

**IDETYPE:**

ATIB

**ALDERSGRUPPE:**

Fra 5 år

**REKVISITTER:**

Computer, kegler, blyant og farver.

**ANTAL:**

En gruppe

**VARIGHED:**

Ca. 45-60 minutter

**Aktiv brainstorm:**

Start med en kort snak på klassen om det nye emne, I skal i gang med (fx arbejdsmiljø, sundhed, kommunikation, mikroorganismer m.m.). Forinden dette har underviseren sat 6 kegler op på klassens tilhørende gang, sal, udenoms areal eller lignende. Under hver kegle ligger der et stykke papir til brainstormen - på midten af papiret står der fx "kommunikation" - altså det emne I skal lave en brainstorm omkring. I klasselokalet er der stillet fem computere op til informationsøgning (eller deres bog/platform). Klassen inddes i grupper på 2-3 elever pr. gruppe. Hver gruppe skal have en terning og en blyant.

**Spillet:**

Underviseren sætter spillet i gang. Hver gruppe slår med deres terning. Slår gruppen 2-4-6 skal de gå/løbe ud til en kegle og skrive alt det de kan på brainstormen. Slår gruppen 1-3-5 skal gruppen gå ind og finde mere information om emnet på computeren. Informationen skal de samarbejde om at huske, da de kun kan skrive noget ned på brainstormpapirerne ude ved keglerne. Når underviseren sætter aktiviteten i gang, har eleverne 2,5 minut, til at slå med terningen, og til at skrive så meget ned de overhovedet kan ude ved keglerne, eller finde så meget information som muligt på nettet. Når de 2,5 minutter er gået, giver underviseren lyd, og eleverne skal stoppe det de er i gang med, og slå med terningen på ny. Sådan fortsætter denne aktivitet i ca. 6 runder (alt efter hvad du som underviser synes).

**Efter:**

Eleverne samles på klassen. Sæt eleverne sammen i grupper, så de er fordelt ud i forhold til brainstormpapirerne. Underviseren viser nu på tavlen, hvordan de skal klassificere deres brainstorm med farver f.eks. "nonverbal kommunikation", "konfliktåndtering", "samarbejde" m.m. Eleverne får nu 5 minutter, til at give de forskellige elementer på deres brainstorm farver, efter disse overbegreber. Herefter samles det på tavlen i et klassificeringsskema.

**Variation:** Kan bruges i alle fag, på alle niveauer, til næsten alle emner. Det faglige skal selvfølgelig tilpasses niveauet i klassen.

**Formål:** At give eleverne en god forforståelse til det nystartede emne gennem samarbejde og aktivitet.

**SÅDAN GØR DU:****Kegler**

Underviseren sætter seks kegler op, på et større område udenfor klassen.

**Emner**

Under hver kegle, lægges der en seddel. På hver seddel står der et ord, omhandlende det emne i er i gang med. Dette kunne f.eks. være "kommunikation".

**Computer**

Stil ca. 5 computere/ipad's til rådighed, disse skal kunne gå på internettet.

**Grupper**

Klassen inddes i grupper på 2-3 elever pr. gruppe. Hver gruppe skal have en terning og en blyant.



### Aktiviteten

Start med at snak om emnet på klassen. Derefter sætter underviseren aktiviteten i gang, og alle grupper skal nu slå med deres terning.



### Antal øjne

Slår elverne 2-4-6, skal de gå/løbe ud til en af keglene, og nedskrive alle deres ideer til det emne der står under keglen.



### Antal øjne

Slår eleverne 1-3-5, skal gruppen skynde sig hen til en computer, og finde så meget information om brainstormemnet som muligt.



### På tid

Eleverne har kun 2,5 min til opgaven. Underviseren tager tid, og giver lyd når tiden er gået.



### Slå igen

Når tiden er gået, skal hver gruppe igen hen og slå med deres terning, og derefter ud og lave den opgave som er tilsvarende det antal øjne terningen viser. Fortsæt ca. seks runder.



### Efter aktiviteten

Når aktiviteten er slut, grupperes eleverne på ny i seks grupper. Hver gruppe får et brainstorm papir, samt de tilhørende ideer, som blev skrevet på papirerne. Disse skal nu klassificeres i farver. Fx under "nonverbal kommunikation", "konflikthåndtering", "samarbejde" m.m.

