

Modul 2

Idéudvikling og afgrænsning

- Blå henviser til [plakater](#)
- Rød henviser til [elevhæfte](#) med bilag
- Grøn henviser til [videoer/øvelser](#)

Modul 2

Intro og opsamling // 10 min.

Fase 2: Idéudvikling // 60 min.

Fase 2: Udvælge idéer // 20 min.

Medbring

- Udfyldte plakater fra 1. modul ("[Hvorfor skal vi bevæge os i skolen?](#)" og "[Idéer til bevægelse i skolen](#)")
- To sæt printede stimulikort. Se bilag nederst i dette modul.

Eleverne medbringer:

- [Elevhæfte](#)

Links til [videoer/øvelser](#):

- [Svensk bankebof](#)
- [Byg en rumraket](#)

Forberedelse:

Klip de printede stimulikort ud.

Intro til modulet og opsamling fra sidst (10 min.)

Formål med modulet: at videreudvikle på idéerne fra sidst, samt udvælge nogle, som eleverne går videre med i forløbet fremadrettet.

1. Brain break (5 min.)

Se video eller læs beskrivelse af aktiviteten [Svensk bankebøf](#).

2. Dobbeltcirkler (5 min.)

Eleverne stiller sig i en **dobbeltcirkel** over for hinanden to og to.

Læg plakaterne fra sidste modul ind i midten af cirklerne.

- Eleverne snakker med den, de står over for, og snakker om, hvad de kan huske fra sidste modul.
- Skift makker og snak om det samme spørgsmål.
- Kort fælles opsamling – inddrag plakaterne.

Fase 2 Idéudvikling (fortsat fra sidste modul) (60 min.)

3. Øvelse 2: Byg en rumraket (10 min.)

Se video eller læs beskrivelse af aktiviteten i bilag.

Video: [Byg en rumraket](#)

Giv eleverne et stimuli-kort hver og inddel dem i par. Sæt øvelsen i gang.

4. Opgave: Idéer til mere bevægelse i skoledagen (45 min.)

Inddel eleverne i grupper á 3-4 elever. Gennemgå **arbejdsarket i elevhæftet "Idéudvikling (arbejdsark)"** fra elevhæftet. Giv grupperne ca. 40 minutter til at løse opgaverne på egen hånd og i selvvalgt rækkefølge. Eleverne skal have adgang til én computer pr. gruppe. Alle nye idéer skrives til de mange idéer, de allerede har skrevet op på plakaten **"Idéer til bevægelse i skolen"**.

5. Fælles opsamling (5 min.)

Læs alle idéerne op, spørg ind, og ved urealistiske eller svære idéer kan definitionen på innovation fra plakaten **"Begrebsdefinitioner"** gentages med fokus på, at det kun er innovation, hvis det kan blive til noget i praksis.

Fase 2 Udvælge idéer (20 min.)

6. Udvælge idéer og arbejde i grupper (15 min.)

Eleverne skal nu vælge sig ind på de ideer, som de har mest energi og lyst til at arbejde videre med.

- Eleverne skal hver især skrive deres eget navn på den idé, de er mest motiverede for at arbejde videre med. Der skal minimum være 2 og maks. 5 elever pr. gruppe (5 min.).
- Hver gruppe udfylder **"Idéoplægsskabelon"** i elevhæftet (ca. 10 min.).

Guide til læreren

- Hvis mange elever er interesserede i samme idé, kan du lade flere grupper arbejde med den samme idé.
- Hvis der er elever/grupper, der har svært ved at beslutte sig, så vælg et af **idéoplæggene** fra KreaKtive Unge til dem.

7. Fælles opsamling (5 min.)

Lav en fælles opsamling, hvor eleverne giver korte pitch for klassen af de idéer, de arbejder med, samt hvad de skal gøre inden afprøvning af aktiviteten på næste modul (som eleverne har beskrevet det i idéoplægsskabelonen).

Til læreren: Notér grupper og deres idéer, så du har et overblik. Vær opmærksom på at hjælpe eleverne med deres planlægning af aktiviteten, fx at de skal spørge pedellen eller lignende.



Øvelse

Byg en rumraket

Materialer:

Stimulikort (printet og klippet ud)

Forberedelse:

Alle elever får uddelt et stimulikort og går sammen i par. De lægger en hånd over alle ordene, for **DE MÅ IKKE SE ORDENE, FØR DE GÅR I GANG.**

Beskrivelse:

I skal nu rejse til månen sammen, men inden da skal I bygge en rumraket. Til det skal I bruge de ting, som står på jeres stimulikort. Én ad gangen kigger I på ét ord og argumenterer for, hvorfor netop dét er vigtigt at få med på jeres tur til månen.

- 1. person: "Vi skal rejse til månen sammen, og til det skal vi bygge en rumraket. Jeg synes, det er vigtigt, at vores raket har en ketcher (ord fra stimulikort) med. Vores ketcher skal bruges til at spille badminton med rumvæsnerne, så vi rigtigt kan have det sjovt sammen med dem."
- 2. Person: "Det er en mega god ide! Men hvis vi skal have en ketcher med til at spille badminton, så er det også godt, hvis vi har en hulahopring (ord fra stimulikort) med, så vi kan skyde til måls efter den, når vi spiller badminton, eller så vi kan lære rumvæsnerne at hulahoppe! Det tror jeg, de vil synes er vildt sjovt!"
- Når man ikke har flere ord på sit kort, tager man et nyt og fortsætter.

Vigtig note:

- Man skal sige "ja og...".
Det betyder også, at det er ulovligt at sige nej.



STIMULI-KORT

Sjippetov Kænguru Bold Bevægelsesduks Leg	Mikrofon Skridttæller Kanon Golfsæt Ketcher	Firkant Bue og pil Bakke Skilt Medalje
Højtaler Orkan Navneskilt Bordtennisbord Løbetøj	Musik Cykel Telt Hulahopring Øje	Blyant Rulleskøjter Spilcafé Tavle Badekar
Ski Gaffel Klistermærke Pakke Skateboard	Løbehjul Walkie talkie Skumslukker Håndbold Hammer	Blomster Ananas Stigegolf Basketbold Stepbænk
Stikbold Fly Skumtennis Brætspil Ostespil	Hockeystav Bål Håndvægt Rundt om bordet Strategi	Badminton Støvsuger Jakke Trampolin Hygge

STIMULI-KORT

Yogamåtte Kegler Terning Balance Propel	Stolpe Bamse Battlekugler Dansetrin Løbesko	Park Elastik Sigtekorn Hæk Mikrofon
Løbehjul Klatrevæg Badetøj Refleksvest Multibane	Skov Bowlingkugle Stopur Konkurrence Reb	Dartpile Kridt Turneringsplan Vandflaske Omkklædningsrum
Sportstøj Gynge Parkourbane Tennisbold Just Dance	Rutsjebane Græsplæne App Klatrestativ Bordtennisbold	Fodbold Brain breaks Volleyball Boksehandsker Kahoot quiz