tale om, hvorfor denne forandring kunne være relevant for skolen
- I kan gennemgå alle kort i plenum, før eleverne laver øvelsen i grupper. I plenum kan I snakke om hvorfor denne forandring ville være relevant på skole

Gør spillet sværere:

- Når eleverne i gruppen er færdige, kan de i fællesskab prioritere, hvilke kort, de synes er vigtigst. Er de uenige, må de argumentere for, hvorfor de synes, de enkelte forandringer er vigtigst og efterfølgende afgøre, hvilken forandring flest gruppemedlemmer støtter.
- Få eleverne til at skrive en kort tekst, hvor de forklarer, hvorfor deres første prioritet er den forandring, de helst vil se på skolen



# STATSMINISTEREN BEFALER!

## BRAINBREAK

Denne brainbreak skal skabe lidt bevægelse og grin under temaet demokrati.

### FORMÅL

- Formålet med øvelsen er at få en puster til hjernen og få nogle grin.
- I øvelsen kommer eleverne hinanden ved, og de skal lære at samarbejde og tænke i samme baner.

### TID

5-10 minutter

### MATERIALER

- Ord-ark: Her er ordene/sætningerne som eleverne skal gætte.

### FORBEREDELSE

- Del eleverne i grupper af tre.

### FREMGANGSMÅDE

#### FØR

- Læs teksten højt med reglerne

#### REGLER:

Der er forskel på at lede og styre. Nu skal eleverne prøve at styre hinanden, for at nå frem til resultatet. I er tre i en gruppe, to agerer borger og én agerer statsminister. Den ene borger skal stå afslappet og lade statsministeren føre borgerens hænder og ben, som var personen en dukke. Det er nu op til borgerne at gætte, hvad statsministeren gerne vil have dem til. Statsministeren må ikke bruge ord. Se hvor mange rigtige, I kan få. Husk at skiftes til at være borger og statsminister.

#### UNDER:

- Eleverne arbejder sammen i grupper om at løse flest mulige ordark.
- Ting der skal udføres og gættes, ordlyden skal ikke være 100 %:
  - Spritte hænder
  - Stemme til valg (stem i stemmeboks)
  - Se håndbold
  - Aldrig slås
  - Vinke til Dronningen
  - Smile til de gamle
  - Børste tænder to gange om dagen
  - Stop mobning

#### EFTER:

- Følg op på hvor mange ord-ark grupperne nåede.
- Tag en snak om hvad forskellen er på at styre og lede.

### DIFFERENTIERINGSMULIGHED

- Hvis opgaven bliver for svær, kan det være lovligt for "statsministeren" at sige ét ord. Det må dog ikke være et ord, som indgår i ord-arket.





I denne opgave skal eleverne læse og arbejde med to eksempler på elever, der gennem elevrådet, har skabt forandring.

Den første case handler om en dreng fra Vordingborg, der fik indført hjernemad (morgenmad) på alle folkeskolerne i Vordingborg Kommune. Den anden case handler om en skole i Australien, der fik indført et system, hvor elever også kunne give lærere feedback på en anonym og konstruktiv måde.

Eksemplerne skal gerne kunne bruges til, at eleverne får inspiration til eget elevrådsarbejde, men også til at kunne se, hvordan en proces med at skabe forandring kan se ud. Det kan godt tage tid at skabe forandring, men man står stærkt, og idéen kommer langt, hvis man får andre med på idéen.

### FORMÅL

Eleverne skal blive inspireret til at kunne skabe forandring og kunne gennemskue metoder til at få forandringer igennem.

### TID

25-35 minutter

### MATERIALER

- Elevopgaver med to casebeskrivelser
- Samtalekort - én til hver gruppe

### FORBEREDELSE

- Gennemgå de to cases og samtalekortene. Overvej om det er for svært eller for let til elevgruppen.
- Del eleverne i grupper af to

### FREMGANGSMÅDE

#### FØR

- Hav en kort samtale om, hvad ordet forandring betyder, og om de kender til nogle store forandringer, der er sket i den seneste uge.
- Kom med eksempler på store og små forandringer, som er bestemt gennem demokratiske processer
  - Folkeskolereformen; herunder, at der skulle være mere bevægelse i skoledagen.
  - Eller mindre forandringer som en ny sandkasse til indskolingen.
- Sig til eleverne at de nu skal arbejde med tre eksempler på elever, der har skabt direkte forandring gennem deres elevråd. De skal arbejde sammen to-og-to.
- Del elevopgaver, cases og samtalekort ud.
- Lad eleverne sidde et rart sted, hvor de kan læse højt for hinanden.

