



Materiale til sociale læringsforløb

Aarhus, december 2021
version 2.0

Med støtte fra
TrygFonden

projektet er støttet af
VELUX FONDEN




Materialet er udviklet til pædagoger, lærere og børn, som arbejder med socialfaglig læring af forskere fra Aarhus Universitet og autismespecialiserede psykologer **sammen med** autistiske børn og deres pædagoger, lærere og forældre.

Materialet er udviklet som led i projektet CollaboLearn, der er et samarbejde mellem Interacting Minds Centre ved Aarhus Universitet og Langagerskolen i Aarhus. Formålet er at medvirke til at styrke inklusionen af autistiske mennesker i vores samfund ved at udvikle en ny metode til social læring til brug i grundskolen.

CollaboLearn er støttet af VELUX FONDEN. Desuden har TRYGFonden, Carlsbergfondet, Sofiefonden, Innovationsfonden, PLAYTrack-projektet og Legofonden fundet vores arbejde i projektet.

Materialet er under løbende udvikling, så kommentarer, spørgsmål og ideer modtages med glæde og tak på collabolearn@cas.au.dk. Se mere på www.collabolearn.com og www.imc.au.dk/da/projects/collabolearn.

CollaboLearn projektteamet er:

Rikke Steensgaard
Psykolog
Langagerskolen

Line Gebauer, PhD
Psykolog & forsker
Aarhus University

Stine S. Lundsgaard
Pædagogisk konsulent
Langagerskolen

Sophie Rand
Specialestuderende
Aarhus University

Ella Paldam, PhD
Forsker
Aarhus University

Dette værk er licenseret under en Creative Commons Kreditering CC BY-NC-SA 4.0 International Licens. Materialet må uden særskilt aftale kun anvendes ikke-kommercielt. Licensen findes på www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/.

Når originalmaterialet anvendes, skal kreditering ske ved at anvende betegnelsen CollaboLearn og hjemmesiden www.collabolearn.com. Såfremt der foretages ændringer af original-

materialet, skal det anføres, at det er 'baseret på CollaboLearn'. Ændrede versioner af materialet skal deles under samme, ikke-kommercielle licens.

Illustrationerne i materialet er egne fotos, grafik og illustrationer samt grafik fra freepik.com. LEGO® klodsen og LEGO® Mini-figuren er varemærker, som tilhører LEGO-Koncernen. Materialet er ikke udarbejdet af eller autoriseret af LEGO.

Formålet med CollaboLearn er at skabe **læringsfoløb**, som giver børn mulighed for at få sociale erfaringer. Nøglen er at opbygge et **læringsmiljø**, som motiverer børn til at **engagere sig** i og **reflektere** over deres læring sammen med hinanden. Den fagprofessionelle **guider, understøtter** og **fordyber** børnene i deres læringsproces. Her ser du CollaboLearns grundlæggende **principper** for læring og en overordnet beskrivelse af vores **tools**. For at komme fra principper til tools arbejder vi med forskellige **teknikker**.



Principper [**hvorfor**]

1. Vi lærer altid, når vi er verden [**erfaringsbaseret læring**]
2. Man kan, hvad man vil [**motivation**]
3. Lad os se, hvad vi lærer i dag [**synlig læring**]
4. Hov, det virkede ikke. Lad os prøve igen [**iterativ læring**]



Teknikker [**hvordan**]

Læringscirklen [**forberedelse**]

Legeskalaen [**forberedelse**]

De 3 indikatorer [**tilpasning**]

'See, Think, Wonder' [**tilpasning**]

'Find, forlæng, fordyb' [**tilpasning**]



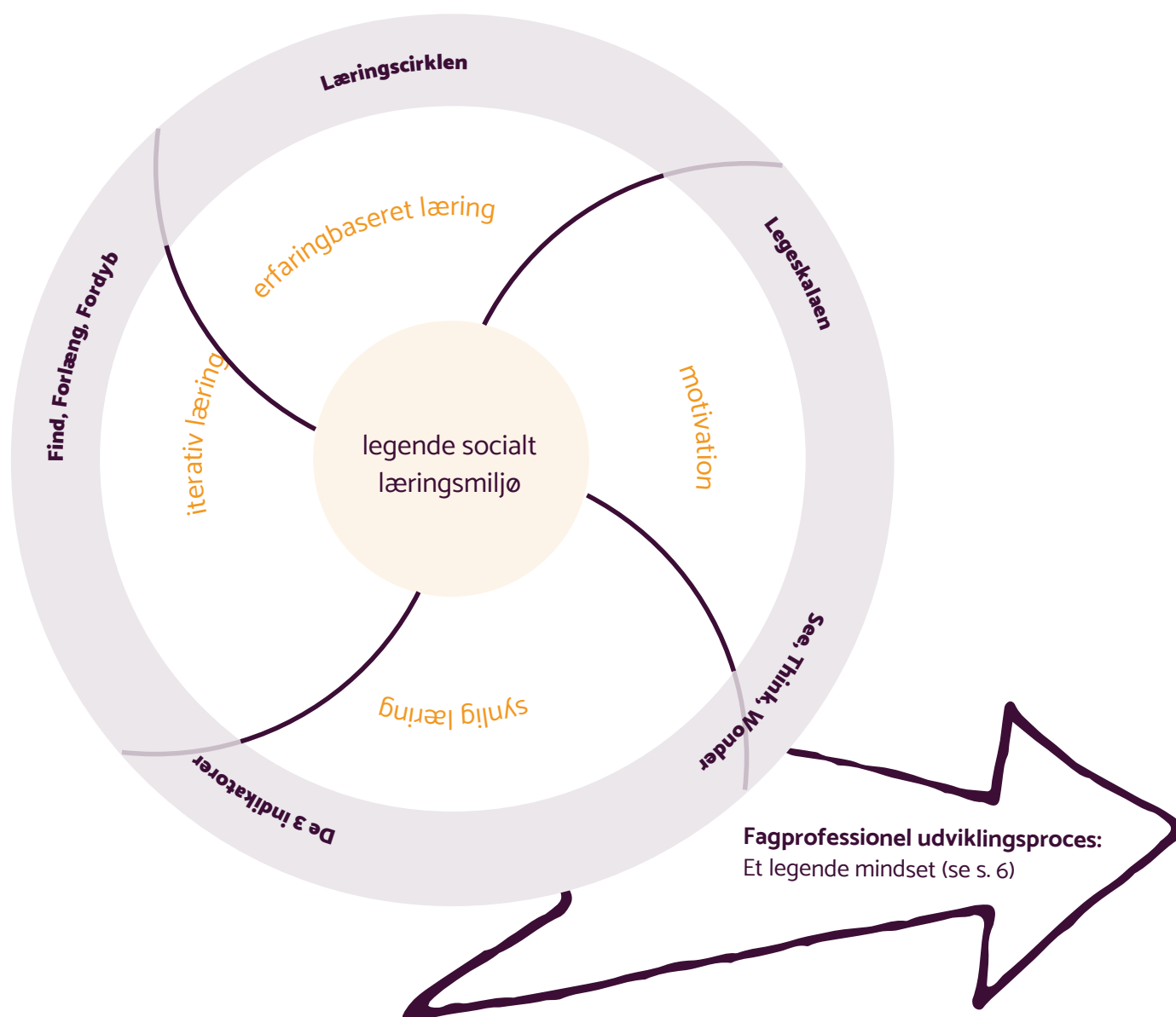
Tools [**hvad**]

Legeaktiviteter [**60 legeaktiviteter**]

Refleksionsrutiner [**4 refleksionsrutiner**]

CollaboLearn understøtter ikke kun børnenes sociale udvikling. Målsætningen er, at materialet også understøtter en faglig udviklingsproces hos pædagoger og lærere. Ved at tage materialet i anvendelse, vil tools,

teknikker og principper over tid give den fagprofessionelle mulighed for at styrke de legende og udforskende aspekter af sit mindset. Den erfaringsbaserede tilgang til læring findes altså på flere niveauer i materialet.





Principper [hvorfor]

CollaboLearn bygger på fire grundprincipper om læring. Principperne er vokset ud af vores faglige viden, vores erfaringer fra projektet samt vores antagelser om og holdninger til læring. Principperne er ikke objektive

sandheder, som gælder til alle tider. Men de er indtil videre vores bedste bud på det stærkeste faglige udgangspunkt for at understøtte social læring, som børn kan bære med sig videre ud i verden - helt ind i voksenlivet.

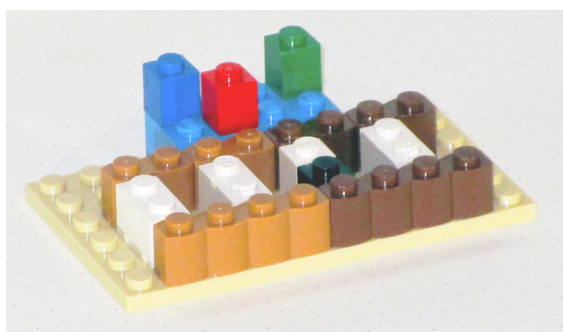
1. Vi lærer altid, når vi er verden [erfaringsbaseret læring]

Menneskets væren i verden er én lang læringsproces. Hver eneste gang vi agerer i eller reagerer på vores omgivelser, er vi allerede i gang med at justere vores forståelse af verden. Vores hjerne og krop er indrettet

sådan, at læringen sker som en del af vores sansning helt automatisk, uden at vi er bevidste om det. Derfor arbejder vi med at skabe læringsmiljøer, som giver børn mulighed for at få masser af sociale erfaringer.

2. Man kan, hvad man vil [motivation]

Mennesker lærer, når vi er motiverede til det. Ordsproget 'man kan trække en hest til truget, men man kan ikke tvinge den til at drikke' er udgangspunktet for vores arbejde med læring. Hvis børnene ikke er engagerede, må vi gøre læringsmiljøet mere motiverende. Gennem vores projekt har vi lært, at lysten til at ville giver even til at kunne - og særligt hvis vi har en nysgerrig og humoristisk tilgang til vores fejltagelser og forbedringer.



3. Lad os se, hvad vi lærer i dag [synlig læring]

Social læring er abstrakt og svær at begribe med ord. Selvom den sker i samspillet med andre, sker selve læringsprocessen inden i hver enkelt person. I projektet har vi lært, at vi kan understøtte og fordybe den sociale læring, når vi deler den med hinanden. Når vi gør vores læring synlig og håndgribelig via fotos, tegninger, fortællinger og små figurer, så undersøger og reflekterer vi sammen - og gør læringen lettere at tage med.

4. Hov, det virkede ikke. Lad os prøve igen [iterativ læring]

Rom blev ikke bygget på én dag - og det bliver social læring heller ikke. Vi lærer af vores fejl, særligt når vi får muligheden for at gå tilbage og prøve igen. Gennem gentagelsen forlænges og fordybes vores læring, fordi

vi kan afprøve vores strategier. Vi arbejder med gentagelse som en måde at afprøve og udforske sociale dynamikker. I det sociale læringsmiljø får vi hele tiden feedback fra hinanden, og sammen finder vi vejen.



Teknikker [hvordan]

CollaboLearns **principper** sættes i spil i læringsmiljøet ved hjælp af vores **tools**. Vores **tools** er forslag til konkrete aktiviteter, som giver mulighed for at skabe legende læringsmiljøer. For at understøtte vejen fra **principper**

til **tools** arbejder vi med fem gennemgående **teknikker**, som kan bruges både før, under og efter aktiviteterne. Vores **teknikker** er inspireret af og udviklet med internationale specialister i legende læring.

Læringscirklen [forberedelse]

Erfaringsbaseret læring sker gennem en cirkulær læringsproces: **erfaring** - **refleksion** - **gentagelse** - **kompetence**. Men hvordan skaber vi et læringsmiljø, hvor vi har mulighed for at komme hele cirklen rundt? Vores **tools** er opbygget ud fra læringscirklen til højre. Samarbejdsaktiviteterne giver mulighed for at få sociale **erfaringer**, refleksionsrutinerne giver mulighed for at skabe og dele vores **refleksioner**, og variationsmulighederne i aktiviteterne gør, at vi kan **gentage** dem uden at kede os over tid. På den måde understøtter vi, at vi kan generalisere læringen til en **kompetence**, som vi kan tage med os videre ud i livet.

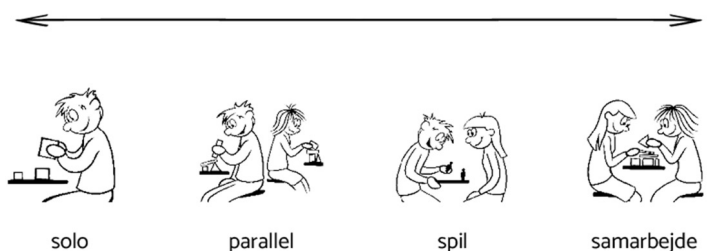
Læringscirklen er en pædagogisk **teknik**, når vi bruger den til at undersøge, om læringsmiljøet giver mulighed for at komme hele cirklen rundt. Det kan være en hjælp at bruge den helt konkret i forberedelsen til at tjekke, hvordan de planlagte aktiviteter rummer muligheder for både **erfaring**, **refleksion** og **gentagelse**.



