

## Modul 3

### **Realisering og afprøvning**

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

---

### **Modul 3**

Intro til realiseringsfasen // 10 min.  
Fase 3: Afprøv idéer // 50 min.  
Fase 3: Konkretiser idéer // 20 min.  
Fase 3: Bevægelses-ugeskema // 10 min.

#### **Medbring**

- 1 stk. printet [Plakat 3 - Bevægelses-ugeskema](#)

#### **Eleverne medbringer:**

- [Elevhæfte](#)
- Rekvisitter til afprøvning af egen aktivitet

#### **Links til [videoer/øvelser](#):**

- Video: [Bevægelses-Ugeskema](#)
- [Realiseringsfasen i FIRE](#)

#### **Forberedelse:**

Lav en rækkefølge for afprøvning af elevernes idéer. Der kan være nogle idéer, som måske ikke kan afprøves, eller som kan afprøves i en anden form.

## Fase 3

### Realiseringsfasen (45min.)

**Formålet** med modulet er at afprøve elevernes idéoplæg samt finde ud af, hvad der fungerer, og hvad der skal forbedres, så idéen bliver endnu bedre.

#### 1. Intro til realiseringsfasen (10 min.)

Video: [Realiseringsfasen i FIRE](#)

**Opsamling:** Lav en kort opsamling på videoen. Hvad bed eleverne mærke i?

---

#### 2. Afprøv idéer (50 min.)

Fortæl eleverne om planen for afprøvningen af deres idéer. Eleverne kan eventuelt hjælpe med at afstemme planen, hvis de har nogle specifikke ønsker eller forslag.

- Bed eleverne om at tage deres **idéoplæg** frem (elevhæfte), så de kan genopfriske og tale om, hvordan idéen skal afprøves om lidt.
  - Som udgangspunkt er det eleverne, der står for at sætte aktiviteten i gang – men du støtter op og vejleder omkring organisering og justering.
  - Afsæt ca. 15 min. pr. idé. Alt efter hvor mange idéer, der skal afprøves.
- 

#### 3. Konkretiser idéer (20 min.)

Eleverne finder **Konkretisering af idé** i elevhæftet med spørgsmål og opgaver til konkretisering af deres arbejde med idéen. Gennemgå evt. nogle få spørgsmål ud fra én gruppes ide, så de forstår opgaven. Hver gruppe arbejder med deres egen idé.

---

#### 4. Bevægelses-ugeskema (10 min.)

Grupperne fortæller kort om deres idé, og klassen udfylder sammen et **"Bevægelses-ugeskema"** med de aktiviteter, som de afprøver i de kommende to uger. Hvis der er mange idéer, kan klassen udvælge 2-3 idéer, som de vil starte med, og efter nogle uger vælge nogle andre aktiviteter, som de vil afprøve i ugerne efter.

Video: [Bevægelses-Ugeskema](#)

- Bevægelses-ugeskemaet hænges op i klassen, så det ses tydeligt og er med til at forpligte eleverne.
  - Eleverne/klassen skal udføre deres idéer frem mod 4. modul. Forsøg at få modul 4 placeret minimum to uger efter modul 3.
  - Hvis eleverne har planlagt bevægelsesaktiviteter, der ligger i andre læreres timer, skal eleverne selv kontakte lærerne og indgå i en dialog om, hvorvidt det er i orden.
  - Snak evt. med klassen om, om de skal forpligte sig til at lave aktiviteterne sammen, i mindre grupper eller individuelt.
-

### **Ekstra opgave: Find på brain breaks**

Når/hvis eleverne bliver hurtigt færdige med deres opgaver, kan de sættes til at lave sedler med brain breaks til klassen. Det kan fx være nogle, de har prøvet før, eller finde nye aktiviteter på Aktivetsdatabasen.dk. Maks. én brain break pr. seddel. Alle sedler samles i en beholder, kurv eller andet hos underviseren.

Hvis en gruppe har valgt brain breaks eller pauser i timerne som deres aktivitet, kan sedlerne med brain breaks anvendes i deres aktivitet. Hvis ingen grupper arbejder med dette emne, kan sedlerne anvendes af underviseren til at skabe aktive pauser i undervisningen med høj elevinddragelse, da eleverne har valgt brain breaks'ne og dermed selv kan forklare aktiviteterne.