#### UNDER

- Understøt elevernes arbejde.

#### EFTER

- Brug lidt tid på at samle op i plenum. Det kan du for eksempel gøre ved at stille følgende spørgsmål:
  - Hvad synes I om de tre forandringer, som eleverne har skabt? (Hvorfor er de gode/dårlige?)
  - Tal om spørgsmål på dialogkort

### DIFFERENTIERINGSMULIGHEDER

Gør opgaven lettere:

- Udvalg case og lad eleverne arbejde med dem.
- Læs casebeskrivelserne højt for eleverne.
- Lad eleverne arbejde med én case ad gangen. Du kan starte med at læse én case op, lad så eleverne sidde i makkerpar og arbejde med samtale spørgsmål, og så gentage øvelsen med de andre cases.

Gør opgaven sværere:

- Efter eleverne har løst opgaven: Lad eleverne researche på andre forandringer, som elevråd har skabt.
- Efter eleverne har løst opgaven: Lad eleverne lave en liste over nationale politiske forandringer, som har påvirket dem det seneste halve år. Lad dem udvælge den forandring de synes, har været størst.
- Efter eleverne har løst opgaven: Lad eleverne skrive et forslag til deres skoleleder med en forandring, de gerne vil have skabt. Lad dem måske også lave en strategi for, hvem de skal have med på idéen for at få den gennemført.



## FRA ÉT TIL ET ANDET

### BRAINBREAK

Brain-break til eleverne, hvor de får lidt stille tid, og får beroligende berøring på ryggen.

#### FORMÅL

Eleverne får en pause og kommer ned i gear inden næste øvelse.

#### TID

5-10 min.

#### MATERIALER

- YouTube
- Højtalere

#### FREMGANGSMÅDE

##### FØR:

- Læreren finder sangen "J.S. Bach: Suite No. 1 in G major" inde på YouTube.  
[Bach - Cello Suite No. 1 in G Major BWV1007 - Mov. 1-3/6 - YouTube](#)
- Læs teksten højt for klassen:
  - Når man kan se, at ens befolkning er trætte eller overgear, så er det tid til at skabe en forandring – det er tid til at lade op, og mærke energien komme tilbage. Derfor skal I nu skiftes til at tegne på hinandens ryg, uden snak, til sangen "J.S. Bach: Suite No. 1 in G major". Når jeg siger til, så bytter i plads.

##### UNDER:

- Eleverne sætter sig sammen to og to.
- Eleverne tegner til sangen i 3-4 min.
  - Tegningen skal ikke forestille noget, men skal passe til sangens stemning.
- Eleverne må kun tegne på rygfladen.

##### EFTER:

- Læreren spørger eleverne, hvordan deres sindsstemning er.

#### DIFFERENTIERINGSMULIGHED:

- Læreren kan finde en anden sang, hvor det er nemmere at bedømme stemningen.
- Eleverne sidder med en bold eller klø-pind, hvis de ikke kan lide at røre ved hinanden.



## STRANDET PÅ EN ØDE Ø

### SPIL

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.

#### FREMGANGSMÅDE

##### 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.

Hvad vil du forandre? Opgave 6

## POSTKORT TIL ELEVRÅDET

### OPGAVE

Denne opgave er en god øvelse til at afslutte dagens tema. Eleverne skal skrive et postkort til fremtiden, om de forandringer de håber, vil finde sted på deres skole.

### FORMÅL

Dette er en individuel øvelse, der skal få eleverne til at reflektere over, hvilke forandringer de ønsker finder sted på deres skole.