Legeskalaen [forberedelse]

Social interaktion i leg ligger på en skala fra **solo** over **parallel** og regelstyret **interaktion** (som fx spil) til frit **samarbejde**. Det overordnede formål med CollaboLearn er at understøtte børnenes bevægelse mod højre på skalaen. For at styrke barnet i at bevæge sig mod højre på den lange bane, er det en fordel at have blik for, hvornår man må bevæge sig lidt mod venstre, for at forløbet er meningsfuldt og trygt på den korte bane. Vi har for eksempel set, at parallelt er rekreativt og relationsskabende for mange børn.

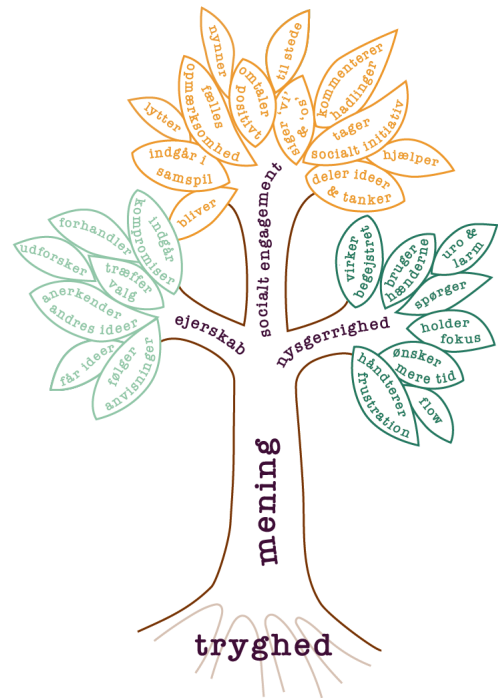
Legeskalaen er en pædagogisk **teknik**, når vi bruger den i forberedelsen til at finde muligheder for at flytte de planlagte aktiviteter frem og tilbage mellem forskellige interaktionsformer alt efter børnenes dagsform.



De 3 indiktorer [tilpasning]

De 3 indikatorer for legende læring er en **teknik**, som er udviklet i samarbejde mellem forskere fra Project Zero ved Harvard Universitet og elever, pædagoger og lærere fra skoler i Danmark, USA, Sydafrika og Colombia (www.pz.harvard.edu/projects/pedagogy-of-play). Indikatorerne er forskellige fra skole til skole, fordi kulturen på det enkelte sted afgør, hvordan vi skaber vores læringsmiljøer. I efteråret 2021 går vi i gang med at udvikle et sæt indikatorer specifikt til Langagerskolen.

De 3 indikatorer bruges til at undersøge, om læringen er legende. De består ofte af tre overordnede begreber, som til sammen karakteriserer legende læring, fx ejerskab, nysgerrighed og begejstring. Hver indikator er udpenslet med konkrete forslag til, hvordan det ser ud og hvordan det føles. De tre indikatorer er en pædagogisk **teknik**, når vi bruger dem til at undersøge læringsmiljøet, imens vi er i gang.



'See, Think, Wonder' [tilpasning]

‘See, Think, Wonder’ er en **teknik**, som understøtter vores refleksion over vores egen praksis, imens vi er i gang med at praktisere den. Det er helt enkelt: Spørg dig selv: Hvad ser jeg? Hvad tænker jeg om det? Hvad får det mig til at undre mig over? Du gør det sikkert allerede, og teknikken kan være en hjælp i at styrke din refleksion i praksis. Vi har lært teknikken af vores kollegaer fra Project Zero ved Harvard Univeristet.

Brug teknikken til at undersøge og dokumentere børnenes læring, imens I er i gang med legeaktiviteterne. Ved hele tiden at være konkret observerende understøtter du både din egen og børnenes refleksion, så det bliver lettere at dele vores læring med hinanden.



'Find, forlæng, fordyb' [tilpasning]

‘Find, Forlæng, Fordyb’ er en **teknik**, som kan bruges til at forbyde børns læring, når de er i gang med en leg. Den den er udviklet af legeeksperet ved The Tinkering Studio ved San Francisco Exploratorium, hvor facilitatorerne bruger den til at understøtte de besøgendes undersøgelser (www.exploratorium.edu/tinkering/our-work/learning-and-facilitation-frameworks). Den giver konkrete bud på spørgsmål, som facilitatoren kan stille for at finde barnets interesse, forlænge barnets engagement, og fordybe barnets læringsproces.

Brug 'Find, forlæng, fordyb' som **teknik** til at komme ind i og understøtte børnenes læringsproces ved at guide dem længere ind i forbydelsen. På den måde støtter du barnet i at få erfaringer, som det kan lære af.

FORMÅL	PRAKSIS	TEKNIKKER
Find hen til det, der vækker barnets interesse	• Byd velkommen og inviter børn (og voksne) ind i læringsmiljøet • Introducer aktiviteten/rummet og sæt rammerne for interaktionen	• Smil og fortæl, hvem du er • Led opmærksomheden hen på værktøj og materialer • Tilbyd en ledig plads, hvor de kan gå i gang • Mød dem i øjenhøjde, når du forklarer eller demonstrerer • Vis eksempler, som demonstrerer en bred vifte af måder at udforske en problemstilling på • Kom med forslag, som giver dem nye muligheder
Forlæng engagementet ved at forfølge barnets tanker og ideer	• Anerkend alle forsigtige ideer, forslag, fejltagelser og afveje • Støt barnet videre i processen, når frustrationer og fiaskoer opstår	• Observer børnene, før du henvender dig til dem • Stil 'ægte' spørgsmål ind i deres proces • Lyt til deres tanker og ideer (måske bruger de ikke ord?) • Gentag deres ideer eller spørgsmål ved, dine egne ord • Tilbyd nye materialer eller værktøjer • Hvis du ikke kender løsningen, så udforsk problemet sammen • Giv børnene forslag i stedet for instruktioner • Vær interesseret og engageret i deres ideer
Fordyb forståelsen ved at foreslå alternative veje i barnets udforskning	• Guide barnet i at gå lidt længere ind i processen, end det ville have kunnet uden din støtte • Åbn barnets øjne for forbindelser til andre projekter i rummet og til læring, som barnet har med sig ind i rummet fra tidligere erfaringer	• Opfordr børnene til at kigge sig omkring for at få inspiration • Sæt ord på ideer og målsætninger, som går igen i rummet • Brug kun tekniske termer, når det er relevant • Lad børnene selv forklare deres ideer og definere vejen • Opnå risikolovlighed og lad børnene eksperimentere • Formuler udfordringer, som giver børnene mulighed for at gå længere ind i deres læringsproces • Reflekter over, hvad oplevelserne kan sige om verden



Læringscirklen

[i stort format]





Legeskalaen

[i stort format]



solo



parallel



spil



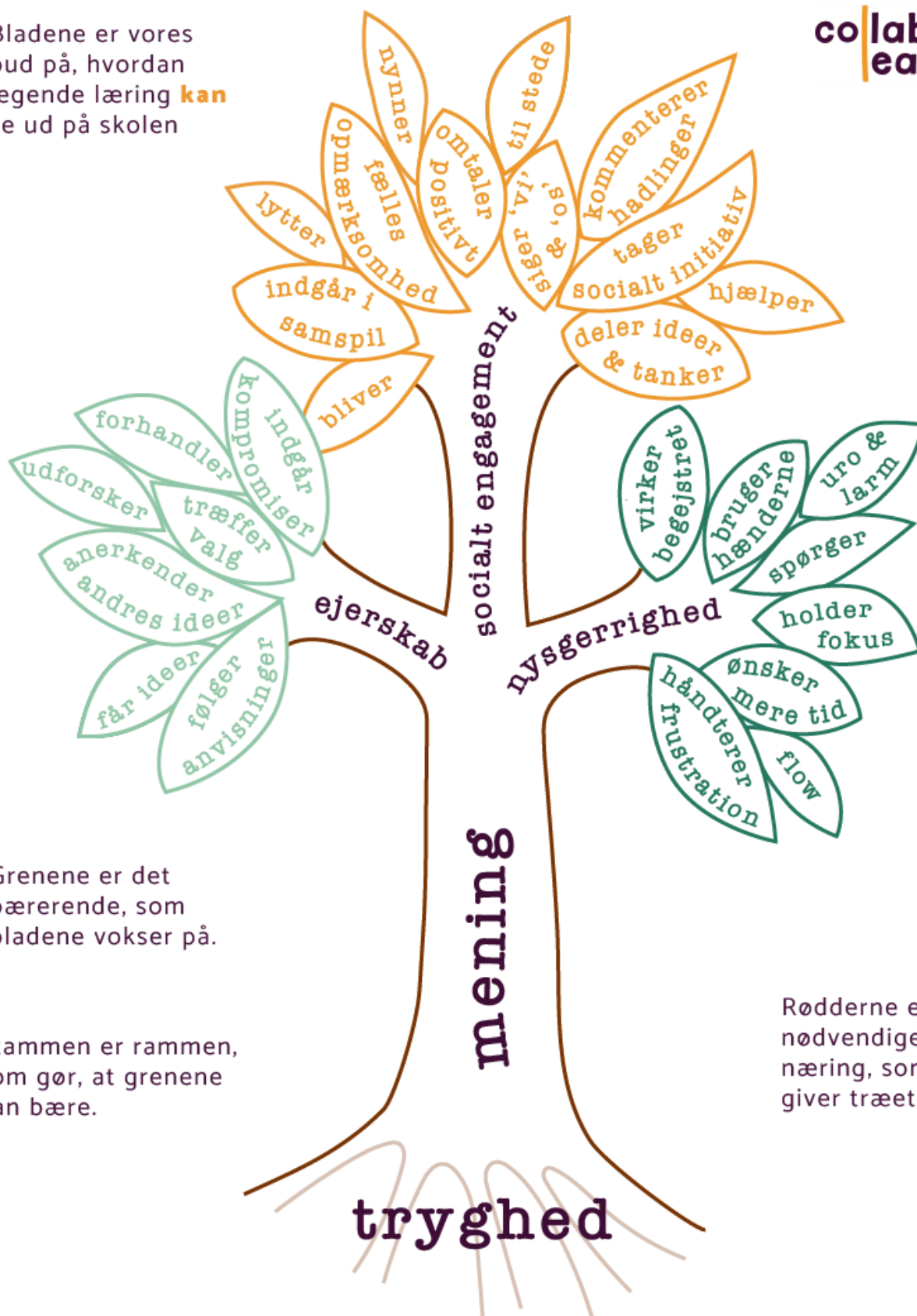
samarbejde

Langagerskolens indikatorer for legende læring

version 2.0, Efterår 2021

Bladene er vores bud på, hvordan legende læring **kan** se ud på skolen

colabo
earn



Grenene er det bærerende, som bladene vokser på.

Stammen er rammen, som gør, at grenene kan bære.

Rødderne er den nødvendige næring, som giver træet liv.

FORMÅL

Find

hen til dét, der vækker barnets interesse

Forlæng

engagementet ved at forfølge barnets tanker og ideer

Fordyb

forståelsen ved at foreslå alternative veje i barnets udforskning

PRAKSISSER

- Byd velkommen og inviter børn (og voksne) ind i læringsmiljøet
- Introducer aktiviteten/rummet og sæt rammerne for interaktionen

- Anerkend alle forsigtige ideer, forslag, 'fejltagelser' og afveje
- Støt barnet videre i processen, når frustrationer og fiaskoer opstår

- Guide barnet i at gå lidt længere ind i processen, end det ville have kunnet uden din støtte
- Åbn barnets øjne for forbindelser til andre projekter i rummet og til læring, som barnet har med sig ind i rummet fra tidligere erfaringer

TEKNIKKER

- Smil og fortæl, hvem du er
- Led opmærksomheden hen på værktøj og materialer
- Tilbyd en ledig plads, hvor de kan gå i gang
- Mød dem i øjenhøjde, når du forklarer eller demonstrerer
- Vis eksempler, som demonstrerer en bred vifte af måder at udforske en problemstilling på
- Kom med forslag, som giver dem nye muligheder

- Observer børnene, før du henvender dig til dem
- Stil 'ægte' spørgsmål ind i deres proces
- Lyt til deres tanker og ideer (måske bruger de ikke ord?)
- Gentag deres ideer eller spørgsmål evt. med dine egne ord
- Tilbyd nye materialer eller værktøjer
- Hvis du ikke kender løsningen, så udforsk problemet sammen
- Giv børnene forslag i stedet for instruktioner
- Vær interesseret og engageret i deres ideer

- Opfordr børnene til at kigge sig omkring for at få inspiration
- Sæt ord på ideer og målsætninger, som går igen i rummet
- Brug kun tekniske termer, når det er relevant
- Lad børnene selv forklare deres ideer og definere vejen
- Opmuntr risikovillighed og lad børnene eksperimentere
- Foreslå udfordringer, som giver børnene mulighed for at gå længere ind i deres læringsproces
- Reflekter over, hvad oplevelserne kan sige om verden
- Sæt ord på fælles undren, overraskelser og gode øjeblikke



Tools [hvad]

CollaboLearns **tools** består af legeaktiviteter og refleksionsrutiner. Legeaktiviteterne er inddelt i seks kategorier (se nedenfor), som alle kan varieres langs hele legeskalaen (se **teknikker**). Vi har indtil videre fire refleksionsrutiner, som kan bruges til at understøtte vores refleksion over de sociale dynamikker, når de opstår i legen. Når vi bruger de fem **teknikker** er de med til at sikre, at vores **tools** bringer **principperne** i spil.

