

De 2 fronter

Studerende: René Mette Marc	Deltagere: 2 klasse på Vorgod-Barde skole
Mål: At aktivere børnene på en fysisk måde, hvorpå de kan lære om samarbejde. Sammenhold og accept kan også bruges til relations dannelse, hvilket også er et mål.	Beskrivelse: Aktiviteten tager udgangspunkt i en Narrativ fortælling, som kan drage børnene ind i et univers, hvor fantasien kommer i spil. Når fortællingen er givet skal deltagerne i gang med en konkurrence, som tager udgangspunkt i følgende lege: - Find og fang flaget – man skal finde og fange modstanderens flag inden de fanger ens egne. - Battle – et boldspil hvor det gælder om at skyde modstanderen med bolde. - Rollespils kamp – kamp med sværd med rollespils regelsæt. - Handicap – man bliver tildelt en evne nedsættelse som gør at man får et indblik i hvorledes et handicap kan overkommes og hvordan det er at leve med. Vinderen er det hold som fanger alle modstanderens flag flest gange på den tid aktiviteten varer. Denne tid kan arrangørerne selv regulere alt efter hvordan flow mm. Udarter sig.
Midler: Idræt og fysik: deltagerne vil blive udfordret fysisk gennem forskellige bevægelses teknikker. 1 – man skal undgå at blive ramt af boldene. 2 – man skal undgå at blive ramt af sværd. 3 – man skal overkomme sit handicap. Aktiviteten: Bliver en delt proces Fremmer: samarbejde, relationer og dele af de 4 almene handlekompetencer, som giver et indblik i hvorledes det er at have en handicap. Teori: 1 – de 4 almene handlekompetencer: Handlekompetencer er et dannelsesideal. Det	Narrativ historie: Velkommen alle, små og smalle. Vi er alle samlet for at overvære en særlig begivenhed, nemlig de 2 fronters slag. De to fronter har hver sin farve, så i alle kan holde styr på hvad det er der sker ude på banen. Fronterne vil mødes her på vores forhindrings bane. Banen er lavet sådan, at hver front kan skabe forvirring og beholde egne flag længe nok til at kunne vinde over deres modstander. Reglerne! - hver deltager har 2 liv, bliver man ramt mister man et. Mister man alle sine liv skal man en tur rundt om banen, inden man kan hjælpe sit hold igen. - en deltager kan kun have 1 bold eller 1 sværd. Hvis man holder flere vil man miste livet og skal tage en tur rundt om banen.

hverken en undervisningsmetode eller et mål, der kan nås. Handlekompetencer er noget man udvikler gennem hele livet. Handlekompetencer kan udvikles, så man kan bruge dem i skole, arbejdet eller i privatlivet. De almene handlekompetencer kan gøre at man kan klare sig i et demokratisk samfund. 2 – FLOW: Igennem Mihaly Csikszentmihalyis teori om "Flow", vil vi prøve at dokumentere aktiviteterne med børnene. Altså opnå en tilstand af flow hos børnene, hvorpå vi kan skabe mening og tilfredsstillelse omkring aktiviteten. 3 – 3 basis sanser: taktil, kinæstetisk og vestibulær. 4 – Dannelse: Vi vil anvende Karstens Schacks teori omkring dannelse. Herunder med udgangspunkt i hans formulering af de "3 nøgle kompetencer" indenfor dannelse. Vi vil prøve at påvise hvor disse kompetencer kommer i spil i praksis. 5 – fortæller teknik:	- det er kun de personer som er udfordret via et handicap, som kan samle flagene op og tage dem med tilbage til sin base. - er man udfordret af et handicap kan man ikke benytte sig af et våben, hverken bold eller sværd. - man kan kun vinde ved at have fundet alle modstanderens flag, hvorefter man skal ind og erobre sig det sorte flag i midten. Er der nogle er fronterne som har spørgsmål er det nu de skal stilles. Hvis de to fronter har en sag som de kæmper for er det nu de skal sige det. Så kan kampen endeligt begynde. Indtag jeres pladser og gem jeres flag. Når dette er gjort skal hver hold stille sig bagerst på deres band halvdel og komme med et kampråb. Herefter vil jeg starte kampen.
Basis regler: Alle deltagere har 2 liv til at starte med. - bliver man ramt af en bold mister man 1 liv - bliver man ramt af et sværd mister man 1 liv Når en deltager har mistet alle sine liv, skal denne person gå tilbage til start og løbe en omgang rundt om hele banen, inden personen kan komme med igen (man får 2 liv tilbage når man har været banen rundt). Hvert hold har 10 "flag" rundt omkring på deres banehalvdel. Det gælder om for modstanderne at finde, og hente disse flag. - man må ikke hente egne flag tilbage. - vinderen er det hold som først får alle flagene afleveret til den ansvarlige voksne. Har man et sværd må man ikke benytte en bold. Handicap – de personer som bliver tildelt et handicap er de eneste personer som kan tage det andet holds flag. Disse personer må ikke have bolde eller sværd. - handicap kan være blind for øjnene og en arm bundet op. Der vil være en historie der vil skabe en verden, som aktiviteten skal foregå i. Denne historie bliver først lavet af de voksne.	