### TID

10-15 minutter

### MATERIALER

Postkort til alle elever

### FORBEREDELSE

Overvej hvor lang tid dine elever bruger på at skrive en lille side. Hvis der er tid til det, kan du forberede eleverne på, at de i grupper skal fortælle om de forandringer de håber, finder sted på deres skole i fremtiden.

### FREM GANGSMÅDE

#### FØR

- Udlever postkortene til alle elever.

#### UNDER

- Hvis du kan se, at nogen af eleverne har svært ved at komme i gang, kan du skrive nogle eksempler på forandringer ned. F.eks.:
  - Bedre vandautomater
  - Indeklima
  - Undervisningsmiljø
  - Bevægelse
  - Eleverrådsvalg
  - Klassestørrelse
  - Eksamensformer
  - ationale tests.

#### EFTER

Hæng postkortene op. Når I er halvvejs i skoleåret, kan I vende tilbage til dem og se om nogen af forandringerne er sket.

### DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør øvelsen lettere

- Du kan forkorte længden eller bede dine elever skrive det i punktform.

Gør øvelsen sværere

- Du kan gøre opgaven sværere, ved at bede dine elever afslutte med et par sætninger om, hvordan denne forandring vil gøre skoledagen bedre for alle elever og ikke blot dem selv.

Hvad vil du forandre? Opgave 7



# REJS DIG, SIG DIN MENING!

I dette modul skal eleverne lære at definere egne mærkesager og præsentere dem gennem en valgtale. De får kendskab til valgtalers fordele og begrænsninger samt mærkesagers betydning op til valgafholdelse.

## MÅL

- Eleverne ved, hvad mærkesager og valgtaler er
- Eleverne kan udvælge egne mærkesager
- Eleverne træner at præsentere mærkesager gennem valgtaler

## MÅL TIL ELEVERNE

- Jeg ved, hvad ordene mærkesager og valgtaler betyder
- Jeg kan udvælge mine egne mærkesager
- Jeg har prøvet at holde en valgtale.

## TID

Ca. 3 lektioner

## FORSLAG TIL UNDERVISNINGSPROGRAM

Følgende er undervisningsprogrammet tilpasset valgugen. Alle videoer kan findes på vores hjemmeside sætigang.dk. Livestreamen kan kun ses i valgugen. Resten af materialerne kan tilgås hele året på sætigang.dk.

## ELEVOPGAVER

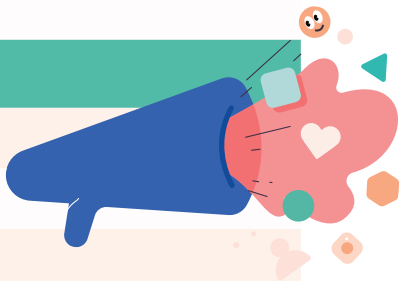
Alle tilhørende elevopgaver til emne 4 findes i en separat folder, som er medsendt. Dette kan også tilgås på [sætigang.dk](https://setigang.dk)



## TORSDAGS UNDERVISNINGSPROGRAM

(Følgende er undervisningsprogram er tilpasset valgugen.)

TIDSRUM	PROGRAMPUNKT
08:00-08:05	Opstart ved læreren
08:05-08:10	Opgave 1: Introduktion til begreberne mærkesager og valgtaler
08:10-08:15	Introduktionsvideo: Rejs dig – sig din mening!
08:15-08:34	Opgave 2: Tal om mærkesager
08:40-08:45	Opgave 3: Brainbreak, Rør gulvet med...
08:45-09:00	Opgave 4: Mærkesager
09:00-09:15	Pause
09:15-10:15	LIVESTREAM
10:15-10:20	Opgave 5: Brainbreak, Tæl til 20
10:20-11:25	Opgave 6: Taleskrivning – Hajen
11:25-11:30	Opsamling



Alle videoer kan findes  
på vores hjemmeside:

**sætigang.dk**

Livestreams vil efter Valgugen  
være tilgængelige på hjemmesi-  
den, ligesom resten af materia-  
lerne også kan findes der.