Legeaktiviteter [72 samarbejdslege]

- | | |
|-----------|-------------------|
| 1.A1-1D3 | Byg en model |
| 2.A1-2.D3 | Byg under et tema |
| 3.A1-3.D3 | Byg skjult |
| 4.A1-4.D3 | Byg broer |
| 5.A1-5.D3 | Byg tårne |
| 6.A1-6.D3 | Kuglebaner |

Refleksionsrutiner [4 rutiner]

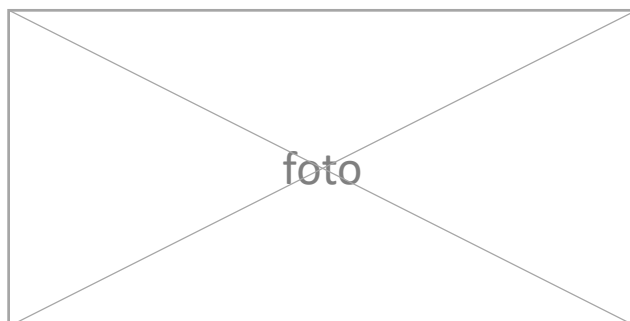
- #1 Rating med avatars & skalaer
- #2 Emojis: en, to, tre følelser i dag?!
- #3 Min sociale rygsæk (inventory)
- #4 Læringsfigurer: Håndgribelig læring

		SOLOLEG	PARALLELLEG	REGELSTYRET INTERAKTIV LEG/SPIL	SAMARBEJDSLEG
		Målet er at øve sig på konstruktionsfærdigheder, lege-rutinerne samt skabe trykthed med både materialerne og den voksne samt blive motiveret for at lære at samarbejde via leg	Med afsæt i børnenes egen leg/byggeri er målet at støtte dem i at forbinde deres modeller, bygge under et fælles tema og lege sammen med deres modeller. Vi forsøger at skabe "vinduer" til socialt samspil børnene i mellem.	Der tages afsæt i én fælles leg/byggeri, men med faste rammer og struktur og et fast slutpunkt for legen. Målet er langsomt at skabe små ikke-strukturerede lommer med plads til forhandling børnene imellem	Der tages afsæt i én fælles leg/byggeri, og der er kun overordnede rammer og strukturer i legen og ikke et bestemt mål legen skal føre hen til. Målet er gøre legen mere og mere åben så børnenes forhandling og afstemning bliver mere og mere nødvendig.
Konstruktionslege - med et utal af varianter	Leg 1: Byg en model	1. A1 Byg en model efter instruktion	1. B1 Byg en model efter instruktion selv	1. C1 Rollebyg Byg en model efter instruktion med roller	1. D1 Rollebyg med forhandling Byg en fælles model efter instruktion med løbende forhandling af roller
		1. A2 Byg det du elsker	1. B2 Byg noget du elsker	1. C2 Byg model med terning	1. D2 Byg model med egne terningeregler
		1. A3 Instrueret rolleleg for to	1. B3 Byg en model under et tema	1. C3 Byg en model med spilleregler	1. D3 Byg uden ord
	Leg 2: Byg under et tema	2. A1 Vi bygger under et tema	2. B1 Temabyg med både dit, mit og vores	2. C1 Temabyg med ekspertroller	2. D1 Fantasifuld temabyg
		2. A2 Temabyg med byggesæt	2. B2 Temabyg med byggesæt	2. C2 Byg under tema med spilleregler	2. D2 Historisk temabyg
		2. A3 Leg med byggesæt	2. B3 Byg under tema med forskellige ressourcer	2. C3 Byg sammen hver for sig	2. D3 Byg med fortællinger
	Leg 3: Byg den hemmelige figur	3. A1 Bygge-gætteleg	3. B1 Gæt hvad det er	3. C1 Byg min hemmelige figur	3. D1 Hemmelig figur og spørgsmål
		3. A2 Byg kassefigurer	3. B2 Kassefiguren som er gemt	3. C2 Kassefiguren	3. D2 Kassefigur med strategi
		3. A3 Byg min hemmelige figur	3. B3 Byg kassefigurer til leg	3. C3 Kassefigur med udfordringer	3. D3 Samskabte byggeregler til kassefiguren
	Leg 4: Byg broer	4. A1 Hvor fører broen hen?	4. B1 Byg bro og fortæl	4. C1 Byg bro med roller	4. D1 Byg bro med roller
		4. A2 Broer til den øde ø	4. B2 Den fælles ø	4. C2 Byg bro med terning	4. D2 Byg bro med forskellige ressourcer
		4. A3 Broer med farveregler	4. B3 Broer med farveregler	4. C3 Byg bro med spilleregler	4. D3 Byg hurtigt en bro
	Leg 5: Byg tårn	5. A1 Fortæl om dit tårn	5. B1 Byg tårn og fortæl	5. C1 Byg tårn med forskellige ressourcer	5. D1 Byg tårn med vores forskellige ressourcer
		5. A2 Brug klodserne	5. B2 Byg tårn med alle klodserne	5. C2 Byg tårn med spilleregler	5. D2 Byg tårn med mange egenskaber
		5. A3 Byg nabotårne	5. B3 Nabo-tårne	5. C3 Byg tårn med terningeregler	5. D3 Byg tårn med terning
	Leg 6: Byg kuglebane	6. A1 Vores første kuglebane	6. B1 Kuglebaner	6. C1 Kuglebaner med turtagning	6. D1 Kreativ kuglebane
		6. A2 Kuglebane med bytemuligheder	6. B2 Kuglebaner med materialebyt	6. C2 Kuglebane ud fra en opskrift	6. D2 Kuglebane med forskellige ressourcer
		6. A3 Kuglebane med fixpunkt	6. B3 Kuglebaner med startpunkt	6. C3 Kuglebane med ekspertroller	6. D3 Flippermaskine

1.A1 Byg en model efter instruktion

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger hver især en model ud fra en byggevejledning (dvs. et byggesæt). Vi forsøger at skabe øjeblikke med parallelleg, vi over os på konstruktionelle færdigheder samt skaber trykthed med materialerne, rutinerne og den voksne.



Materiale: Vi kan bruge små legosæt, som vi måske kender i forvejen. Vi kan også bruge træklodser, plus-plus, magnetklodser, papir eller noget helt andet – så længe der er en vejledning eller en model, vi kan bygge efter. Det vigtigste er, at materialerne giver lyst til at bygge.

Tid: Vi afsætter ca. 15 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: Legen handler om at bygge modeller, så vi har noget at lege med. Man kan ikke vinde, for det er ikke en konkurrence. Faktisk må vi gerne hjælpe hinanden. Der er kun én regel: Man bygger sin model, som den ser ud i byggevejledningen. Er der noget, som er svært, beder man bare om hjælp. Hvis én af os bliver færdig før den anden, er der nogle små ekstra sæt, man kan bygge.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

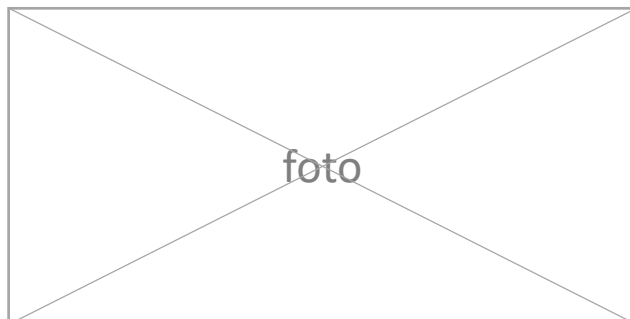
Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

1.A2 Byg det du elsker

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger hver især en model som forestiller noget vi elsker. Vi forsøger at dele små fortællinger om det vi har bygget, vi øver os på konstruktive færdigheder samt skaber trykthed med materialerne, rutinerne og den voksne.



Materiale: Vi kan bruge Lego, træklodser, plus-plus, magnetklodser, papir eller noget helt andet. Vi prøver at finde materialer med en vis detaljeringsgrad så vi kan bygge specifikke ting. Det vigtigste er dog materialerne giver lyst til at bygge.

Tid: Vi afsætter ca. 15 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: I dag skal vi begge to bygge noget vi elsker. Vi bestemmer altså selv hvad vi vil bygge. Der er kun én regel: Man skal bygge noget man elsker og bagefter fortælle den anden hvad man har bygget. Det kan fx være at jeg vil bygge en is, en campingplads eller måske en sofa foran fjernsynet. Er der noget, som er svært, beder man bare den anden om hjælp.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

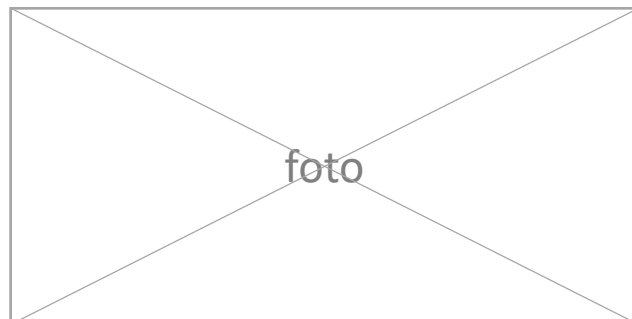
Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

1.A3 Instrueret rolleleg for to

[sololeg]

Opgaven: Med støtte fra to forskellige roller bygger vi en model sammen. Rollerne skaber en fast ramme og struktur for samarbejdet. Vi øver konstruktive færdigheder samt skaber tryk med materialerne, rutinerne og den voksne.



Materiale: Vi kan bruge små legosæt, som vi måske kender i forvejen. Vi kan også bruge træklodser, plus-plus, magnetklodser, papir eller noget helt andet – så længe der er en vejledning eller en model, vi kan bygge efter. Det vigtigste er, at vi har lyst til at bygge.

Tid: Vi afsætter ca. 15 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden eller laver en overraskende variation/forhindring i legen.

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: Legen handler om at bygge modeller, så vi har noget at lege med. Man kan ikke vinde, for det er ikke en konkurrence. Faktisk må I meget gerne hjælpe hinanden. Der er kun én regel: Man bygger sin model, som den ser ud i byggevejledningen. Er der noget, som er svært, beder man bare om hjælp. Hvis én af jer bliver færdig før de andre, er der nogle små ekstra sæt, man kan bygge.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

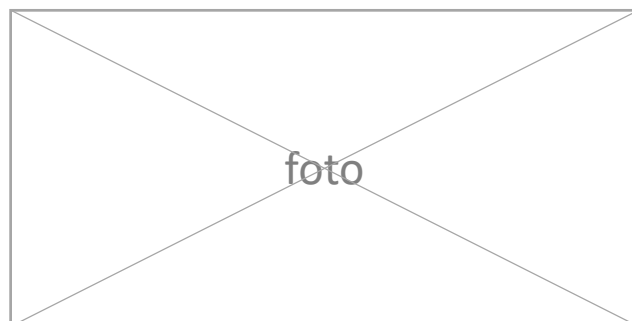
Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

1.B1 Byg en model efter instruktion selv

[parallelleg]

Opgaven: Vi bygger hver især en model som forestiller noget vi elsker. Vi deler fortællinger med hinanden ud fra det vi har bygget, og skaber et legende samspil.



Materiale: Vi kan bruge små legosæt, som vi måske kender i forvejen. Vi kan også bruge træklodser, plus-plus, magnetklodser, papir eller noget helt andet – så længe der er en vejledning eller en model, vi kan bygge efter. Det vigtigste er, at vi har lyst til at bygge.