Aktivitet:

Start: en historie bliver læst op og reglerne bliver forklaret.

Start – 15 min: her må der kun benyttes bolde.

15 min – 30 min: her bliver der lagt sværd ind til deltagerne som alle kan benytte sig af.

Afslutning: en vinder bliver fundet og kåret.

Udvidede regler:

Deltagerne bliver, efter afslutningen, delt op i 2 – 3 grupper. Hver gruppe får til opgave at ændre et eller flere af elementerne i aktiviteten.

1 – handicap og reglerne herfor.

2 – Boldene og reglerne herfor.

3 – Sværdene og reglerne herfor.

4 – historien og den verden som aktiviteten foregår i.

5 – reglerne og afsættet for "flagene".

6 – regler for de voksne som er med i aktiviteten.

Metode: planlagt proces

Foran: viser hvordan tingene skal gøres

Ved siden af: er med i aktiviteten, og deltager på lige fod med deltagerne.

Bagved: omsorgsvisende og hjælpende.

Beskrivelse:

Foran – i starten af aktiviteten vil en voksen forklare og vise implementeringen af de forskellige regler (hvis det udvidede regler er der gruppen som skal gøre dette).

Ved siden af – en til to af de voksne vil deltage i aktiviteten på lige fod med børnene. Til formål at vi viser engagement, og for at børnene kan spejle sig i vores handlinger.

Bagved – der vil være mulighed for at arrangørerne kan træde ud og tage sig af de deltagere, som ikke finder legen god. I et forsøg på at opretholde eller genetablere FLOW.

Niveau:

Niveauet vil blive sat som standard fra start. Dog vil dette kunne ændre sig for de enkelte deltagere igennem tildelingen af handicap og sværd.

Der vil være mulighed for at deltagere kan sætte sig ud og tage en pause, hvis dette er nødvendigt. Dette ikke mere en 1 min ad gangen, da det ikke er meningen af deltagerne skal blive til tilskuer.

Hvis der opstår skader skal disse minimeres hurtigst muligt. Da personen kan komme med ind i legen igen og komme i flow hurtigst muligt.

Formidling:

Verbalt og visuelt.

Beskrivelse:

Konvergent • Instruktion • Følg mig • Styret igangsættelse Divergent • Opgave/problemløsning • Ramme princippet	Der vil forgå en verbal indledning, som er skabt til at gribe deltagerne, og sætte dem ind i en verden som de ikke normalt befinder sig i. Konvergent • Efter historien vil en voksen instruere deltagerne i reglerne. • Deltagerne vil blive vist, med brug af deltagerne selv, hvordan reglerne fungerer. Reglerne vil blive resumeret ved implementeringen af hver ”ny implementering”. • Herefter vil deltagerne blive sat i gang med aktiviteten. Divergent • Under aktiviteten er deltagerne nødsaget til selv at finde løsninger på udfordringerne som de møder. De vil have mulighed for at spejle sig i den voksne, som befinder sig på deres hold eller de andre deltagere. • Alle deltagere skal holde sig indenfor de rammer og regler som er opsat og forklaret inden aktivitetens start.
Evaluerings:	Refleksion:
Samlet konklusion:	