## Emne 4: Rejs dig, sig din mening!

56		Opgave 1: Introduktion til begrebet mærkesager og valgtaler
57-58		Opgave 2: Tal om mærkesager
59		Opgave 3: <b>Brainbreak</b> - Rør gulvet med...
60		Opgave 4: <b>Brainbreak</b> - Dine mærkesager
61		Opgave 5: Tæl til 20
62		Opgave 6: Taleskrivning



I denne opgave skal eleverne selv finde information om, hvad begreberne mærkesager og valgtale betyder.

Det gør de ved, at de i par laver en hurtig googlesøgning i både billeder og tekst. De skal notere alle de informationer og indtryk, der falder dem i øjnene på elevarket.

### FORMÅL

- Eleverne udvider deres forståelse af, hvad begreberne betyder, og de øver sig i selv at finde informationer
- Eleverne får aktiveret sin førviden

### TID

5 minutter

### MATERIALER

- Computere til eleverne
- Elevopgaver

### FORBEREDELSE

- Find en kort og præcis forklaring på, hvad begreberne mærkesager og valgtale betyder

### FREM GANGSMÅDE

#### FØR

- Forklar opgaven:
  - I skal finde oplysninger om, hvad valgtale og mærkesager betyder
  - Søg på begreberne og se, hvad der dukker op. Både billeder og tekst.
  - Notér alt I kan finde på elevarket
- Inddel dem i par
- Fordel hvilke par, der finder informationer om hvilke begreber

#### UNDER

- Eleverne sidder to og to og søger efter informationer på computeren i fem minutter

#### EFTER

- Underviseren samler op i plenum, og hører, hvad eleverne har fundet frem til
- Underviseren noterer de vigtigste informationer på begrebsarket



Eleverne skal nu prøve selv at udvælge mærkesager, som betyder noget for dem. De skal ud fra billeder tale om hvilke mærkesager, der er vigtige for dem..

#### FORMÅL

- Eleverne arbejder med, hvad der betyder noget for dem, for at få en bedre skole

#### TID

10-20 minutter

#### MATERIALER

- 2 bunker med billedkort

#### FORBEREDELSE

- Underviseren sætter sig ind i kategorierne, som der står på bagsiden.

#### FREMGANGSMÅDE

##### FØR

- Eleverne står i en rundkreds
- Underviseren lægger alle kortene med billedsiden op i midten af cirklen
- Læs følgende tekst op:  
*Forestil dig at du skal til møde med skolelederen [indsæt navn]. Han har bedt dig om at komme med en mærkesag for alle eleverne, han har nemlig fundet penge, som eleverne kan være med til at bestemme, hvad de skal bruges til*

##### UNDER

- Giv eleverne tid til at gå rundt og kigge på billederne. De skal nu udvælge ét billede, som skal være deres egen mærkesag
- Eleverne skal gå tilbage til deres plads i rundkredsen
- Tag en runde hvor eleverne fortæller, hvad de ser på billedet, og hvorfor det er deres mærkesag
- Når runden er slut, skal eleverne kigge på bagsiden af deres kort. På bagsiden af kortet er der en farve. De skal nu gå i grupper med de elever, der har samme farve på bagsiden af deres kort
- I de nye grupper skal de nu tale om, hvorfor de elever mon er i gruppe sammen (der er tre kategorier: Det fysiske undervisningsmiljø på skolen, undervisningens indhold og trivsel)
- Spørg eleverne om, de har fundet ud af, hvorfor de står i grupperne
- Fortæl eleverne inddelingen og tal med dem om, at der kan være mange forskellige emner, man kan tage op, som mærkesag
- Lad eleverne gemme deres mærkesag til når de skal skrive valgtaler

##### EFTER

Tal med eleverne om, der er andre mærkesager end deres egen, som de også gerne vil have med i deres tale.

#### DIFFERENTIERINGSMULIGHEDER

For at gøre øvelsen lettere:

- Lad være med at lave del to, hvor eleverne skal ud i grupper og tale om emner. Du kan i stedet lade eleverne vælge en ny mærkesag og gentage processen, så de kan vælge deres næststørste ønske.
- Du kan også lægge billeder ud på et større område og lade eleverne finde alle billederne, før de skal vælge mærkesager. På den måde kan du skabe mere bevægelse i øvelsen.