Tid: Vi afsætter ca. 15 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi noget nyt om hinanden? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Legen handler om at bygge modeller, så vi har noget at lege med. Man kan ikke vinde, for det er ikke en konkurrence. Faktisk må I meget gerne hjælpe hinanden. Der er kun én regel: Man bygger sin model, som den ser ud i byggevejledningen. Er der noget, som er svært, beder man bare om hjælp. Hvis én af jer bliver færdig før de andre, er der nogle små ekstra sæt, man kan bygge.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

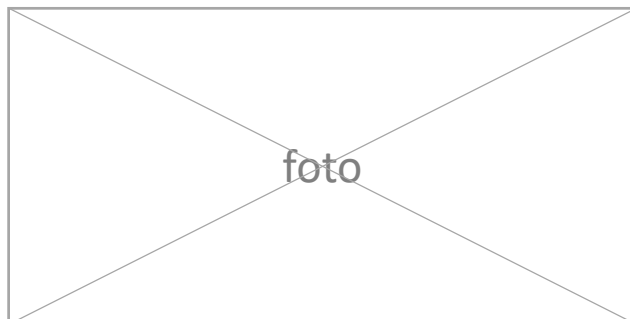
Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

1.B2 Byg noget du elsker

[parallelleg]

Opgaven: Vi bygger hver især en model ud fra en byggevejledning (dvs. et byggesæt). Vi bruger den samme slags materialer, og vi bygger ved siden af hinanden. Vi hjælper hinanden, når klodserne driller. På den måde lader vi socialt samspil vokse frem mellem os.



Materiale: Vi kan bruge Lego, træklodser, plus-plus, magnetklodser, papir eller noget helt andet. Vi prøver at finde materialer med en vis detaljeringsgrad så vi kan bygge specifikke ting. Det vigtigste er dog materialerne giver lyst til at bygge.

Tid: Vi afsætter ca. 15 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan skiftes til at lytte og tale? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I dag skal vi bygge noget, vi elsker. Vi bestemmer altså selv, hvad vi vil bygge. Der er kun én regel: Man skal bygge noget man elsker og bagefter fortælle den anden hvad man har bygget. Det kan fx være, at jeg vil bygge en tur på McDonalds, tivoli eller måske en sofa foran fjernsynet. Det bliver spændende at se og høre hvad I bygger hver især. Hvis det er svært, beder man bare om hjælp.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

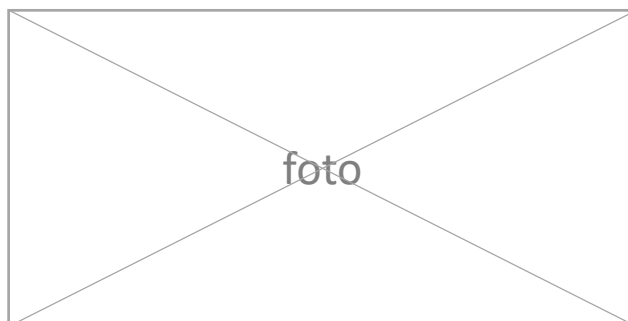
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

1.B3 Byg en model under et tema

[parallelleg]

Opgaven: Vi giver børnene et fælles tema de skal bygge under, fx legeplads, tivoli, zombi-attack eller hvad der kunne begejstre børnene. Vi deler byggematerialer og bygger ved siden af hinanden, og motiverer på denne vis et samspil.

Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, træklodser, plus-plus, magnet-klodser, papir eller noget helt andet. Vi vælger materialerne der giver børnene lyst til at bygge, og man kan godt mixe forskellige slags.



Tid: Vi afsætter 30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan dele en god ide? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Vi skal i dag bygge under et fælles tema som er ... (fx forlystelsespark). Vi bygger hver i sær en eller flere ting, som vi synes passer med temaet. Så sætter vi det sammen til sidst og ser hvilken historie det fortæller og leger med det. Selvom vi bygger hver for sig, så er vi sammen om at bygge en... (fx forlystelsespark). Så hjælp gerne hinanden undervejs og del også gerne gode ideer med hinanden.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

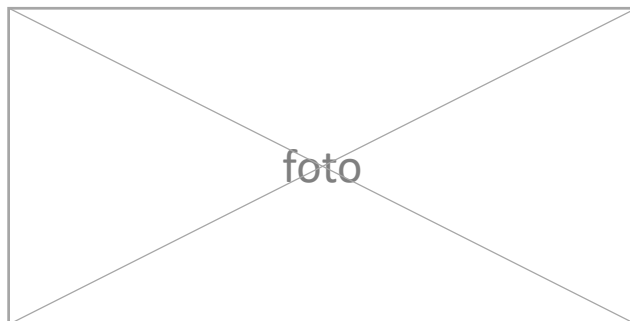
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

1.C1 Rollebyg

[spil]

Opgaven: Vi bygger sammen en model ud fra en byggevejledning (dvs. et byggesæt). Vi får hver en byggerolle, som giver en fast struktur og ramme. Børnenes ideer og initiativer bydes dog velkommen undervejs.

Materiale: Vi kan bruge små legosæt, som vi måske kender i forvejen. Vi kan også bruge træklodser, plus-plus, magnetklodser, papir eller noget helt andet – så længe der er en vejledning eller en model, vi kan bygge efter. Det vigtigste er, at vi har lyst til at bygge. Derudover har vi visuelle rollekort med ([Rollebygkort](#))



Tid: Vi afsætter ca. 15-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan forklare ting godt for andre? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Legen handler om at vi sammen bygger en model mens vi på skift har faste roller. Vi får en rolle hver til at begynde med og undervejs bytter vi. *Læseren* er den eneste der må se byggevejledningen. Læseren forklarer hvilke klodser der skal findes (til *Finderen*), og hvordan klodserne skal sættes sammen (til *Byggeren*). Finderen lytter til Læseren så han finder den rette klods og Byggeren lytter godt efter hvordan klodserne skal sættes sammen. Man må ikke bryde ud af sin rolle, men man må gerne hjælpe hinanden ved fx at pege og spørge.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

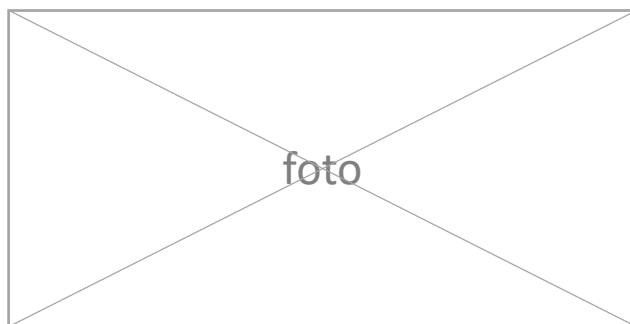
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

1.C2 Byg en model med terning

[spil]

Opgaven: Vi bygger sammen en model men lader terningen bestemme hvordan. Terningen anviser nemlig byggreglerne. Vi forsøger ind i den strukturerede leg at skabe åbninger, hvor der er plads til forhandlinger børnene i mellem.

Materiale: Vi skal bruge en form for terning – det kan være en almindelig terning, en klos major terning eller LEGO terning med farver. Derudover noget konstruktionslegetøj, fx et mix af træklodser, Bakoba og Lego.



Tid: Vi afsætter ca. 15 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan dele en god ide? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Vi skal finde ud af, hvad det er vi gerne vil bygge sammen. Det kan være alt muligt, fx en robot, zombie eller et hus måske. Vi skiftes til at slå med terningen, som viser os hvordan vi må bygge. Der er (eksempelvis) tre byggregler som terningen viser:

1. **Vi slår blå: Du finder en blå klods og sætter på**
2. **Vi slår rød: Du bytter én klods ud med en anden.**
3. **Vi slår grøn: Du sætter to valgfrie klodser på.**

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

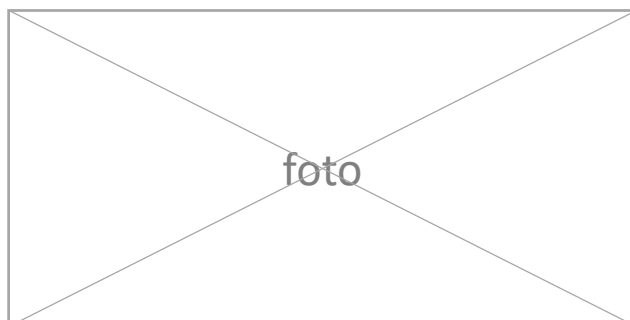
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

1.C3 Byg en model med spilleregler

[spil]

Opgaven: Vi bygger en model sammen og ved via byggeregler stilladseres samarbejdet. Vi forsøger ind i den strukturerede leg at skabe åbninger, hvor der er plads til forhandlinger børnene i mellem og til at forfølge ideer.

Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, eller magnetklodser, eller hvad nu børnene kan lide at bygge med. Men det skal det kunne sorteres i farver. Hvert barn får en bunke med ca 30-40 ensfarvede klodser, og hvert barn har sin egen farve.



Tid: Vi afsætter ca. 15-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan dele en god ide? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Legen handler om at bygge en model sammen. I bestemmer sammen hvad I vil bygge, det kan fx være en robot, et hus eller en is. Der er nogle byggeregler I skal følge når I bygger (fx):

1. Vi har hver vores farve klodser, og det er kun dem man må bygge med.
2. Vi må aldrig sætte to klodser af samme farve ovenpå hinanden.
3. Vi skiftes til at sætte en klods.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

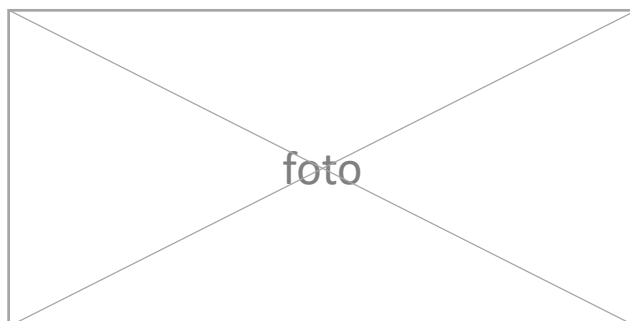
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

1.D1 Rollebyg med forhandling

[samarbejde]

Opgaven: Vi bygger sammen en model ud fra en byggevejledning (dvs. et byggesæt). Vi har hver en byggerolle, men rollerne er til forhandling løbende og børnene udforsker hvordan rolle-legen kan gøres meningsfuld for dem.

Materiale: Vi kan bruge små legosæt, som mange måske har erfaring med. Vi kan også bruge træklodser, plus-plus, magnetklodser, papir eller noget helt andet – så længe der er en vejledning eller en model, vi kan bygge efter. Det vigtigste er, at vi har lyst til at bygge.



Tid: Vi afsætter ca. 15-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man laver kompromis? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Legen handler om at bygge en model sammen ud fra vejledningen. I har hele tiden en byggerolle mens I bygger, men det er jeres opgave at blive enige om, hvilke roller I gerne vil have og hvad der skal til for at legen er sjov og udfordrende. Fx kan I bestemme at: *Læseren* sidder med ryggen til de andre. At *Byggeren* ikke må bruge ord. At *Finderen* har gemt sine klodser i en kasse så de andre ikke kan se dem osv. Det kan også være I finder på andre roller?

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

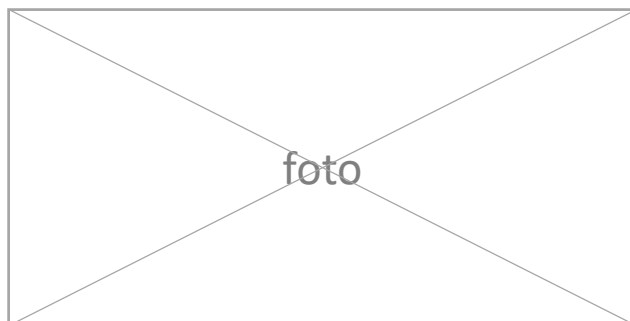
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), 'See, Think, Wonder' og 'Find, Forlæng, Fordyb' til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

1.D2 Byg en model med egne terningeregler

[samarbejde]

Opgaven: Vi bygger sammen en model via en terningeleg. Vi gør legen åben ved at lade børnene forhandle hvilke terningeregler der giver mening for dem at spille efter.

Materiale: Vi skal bruge en form for terning – det kan være en almindelig terning, en klos major terning eller LEGO terning med farver. Derudover noget konstruktionslegetøj, fx et mix af træklodser, Bakoba og Lego, eller hvad nu børnene foretrækker.



Tid: Vi afsætter ca. 15-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man sammensætte forskellige ideer? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Legen handler om at bygge en model sammen. I bestemmer sammen hvad I vil bygge, det kan fx være en robot, et hus eller en is. I skal også blive enige om terningereglerne. Vi skiftes til at slå med terningen og terningen viser hvordan vi må sætte klodser på vores fælles model. Nogle eksempler på terningeregler kunne være:

1. **Vi slår blå: Du finder en blå klods og sætter på.**
2. **Vi slår rød: Du bytter én klods ud med en anden.**
3. **Vi slår grøn: Du sætter to valgfrie klodser på.**

Men I bestemmer reglerne og kan lave om i dem undervejs også.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

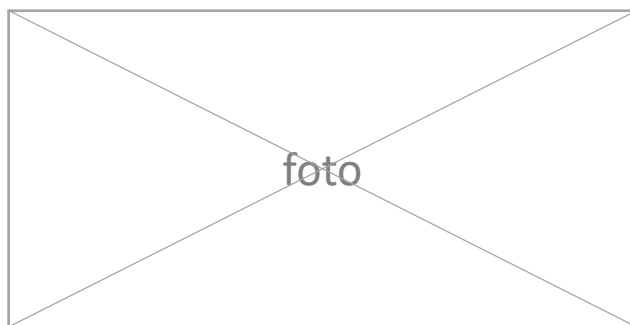
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

1.D3 Byg uden ord

[samarbejde]

Opgaven: Vi bygger hver især en model ud fra nogle enkle byggeregler. Udfordringen er, at ingen må bruge ord i byggeprocessen. Vi får erfaring med non verbal kommunikation og det er tilladt at grine.

Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, eller magnetklodser, eller hvad nu børnene kan lide at bygge med. Hvert barn får en bunke med ca. 40 ensfarvede eller tilfældige klodser.



Tid: Vi afsætter ca. 15-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan samarbejde uden at bruge ord? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Sammen skal vi bygge (fx) et højhus med døre og vinduer i og hvad I ellers synes der hører til. Der er nogle enkle byggeregler I skal følge når I bygger (fx):

1. Vi skiftes til at sætte en klods på
2. Vi må kun bygge med klodser fra vores egen bunke
3. Alle klodserne skal bruges.
4. Vi må ikke bruge ord mens vi bygger, men vi må gerne pege, sige lyde, nikke og den slags kommunikation. Men ingen ord.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

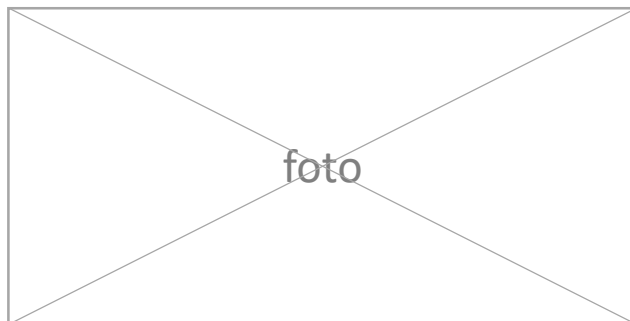
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

2.A1 Vi bygger under et tema

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger under et fælles tema med fælles materialer. Vi forsøger at skabe øjeblikke med parallelleg, vi øver os på konstruktive færdigheder samt skaber tryk med materialerne, rutinerne og den voksne.

Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, træklodser, plus-plus, magnetklodser, papir eller noget helt andet. Vi vælger materialer, der giver børnene lyst til at bygge og man kan godt mixe forskellige slags.



Tid: Vi afsætter ca. 15 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: Vi bygger hver i sær noget under et fælles tema (fx) fabeldyr og drager. Dvs. at vi hver især bygger et fabeldyr eller en drage – vi bestemmer selv hvordan det skal se ud. Måske får vi også lyst til at bygge hvor de bor, hvad de spiser eller noget helt andet.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

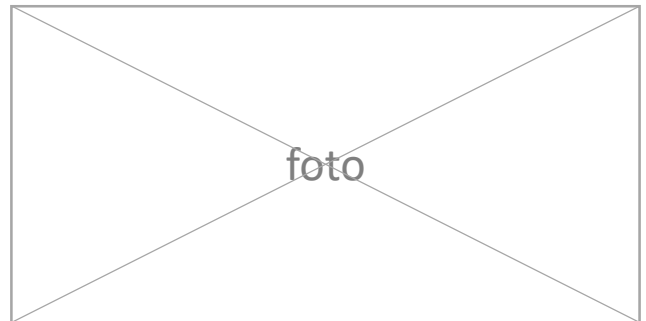
Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

2.A2 Temabyg med byggesæt

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger hver især nogle små byggesæt under et fælles tema (fx dyr eller køretøjer). Vi forsøger at skabe øjeblikke med parallelleg, vi øver os på konstruktionsfærdigheder samt skaber trykthed med materialerne, rutinerne og den voksne.



Materiale: Vi kan bruge små legosæt – fx bare dem med 20-40 klodser pr sæt. Vi kan også bruge træklodser, plus-plus, magnetklodser eller noget helt andet – så længe der er vejledninger eller modeller, vi kan bygge efter, og de er falder under samme tema.

Tid: Vi afsætter ca. 15 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: Legen handler om at bygge nogle modeller ud fra byggevejledninger. Alle byggesættene handler om (fx) køretøjer og det er vores fælles tema. Når vi har bygget vores køretøjer hver især, kan vi måske prøve at lave et sted hvor køretøjerne bor eller en bane de kan køre på sammen, eller måske noget andet?

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

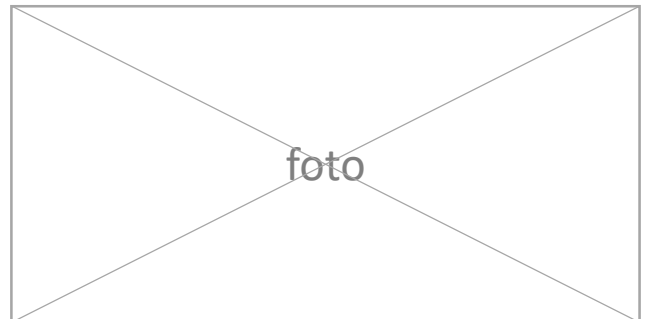
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

2.A3 Leg med byggesæt

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger hver især nogle små byggesæt som vi selv vælger, og forsøger at lade historier og samspil ud herfra. Vi værdsætter øjeblikke med parallelleg, vi øver os på konstruktive færdigheder samt skaber tryk med materialerne, rutinerne og den voksne.

Materiale: Vi kan bruge små legosæt – fx bare dem med 20-40 klodser pr sæt. Vi kan også bruge træklodser, plus-plus, magnetklodser eller noget helt andet – så længe der er vejledninger eller modeller, vi kan bygge efter. Vi prøver at finde byggesæt som cirka har samme mængde materialer.



Tid: Vi afsætter ca. 15 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: Vi har (fx) 6 forskellige små byggesæt her. Vi vælger 2 byggesæt hver, som vi gerne vil bygge. Vi bygger vores model, som de ser ud i byggevejledningen. Man kan ikke vinde, for det er ikke en konkurrence, for faktisk kan vi til sidst se, hvordan alle 4 modeller kan passe sammen og blive til en god historie eller en leg. Vi må altså gerne hjælpe hinanden undervejs.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

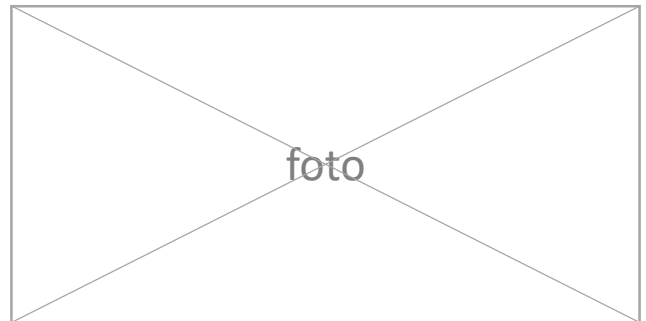
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

2.B1 Temabyg med dit, mit og vores

[parallelleg]

Opgaven: Vi bygger forskellige ting under et fælles tema. Vi bruger af fælles materialer, og vi bygger ved siden af hinanden og håber der vokser et samspil frem og måske også et fælles legeunivers.

Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, træklodser, plus-plus, magnet-klodser, papir eller noget helt andet. Vi vælger materialer, der giver børnene lyst til at bygge og man kan godt mixe forskellige slags.



Tid: Vi afsætter ca. 15-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan vi kan dele ting? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Vi bygger hver i sær noget under et fælles tema (fx) Monsters Universe. Dvs. at vi hver især bygger et monster af en slags – vi bestemmer selv hvordan det skal se ud. Det bliver spændende at se hvad det er for et fælles univers disse monstre bor i sammen og hvad de egentlig går og laver sådan til hverdag?

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

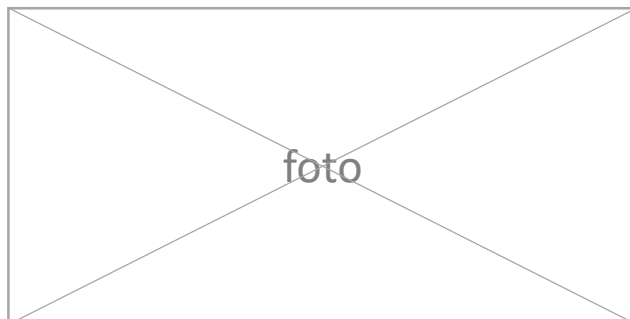
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

2.B2 Temabyg med byggesæt

[parallelleg]

Opgaven: Vi bygger hver nogle små byggesæt under et fælles tema. Vi forsøger at skabe øjeblikke med sociale samspil, og undersøger om de forskellige modeller kan indgå i et fælles legeunivers.

Materiale: Vi kan bruge små legosæt – fx bare dem med 20-40 klodser pr sæt. Vi kan også bruge træklodser, plus-plus, magnetklodser eller noget helt andet – så længe der er vejledninger eller modeller, vi kan bygge efter, og de er falder under samme tema (fx dyr, køretøjer, musikinstrumenter eller andet)



Tid: Vi afsætter ca. 15-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan dele en god ide? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Legen handler om at bygge nogle modeller ud fra byggevejledninger. Alle byggesættene handler om (fx) køretøjer og det er vores fælles tema. Dvs. det er ikke en konkurrence, men noget vi er sammen om. Når vi har bygget vores byggesæt bliver det spændende at se hvad vi får lyst til at bygge sammen som passer til temaet. Måske en fælles garage eller en racerbane eller noget helt andet.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

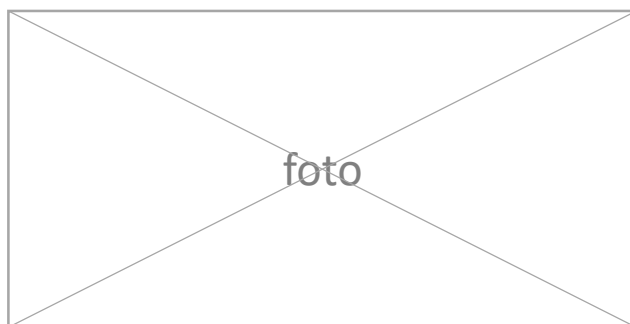
2.B3 Byg under tema med forskellige

ressourcer

[parallelleg]

Opgaven: Vi bygger forskellige ting under et fælles tema. Vi har hver vores bunke af byggematerialer, der åbnes op for muligheden for at bytte og dele materialer. Forhåbentligt vokser et socialt samspil frem og måske også et fælles legeunivers.

Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, eller magnetklodser, eller hvad nu børnene kan lide at bygge med. Hvert barn får en bunke med legetøj, og bunkerne skal gerne være forskellige fra hinanden.



Tid: Vi afsætter ca. 15-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man sammen kan finde på en historie? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Vi bygger hver især noget under et fælles tema (fx) hajangreb, zombiinvasjon eller miniby. Der er tre regler vi følger når vi bygger:

1. Vi bygger hver især noget der passer med vores tema
2. Vi har hver en bunke klodser og man må kun bygge med klodser fra sin egen bunke
3. Vi må gerne bytte eller dele nogle klodser undervejs, hvis vi er enige om det.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

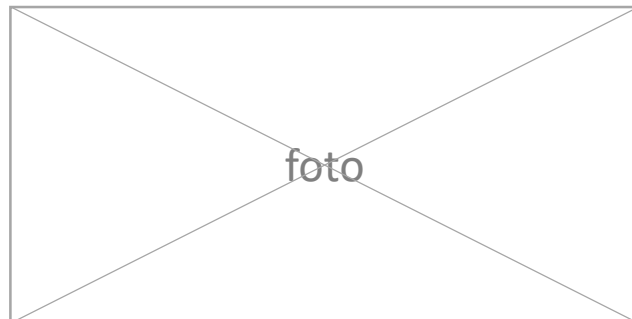
Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

2.C1 Temabyg med ekspertroller

[spil]

Opgaven: Vi bygger forskellige ting under et fælles tema, og der skabes struktur via ekspertroller som uddeles mellem børnene. Forhåbentligt vokser et socialt samspil frem og plads til den frie leg med forhandling børnene i mellem.



Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, træklodser, plus-plus, magnetklodser, papir eller noget helt andet. Vi vælger materialer, der giver børnene lyst til at bygge, og vi kan godt mixe forskellige slags konstruktionslegetøj.