For at gøre øvelsen sværere:

- Lad eleverne efterfølgende skrive 1-3 mærkesager ned og kort beskrive, hvorfor det er deres mærkesager.
- Du kan også lade dem researche på, hvad de forskellige mærkesager koster.



## RØR GULVET MED...

### BRAINBREAK

Klassen inddeles i grupper med ca. fire personer i hver. Læreren siger højt og tydeligt, hvor mange af de forskellige kropsdele, der må røre gulvet pr. gruppe. For eksempel: 2 hænder, 5 fødder, 1 hoved og 3 knæ. Det gælder om at være den gruppe, der først klarer udfordringen. Det er lærerens opgave at vurdere, om udfordringen er klaret.

#### FORMÅL

Formålet med aktiviteten er, at eleverne samarbejder om at løse opgaven. Det kræver, at de er kreative og bruger deres kroppe aktivt.

#### TID

5-10 minutter

#### FORBEREDELSE

Du kan forberede nogle kropsdels-kombinationer, så du ikke skal finde på dem, mens øvelsen er i gang.

#### FREMGANGSMÅDE

##### FØR:

- Inddel eleverne i grupper
- Forklar eleverne reglerne:
  - Det er kun det antal kropsdele, læreren siger, der må røre gulvet.
  - Den gruppe, der bliver først færdig, vinder.

##### UNDER:

- Du siger de kombinationer af kropsdele, der må røre jorden samtidig.
- Du kontrollerer grupperne.

##### FØR:

- I griner og klapper af hinandens indsatser.

#### DIFFERENTIERINGSMULIGHED:

Du kan variere øvelsen ved:

- At ændre sproget, der kommunikeres på.
- At lave fem forskellige udfordringer, hvor eleverne tildeles point efter deres placering i hver øvelse. Den højeste score vinder.
- Ved at variere gruppestørrelsen.
- Ved at skærpe sanserne:
  - Eleverne må ikke tale sammen, eleverne skal have lukkede øjne og lignende.



## DINE MÆRKESAGER

### OPGAVE

I denne opgave skal eleverne øve sig i at udvælge relevante emner, der er både aktuelle, og som betyder noget for dem selv og for andre. Med disse øvelser lægger vi op til, at klassen har en dialog om mærkesager.

Øvelserne tager udgangspunkt i, hvordan landets politikere og elevrådsmedlemmer bruger mærkesager.

#### TID:

30-35 minutter

#### MATERIALER

- Elevopgaver

#### FORMÅL

- Formålet med denne øvelse er at give eleverne forståelse for, hvad mærkesager er samt, hvordan mærkesager anvendes og bruges

#### FREMGANGSMÅDE

- Denne øvelse omhandler mærkesager i elevrådspolitik og giver rigtig god mening at lave efter 'Billedøvelse om mærkesager'.

#### FØR

- Tal med dine elever om, at ens mærkesager kan være vigtige, hvis man stiller op til elevrådet. Ens mærkesager får nemlig ofte betydning for, hvem der vælger at stemme på en

#### UNDER

- Se video med elevrådsmærkesager.
- Eleverne løser opgave 1.1: Hvilke mærkesager er præsenteret i videoen?
- Eleverne løser opgave 1.2: Udvælg en af de præsenterede mærkesager.

#### EFTER

- Senere på dagen, skal eleverne arbejde med taler. Præsenter dem for emnet, da deres mærkesager skal indgå i deres taler.

#### DIFFERENTIERINGSMULIGHED

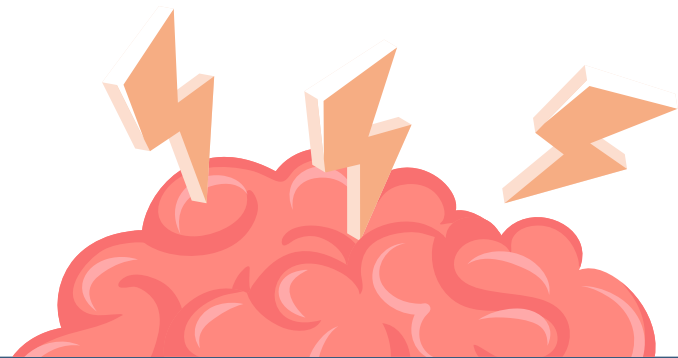
For at gøre øvelsen lettere:

- Hvis det er for svært for eleverne selv at skrive mærkesagerne ned, kan I snakke om de mærkesager, der bliver præsenteret i plenum
- Eleverne kan tegne istedet for at skrive

For at gøre øvelsen sværere:

- Er øvelsen for hurtig at løse, kan dine elever optage en video, hvor de præsenterer deres mærkesager





## TÆL TIL 20

### BRAINBREAK

Eleverne står i en rundkreds med front mod hinanden. De skal tælle fra 1 til 20. På skift, uden bestemt rækkefølge, skal gruppen tælle til 20. Der må dog ikke tælles i munden på hinanden. Øvelsen kræver opmærksomhed og fornemmelse for, hvornår man kan sige det næste tal. Hvis man får sagt noget i munden på en anden, er man ude af legen.

#### FORMÅL

Formålet med aktiviteten er, at eleverne koncentrerer sig om i fællesskab at løse en opgave. Det kræver, at de er meget opmærksomme på hinanden.

#### TID

5-10 minutter

#### FREMGANGSMÅDE

##### FØR:

- Forklar eleverne reglerne:
  - Eleverne skal tælle til 20 uden at tælle i munden på hinanden.
  - Man ryger ud af cirklen, hvis man tæller i munden på en anden.
- Bed eleverne om at stille sig i en cirkel.

##### UNDER:

- Du kontrollerer, hvem der tæller i munden på hinanden og sørger for, at de forlader cirklen.

##### FØR:

- I griner, og klapper af hinandens indsatser.

#### DIFFERENTIERINGSMULIGHED:

- I stedet for at eleven er ude af legen, kan eleven lave en fysisk øvelse for derefter at kunne være med igen.

Rejs dig - sig din mening! Opgave 5



## TALESKRIVNING

### OPGAVE

Et stærkt demokrati består af en befolkning, der tør udtrykke sin mening. Derfor er det en god idé at øve sig i at udtrykke, hvad man mener i en tale. Derfor skal eleverne i klassen alle sammen skrive deres egen valgtale til elevrådet.

#### FORMÅL

- At eleverne får øget selvtillid til at udtrykke egen holdning
- At eleverne oplever, at de har relevante input til skolens virke
- At eleverne trænes i taleskrivning og taleteknik
- At eleverne opfatter sig selv som relevant og forpligtet til at påvirke skolen
- At styrke elevdemokratiet på skolen

#### TID

65 minutter

#### MATERIALER

- Plakat med tips og tricks til den gode tale
- Papir og blyanter
- Elevopgaver

**EKSTRA MATERIALER:** [Winning Student Council Speech For President | Charisma Joy - YouTube](#)

#### FORBEREDELSE

- Forbered nogle områder eleverne kan skrive taler om. Disse kan bruges, hvis eleverne ikke selv kan finde på noget.
- Se Thea Enevoldsens tale til KL Børn og Unge topmøde - <https://vimeo.com/389736816>
- Læs beskrivelsen af "Hajen".

#### FREMGANGSMÅDE

##### FØR

- Du forklarer eleverne, hvad opgaven går ud på
- Gennemgå "Hajen"
  - Se forklaring nedenfor
- Se Thea Enevoldsens tale og analyser den sammen ved hjælp af "Hajen"

##### UNDER (Udformning af egen tale)

- Nu skal eleverne skrive deres egne taler
- Gennemgå tips til den gode tale på plakaten
- Giv dem lidt tid til at komme på talens indhold. Giv dem hjælpespørgsmål:
  - Hvordan kan skolen blive et bedre sted?
  - Hvilke problemer er der?
  - Hvordan kan de løses?
  - Jeg vil gerne stille op til elevrådet fordi...
- Eleverne skriver på deres taler individuelt. Du vurderer selv, hvor lang tid eleverne skal have til opgaven.

##### EFTER (Feedback på taler)

- Når talerne er færdige, skal I høre dem og optage dem
- I giver feedback på talerne fælles eller i grupper

Rejs dig - sig din mening! Opgave 6



Danske  
Skoleelever