Tid: Vi afsætter ca. 20-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan dele en god ide? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Vi bygger sammen under et fælles tema. I kan (fx) vælge mellem fængsel eller koncert. Så får vi alle en ekspertrolle, dvs. en særlig arbejdsopgave, som skal bygges. Én er fx ekspert i at bygge murværket, én er ekspert i at bygge fængselsceller og én er ekspert i at bygge indgangspartier og udgange. I kan vælge at bytte ekspertroller undervejs eller finde på nye sammen – lad os se hvad der giver mening undervejs.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

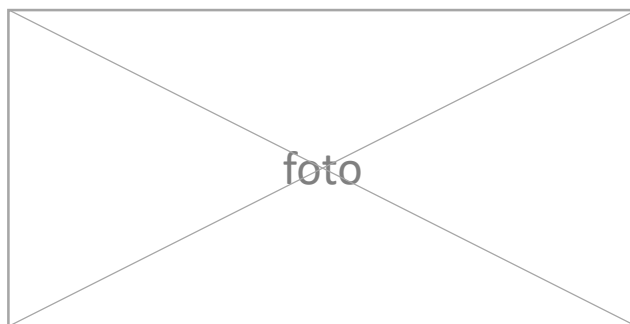
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

2.C2 Byg under tema med spilleregler

[spil]

Opgaven: Vi bygger forskellige ting under et fælles tema, og der skabes struktur via byggematerialerne og byggereglerne. Forhåbentligt vokser et socialt samspil frem samt plads til den frie leg med forhandling børnene i mellem.

Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, eller magnetklodser, eller hvad nu børnene kan lide at bygge med. Men det skal det kunne sorteres efter form. Hvert barn får en bunke med ca 30-40 ensformede klodser (fx aflange, korte, snoede mv).



Tid: Vi afsætter ca. 15-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan vi får forskellige ideer til at passe sammen? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Vi bygger sammen under et fælles tema (fx) zombi-invasion eller zoologisk have. Når vi er enige om hvilket tema vi vil bygge under, så følger vi tre byggeregler (fx):

1. Vi har hver en bunke klodser og vi må kun bygge med klodser fra sin egen bunke
2. Vi skiftes til at sætte klodser på
3. Vi må gerne bytte bunker undervejs, hvis vi er enige om det.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

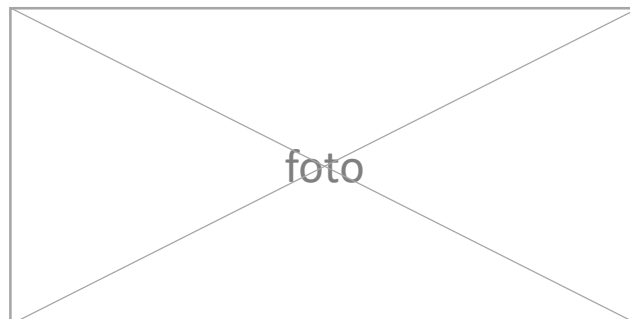
Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

2.C3 Byg sammen hver for sig

[spil]

Opgaven: Vi bygger forskellige ting under et fælles tema og herefter skal de forskellige ting sammenkobles og der skal skabes en fælles historie. Forhåbentlig vokser der socialt samspil frem der kræver afstemning og forhandling.



Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktions-legetøj, fx Lego, træklodser, plus-plus, magnetklodser, papir eller noget helt andet. Vi vælger materialer, der giver børnene lyst til at bygge og vi kan godt mixe forskellige slags konstruktionslegetøj.

Tid: Vi afsætter ca. 20-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man bliver enige om en fælles ide? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Vi bygger sammen under et fælles tema som er (fx): Det gode samarbejde eller Museum. Vi starter med hver især at bygge noget vi synes passer under temaet – byg lige det du forbinder med temaet. Herefter placerer vi vores modeller på den fælles plade og færdiggør byggeriet sammen, på en måde så det hele passer sammen.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

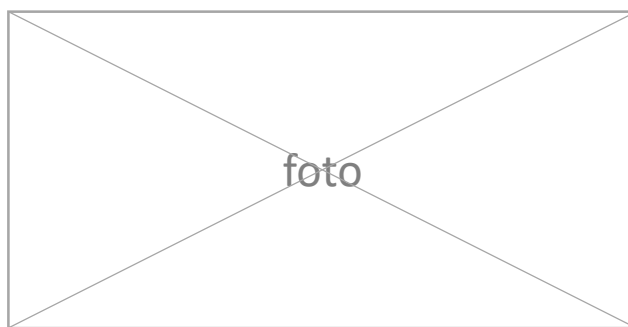
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

2.D1 Fantasifuld temabyg

[samarbejde]

Opgaven: Vi bygger sammen under et tema, og deres forhandling stimuleres af, at der skal indgå noget bestemt, fx noget som er magisk, en skurk og en helt mm. Forhåbentlig bygger de sammen et lille univers op med en stor fortælling.

Materiale: Der kan anvendes mange former for konstruktionslegetøj - det vigtigste er, at det giver os lyst til at bygge. Lego er oplagt, men prøv fx også magneter, plus plus'er eller bakoba.



Tid: Vi afsætter ca. 15 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan skabe noget nyt og spændende sammen? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I dag skal vi bygge sammen under et fælles tema. Det kunne fx være Hawaii, zombie invasion eller minecraft. Der er kun én regel og så er der en udfordring:

Reglen er: Alle skal være med til at bygge og I skal skabe noget sammen.

Udfordringen er: Der skal indgå noget som er (fx) magisk i det I bygger.

Det bliver spændende at se hvad I finder på at bygge samt hvordan I samarbejder.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

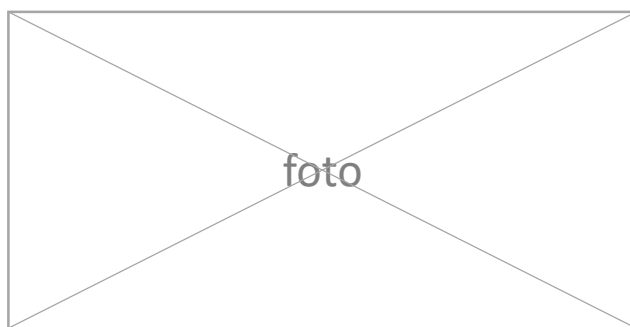
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

2.D2 Historisk temabyg

[samarbejde]

Opgaven: Vi bygger sammen under et tema, og målet er, at bygge en historie som har en start, en midte med et spændingsmoment og så en slutning.

Materiale: Vi kan bruge små Lego-sæt, som vi måske kender i forvejen. Vi kan også bruge træklodser, plus-plus, magnetklodser, papir eller noget helt andet – så længe der er en vejledning eller en model, vi kan bygge efter. Det vigtigste er, at vi har lyst til at bygge.



Tid: Vi afsætter ca. 20-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan finde på noget nyt sammen? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I dag skal vi bygge sammen under et fælles tema. Det kunne fx være Hawaii, zombie invasion eller minecraft. I bestemmer. Der kun to regler:

1. Det er et fælles byggeri, som alle synes er sjovt og meningsfuldt at være med i
2. Det I bygger skal kunne fortælle en historie, dvs. det skal have en start, en midte hvor der sker noget spændende og så en slutning.

Det bliver spændende at se hvad I finder på at bygge samt hvordan I samarbejder.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

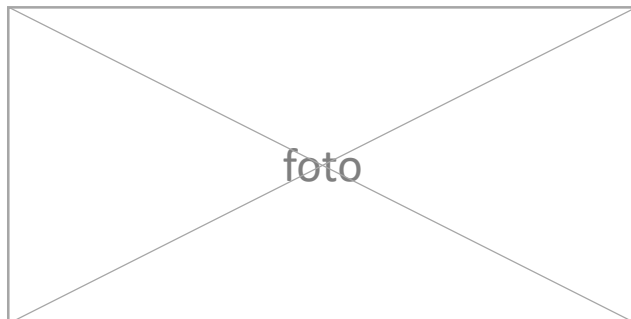
Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

2.D3 Byg med fortællerterninger

[samarbejde]

Opgaven: Fortællerterninger har til formål at sætte gang i fantasien og det sociale samvær. Det er bare tegninger med forskellige billeder eller symboler på, og opgaven er at bygge en fælles historie op ud fra det, man slår på skift. Der er altså intet slutpunkt på legen, men rum for løbende afstemning.



Materiale: Fortællerterninger kan enten laves selv, eller man kan købe "RORYS STORY CUBES". På terningerne kan der være alverdens billeder: dæmoner, hekse, lyn, blomster, emojis og alt hvad man nu tænker kunne være sjovt for børnene at finde på en historie ud fra.

Tid: Vi afsætter ca. 30-45 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan bygge videre på hinandens historie? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I dag skal vi først bygge en historie op via fortællerterningerne og derefter bygger vi noget af historien ud i (fx) LEGO.

Vi skiftes til at slå med (fx) 3 fortællerterninger, og så skal man hele tiden tilføre noget nyt til en fælles historie ud fra de billeder som terningerne viser. Måske kommer jeres historie til at handle om en heks der gerne vil være astronaut og som elsker bananer. Vi ved det ikke, det kommer helt an på hvad terningerne viser.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

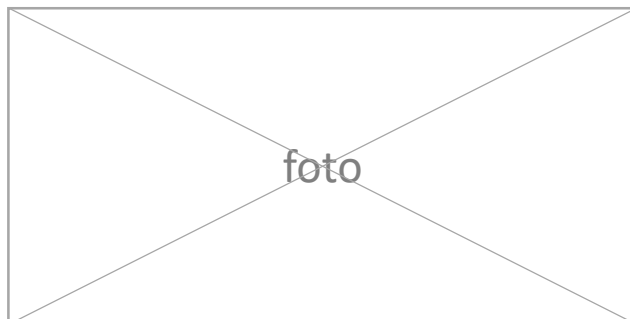
Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

3.A1 Bygge gætteleg

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger på tid hver især en lille model som vi selv finder på. Bagefter skal vi gætte hvad det er hinanden har bygget. På den måde lader vi socialt samspil vokse frem mellem os. Samtidig øver os på konstruktive færdigheder samt skaber trykthed med materialerne, rutinerne og den voksne.



Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, træklodser, plus-plus, magnet-klodser osv. Vi vælger materialer der giver lyst til at bygge og vi kan sagtens mixe forskellige slags. Det kan være en god ide med en afgrænset mængde materialer.

Tid: Vi afsætter ca. 10 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: I dag skal vi afprøve en bygge-gætteleg. Vi bruger 10 minutter til at bygge et eller andet med de byggeklodser vi har her. Det kan være hvad som helst man bygger, men det skal være noget der kan bygges på 10 minutter. Vi må ikke fortælle hinanden hvad vi bygger, det er hemmeligt. Vi må dog gerne snakke sammen. Når de 10 minutter er gået, gætter vi på skift, hvad det er den anden har bygget.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

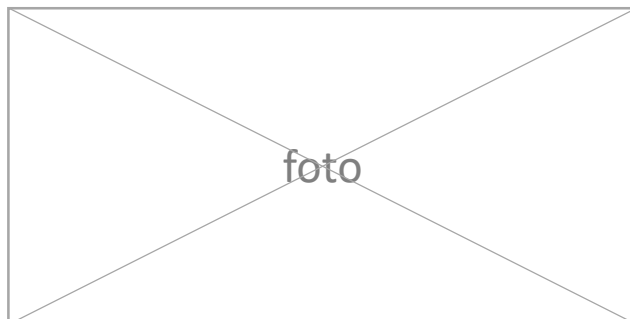
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

3.A2 Byg kassefigurer

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger hinandens hemmelige figurer, som er skjult i en kasse lidt væk. Vi lader socialt samspil vokse frem mellem os mens vi bygger parallelt. Samtidig øver os på konstruktive færdigheder samt skaber tryghed med materialerne, rutinerne og den voksne.

Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, træklodser, plus-plus, magnetklodser osv. Men der udvælges en lille bunke af byggematerialer til at bygge hemmelige figurer med, fx 10 klodser i hver bunke, og der skal være 2x2 identiske bunker.



Tid: Vi afsætter ca. 15-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: Vi skal først bygge en lille hemmelig figur hver, af den ene bunke klodser vi har fået. Så stiller vi vores hemmelige figur i kassen lidt væk fra byggebordet. Vi skal så begge to på én gang, bygge en kopi af hinandens hemmelige figur ved hjælp af klodserne fra den anden bunke. Figurene er jo skjult for os, så vi må gå hen og kigge på figuren når vi vil, og så gå tilbage og bygge ved byggebordet. Vi har klaret opgaven når vi begge har bygget en præcis kopi af hinandens hemmelige figur.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

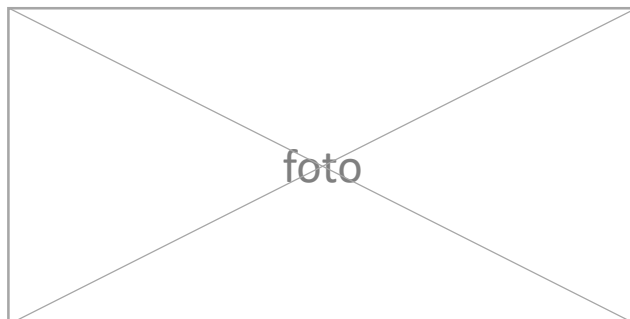
Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

3.A3 Byg min hemmelige figur

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger en hemmelig figur skjult bag en plade - den ene spørger og den anden svarer. På den måde lader vi socialt spil vokse frem mellem os. Samtidig øver os på konstruktive færdigheder samt skaber tryk med materialerne, rutinerne og den voksne.



Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, træklodser, plus-plus, magnet-klodser osv., men der bygges på forhånd en lille figur af cirka 15 klodser. De samme 15 klodser + 10 ekstra samles i en bunke. Dertil behøves en form for afskærmning.

Tid: Vi afsætter ca. 10 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: Bagved denne skærm er der en hemmelig figur. Du må ikke se den, men du skal bygge en magen til. Min opgave er derfor at forklare dig, hvordan den hemmelige figur ser ud. Dvs. vi må snakke os frem til hvilke klodser du skal bruge og hvordan de skal sidde. Den eneste regel er, at vi ikke må se hinandens figurer før vi er færdige. Det bliver sjovt at se om vi kan lykkes med at skabe en præcis kopi.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

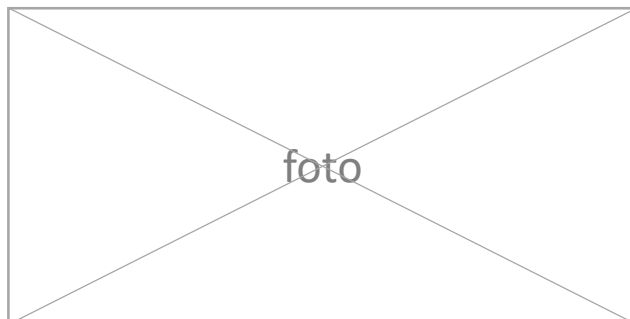
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

3.B1 Gæt hvad det er

[parallelleg]

Opgaven: Vi bygger på tid hver især en lille model som vi selv finder på. Undervejs er der gætte-timeouts, hvor vi gætter på hvad hinanden bygger. På denne måde lader vi socialt samspil vokse frem mellem os.

Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, træklodser, plus-plus, kapla, magnetklodser osv. Vi vælger materialer der giver børnene lyst til at bygge og vi kan sagtens mixe forskellige slags.



Tid: Vi afsætter ca. 15-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan vi holder et fælles fokus? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Vi vil afprøve en bygge-gætteleg. Vi har cirka 15 minutter til at bygge et eller andet vi har lyst til at bygge. Det kan være hvad som helst man bygger, men det skal være noget der kan bygges på 15 minutter. Vi må ikke fortælle hinanden hvad vi bygger, det er hemmeligt. Vi må dog gerne snakke sammen. Hver gang der er gået 5 minutter laver vi et timeout, hvor vi giver et gæt på hvad mon de andre bygger. Man får ikke point ved at gætte rigtigt og det er ikke en konkurrence. Når vi er færdige vil vi se hvordan vores modeller passer sammen.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

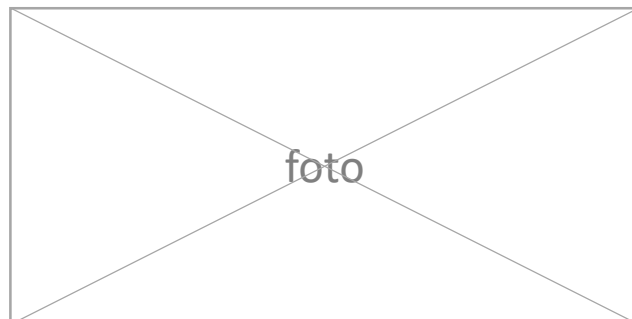
Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

3.B2 Kassefiguren som er gemt

[parallelleg]

Opgaven: Vi bygger på tid hver især en lille hemmelig figur, som vi selv finder på. Figurerne placeres i en kasse lidt væk. Undervejs lader vi socialt samspil vokse frem mellem os mens vi går frem og tilbage og får bygget hinandens hemmelige figurer.



Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, træklodser, plus-plus, magnetklodser osv. Der laves små bunker a ca 30-40 klodser - hver bunke skal indeholde de samme materialer og der skal være 2 (eller 3) bunker pr barn alt efter antallet af børn.

Tid: Vi afsætter ca. 15-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden eller lader børnene ændre på reglerne hvis de vil.

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan vi holder et fælles fokus? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Vi skal afprøve en figur-kasse-leg. Det handler om at hver især bygger en lille hemmelig figur som indeholder præcis 10 klodser. I vælger selv hvilke 10 klodser det skal være ud af den bunke klodser I har. Jeres hemmelige figurer placeres herefter i kassen der står et stykke fra byggebordet. Nu skal I så bygge de andres figurer. I må gå over og kigge alt det I vil, og I må også snakke sammen undervejs, men I må ikke røre figuren. Det er ikke en konkurrence og vi har klaret opgaven når alle har bygget de andres hemmelige figurer.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

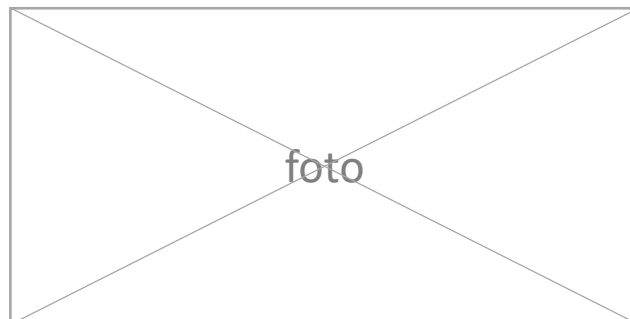
Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

3.B3 Byg kassefigurer til leg

[parallelleg]

Opgaven: Vi bygger på nogle hemmelige figurer, som er skjult i kasse. Figurerne er bygget under samme tema, og som vi bygger de hemmelige figurer kan der vokse et samspil frem via leg med figurerne.



Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, træklodser, plus-plus, kapla, magnetklodser osv. Vi bygger fx 4 hemmelige figurer forinden. De materialer vi har tilgængelig skal naturligvis rumme de samme klodser som de hemmelige figurer er bygget af.

Tid: Vi afsætter ca. 15-25 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan vi får en leg kan vokse frem? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I kasserne som står lidt væk er der gemt i alt (fx) 4 hemmelige figurer. Vi skal nu lave en præcis kopi af figurerne. Reglen er, at I må gå frem og tilbage og kigge på de hemmelige figurer, men I må ikke røre ved dem. Det er ikke en konkurrence om at blive færdige først, faktisk må I gerne hjælpe hinanden. Vi har klaret opgaven når vi har 4 kopier af de hemmelige figurer, og så bliver det spændende at se om de 4 figurer har noget til fælles.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

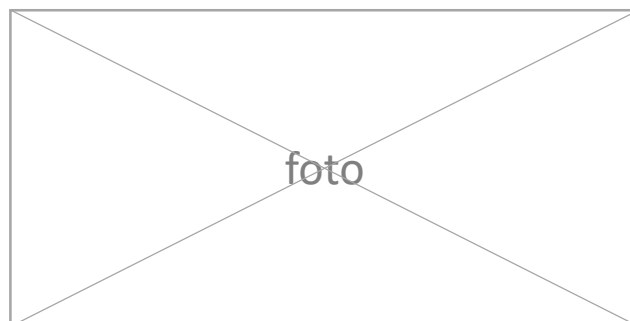
Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

3.C1 Byg min hemmelige figur

[spil]

Opgaven: Vi bygger hver især en lille hemmelig figur bag en afskærmning. På skift forklarer vi de andre, hvordan de kan bygge en kopi af vores hemmelige figur uden at de kan se den. Måske vokser der et socialt samspil frem med afstemning og forhandling af en effektiv kommunikationsform.



Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, træklodser, plus-plus, magnetklodser osv. Vi sørger for at der er mange af alle slags klodser, så alle figurerne kan kopieres. Og vi behøver en slags afskærmning.

Tid: Vi afsætter ca. 15 minutter pr. figur til at bygge, dvs. 30 min hvis de skal bytte tur. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden.

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan vi kan forklare noget til andre? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Vi bygger hemmelige figurer i dag. For at det bliver sjovt er der to regler:

1. I bygger hver i sær en hemmelig figur, som indeholder 10-15 klodser. Den behøver ikke ligne noget.
2. Jeres figur skal hele tiden være skjult for de andre. Vi skiftes så til at være den, der skal forklare de andre hvordan de kan bygge en kopi af den hemmelige figur, man selv har bygget.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

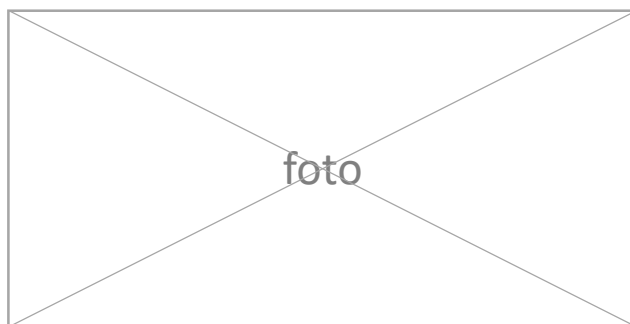
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

3.C2 Kassefiguren

[spil]

Opgaven: Vi bygger sammen en eller flere hemmelige figurer, som er skjult i kasse, der står lidt væk. Via nogle enkle byggregler og løbende afstemning vokser et godt samarbejde frem

Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, bakoba, plus-plus, kapla, magnetklodser osv. Vi bygger fx 2 hemmelige figurer forinden á ca. 20 klodser. De byggematerialer vi har tilgængelig skal naturligvis rumme de samme klodser som de hemmelige figurer er bygget af samt flere til, fx 100 klodser.



Tid: Vi afsætter ca. 10-15 minutter pr figur. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan vi kan lave en fælles plan? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I kassen som står lidt væk er der gemt en hemmelig figur. Vi skal nu samarbejde om at lave en præcis kopi af figuren. Der er to regler:

1. I må skiftes til at gå hen og kigge på den hemmelige figurer, og så gå tilbage og sætte en klods på jeres fælles kopi-figur.
2. Vi må kun tale sammen når vi sidder ned, når vi står op er vi stille. Når vi tror vores fælles figur er en præcis kopi af den hemmelige figur, så siger vi "færdig".

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

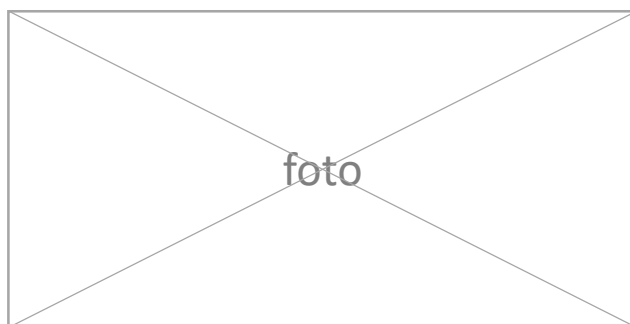
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

3.C3 Kassefigur med udfordringer

[spil]

Opgaven: Vi bygger sammen en eller nogle hemmelige figurer, som er skjult i kasse lidt væk. Via materialerne organiseres en byggeudfordring opretholdes motivation for løbende at afstemme og forhandle en fælles strategi for samarbejdet.

Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, plus-plus, kapla, magnetklodser osv. Vi bygger fx 2 hemmelige figurer forinden a ca 20 klodser. De tilgængelige byggematerialer farvesorteres med en bunke til hver. Tilsammen rummer bunkerne de samme klodser som de hemmelige figurer er bygget af samt flere til - fx 100 klodser i alt.



Tid: Vi afsætter ca. 10-15 minutter pr figur. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan vi forklarer andre noget godt? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I kassen som står lidt væk er der gemt en hemmelig figur. Vi skal nu i samarbejde lave en præcis kopi af figuren. Udfordringen er, at I kun må bygge med materialer fra jeres egne bunke – i har altså en farve hver. Der er to regler:

1. I må skiftes til at gå hen og kigge på den hemmelige figur, og så gå tilbage og sætte en klods på jeres fælles kopi-figur eller bede en af de andre om at sætte en af deres klodser på.
2. Vi må kun tale sammen når vi sidder ned, når vi står op er vi stille. Når vi tror vores fælles figur er en præcis kopi af den hemmelige figur, så siger vi ”færdig”.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

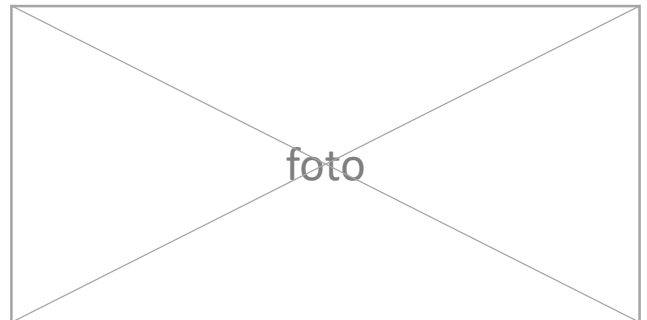
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

3.D1 Hemmelig figurer og spørgsmål

[samarbejde]

Opgaven: Vi bygger hinandens hemmelige figurer, som er skjult i en kasse. At kunne bygge en kopi af den hemmelige figur kræver at vi stiller en masse gode spørgsmål og der gives gode svar.

Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, Bakoba, plus-plus, magnetklodser osv. Vi sørger for at der er mange af alle slags klodser, så alle figurerne kan kopieres. Dertil behøves en form for afskærmning pr person, fx en kasse.



Tid: Vi afsætter ca. 15 minutter pr figur der bygges. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden.

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan bedst stiller spørgsmål og giver svar? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Vi bygger hemmelige figurer i dag. For at det bliver sjovt er der to regler:

1. I bygger hver i sær en hemmelig figur, som indeholder 10-15 klodser. Den behøver ikke ligne noget.
2. Jeres figur skal hele tiden være skjult for de andre.

Vi skiftes så til at være figurejer og copycat. Copycats skal i samarbejde lave en kopi af en hemmelig figur. De stiller på skift et spørgsmål til figurejeren og figurejeren svarer det bedste han kan. Copycats'ene må gerne snakke sammen og lave en fælles strategi.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

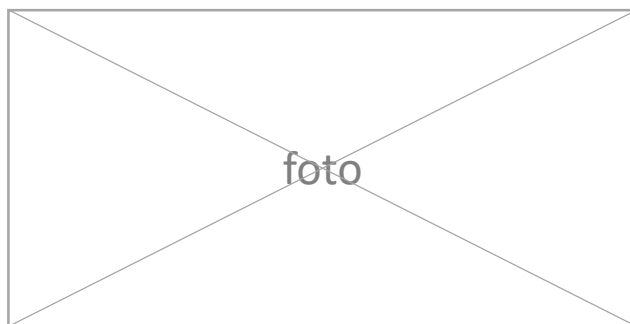
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

3.D2 Kassefigur med strategi

[samarbejde]

Opgaven: Vi bygger sammen en eller nogle hemmelige figurer, som er skjult i kasse lidt væk. Via små løbende strategi-timeouts skabes rum for forhandling og afstemning i samarbejdet.

Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, Bakoba, plus-plus, kapla, magnetklodser osv. Vi bygger fx 2 hemmelige figurer forinden a ca 20 klodser. De byggematerialer vi har tilgængelig skal rumme de samme klodser som de hemmelige figurer er bygget af samt flere til – cirka 100 klodser i alt.



Tid: Vi afsætter ca. 15 minutter pr. figur til at bygge – lidt afhængig af hvor svær figuren er. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden.

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan vi kan lave en fælles strategi? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I kassen som står lidt væk er der gemt en hemmelig figur. Vi skal nu i samarbejde lave en præcis kopi af figuren, og for at gøre det udfordrende er der tre regler:

1. I må skiftes til at gå hen og kigge på den hemmelige figurer, og så gå tilbage og sætte en klods på Jeres fælles kopi-figur
2. Vi må kun tale sammen når vi sidder ned, når vi står op er vi stille.
3. Når vi tror vores fælles figur er en præcis kopi af den hemmelige figur, så siger vi ”færdig”. Undervejs laver vi nogle små strategi-timeouts.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

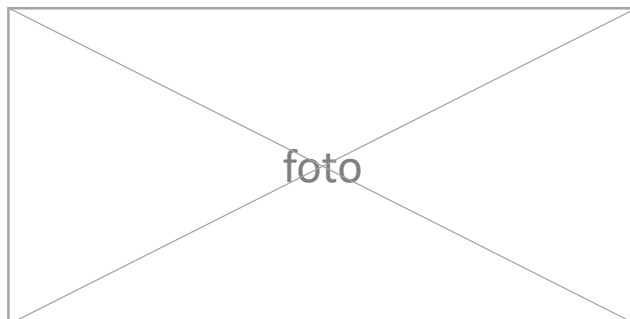
3.D3 Samskabte byggeregler til

kassefigurer

[samarbejde]

Opgaven: Vi bygger sammen en eller nogle hemmelige figurer, som er skjult i kasse lidt væk. Sammen laver vi de udfordrende byggeregler, der skal gøre legen sjov og reglerne er til forhandling løbende.

Materiale: Vi kan bruge alverdens konstruktionslegetøj, fx Lego, Bakoba, plus-plus, kapla, magnetklodser osv. Vi bygger fx 2 hemmelige figurer forinden á ca 20 klodser. De byggematerialer vi har tilgængelig skal rumme de samme klodser som de hemmelige figurer er bygget af samt flere til – cirka 100 klodser i alt.



Tid: Vi afsætter ca. 15 minutter pr. figur til at bygge – lidt afhængig af hvor svær figuren er. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden.

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan vi sammen kan skabe gode ideer? Vi har bygger vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I kassen som står lidt væk er der gemt en hemmelig figur. Vi skal nu i samarbejde lave en præcis kopi af figuren, og for at gøre det udfordrende skal I sammen lave nogle byggeregler. Fx at I ikke må tale sammen, eller at kun én må kigge på figuren af gangen eller noget helt andet. I må gerne undervejs ændre byggereglerne hvis I opdager det er for kedeligt eller nemt.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

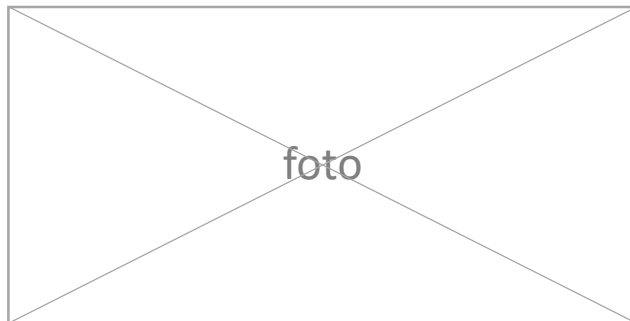
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

4.A1 Hvor fører broen hen

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger hver især vores egen bro, og prøver at fortælle en historie om broen. Vi bygger parallelt, således at der skabes rum for dialog og samspil, samtidig med at man øver sine konstruktionsfærdigheder

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktionslegetøj som er velegnet til brobyggeri – vi kan vælge én slags konstruktionslegetøj, som børnene kan lide, eller lave et mix af legetøjstyper, fx magneter, kapla, Bakoba og Lego.



Tid: Vi afsætter ca. 10-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: Legen i dag handler om at bygge broer. Vi bestemmer hvordan vores bro skal se ud og hvor store de skal være. Hvad mon er meningen med broen - hvor mon broen går fra og til og hvem bruger broen? Jeg tænker på at bygge en bro som går over til en øde ø, hvor piraterne nok har gemt en skat. Og jeg tror det er en gruppe seje børn der bliver de første til at gå over broen og lede efter skatten.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

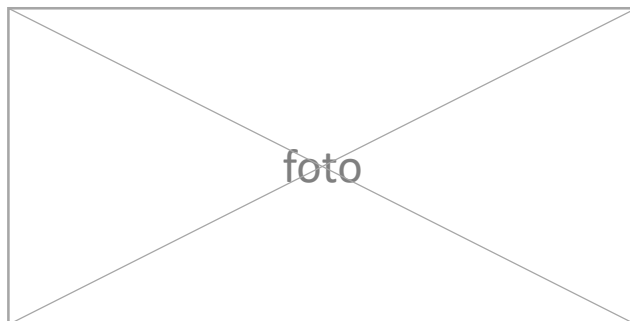
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

4.A2 Broer til den øde ø

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger hver især en bro ud til en fælles ø. Den voksne bygger parallelt og der skabes således rum for dialog og samspil og samtidig med øver man sine konstruktionsfærdigheder

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktionslegetøj som er velegnet til brobyggeri, vi kan vælge én slags konstruktionslegetøj, som børnene kan lide, eller lave et mix af legetøjstyper, fx magneter, kapla, Bakoba og Lego. Dertil en ø (fx en plade) samt evt. nogle minifigurer eller biler, som kommer ud på øen.



Tid: Vi afsætter ca. 10-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: I dag skal vi bygge broer. Du bestemmer hvordan din bro skal se ud. Den eneste regel er, at den skal gå ud til vores fælles ø her, og skal kunne holde til både minifigurer og biler. Det bliver sjovt at se, hvilken slags broer vi bygger, og hvad der mon sker ude på den fælles ø, efter alle minifigurerne er kommet derud?

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

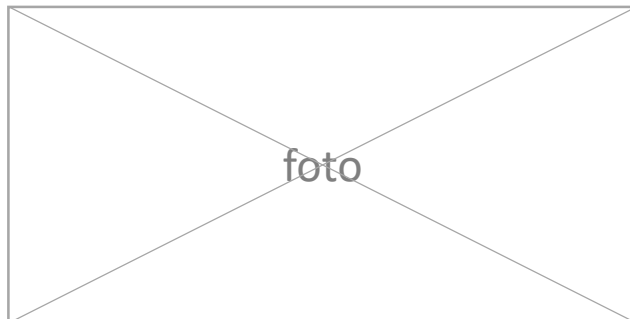
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

4.A3 Broer med farveregler

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger en eller flere broer til en fælles ø med hver vores egne ensfarvede klodser. Den voksne bygger parallelt og der skabes således rum for dialog og samspil. Samtidig øver barnet sine konstruktionelle færdigheder.

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktionslegetøj som er velegnet til brobygning - vi kan vælge én slags konstruktionslegetøj som børnene kan lide, eller lave et mix af legetøjstyper, fx magneter, kapla, Bakoba og Lego. Der laves en bunke ensfarvede byggematerialer til barnet og en anden farve til den voksne. Dertil markeres nogle øer (fx via plader).



Tid: Vi afsætter ca. 10-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: I dag skal vi bygge broer. Vi bestemmer hvordan vores broer skal se ud og hvilke af øerne I vil bygge hen til. Den eneste regel er, at vi må kun bygge med den farve klodser vi har fået. Det bliver sjovt at se hvor vi bygger hen til, hvilke slags broer vi bygger, og om nogle af broerne krydser hinanden eller bygges sammen eller hvad nu vi kan finde på.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

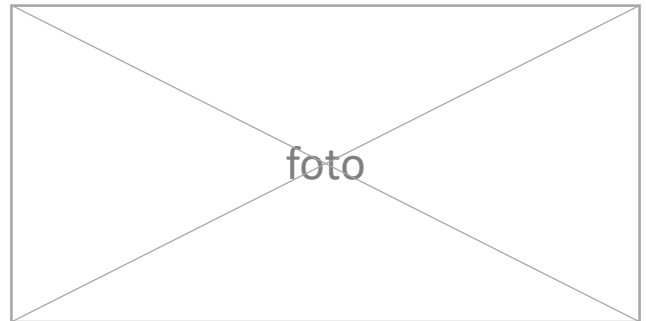
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

4.B1 Byg bro og fortæl

[parallelleg]

Opgaven: Vi bygger hver vores egen bro og prøver at fortælle en historie om vores bro - og måske lykkes det at skabe sociale samspil og få dit og mit byggeri til at blive en del af samme univers og leg?

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktionslegetøj som er velegnet til brobyggeri - vi kan vælge én slags konstruktionslegetøj som børnene kan lide, eller lave et mix af legetøjstyper, fx magneter, kapla, Bakoba og Lego



Tid: Vi afsætter ca. 10-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan dele en god historie? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I dag skal vi bygge broer. I bestemmer selv hvordan jeres bro skal se ud og hvor stor den skal være. Det handler ikke om at bygge den længste bro, men sin egen bro. Det bliver sjovt at se, hvilken slags bro I bygger, og høre hvor broen mon går fra og til, og hvem broen er til?

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

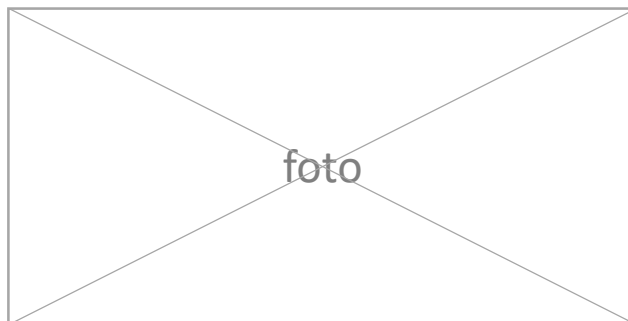
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

4.B2 Den fælles ø

[parallelleg]

Opgaven: Vi bygger hver især en bro ud til en fælles ø. Den fælles ø giver muligheder for samspil og skaber måske en fælles leg?

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktionslegetøj som er velegnet til brobyggeri - vi kan vælge én slags konstruktionslegetøj som børnene kan lide, eller lave et mix af legetøjstyper, fx magneter, kapla, Bakoba og Lego. Dertil en ø (fx en plade) samt evt. nogle minifigurer eller biler, som kommer ud på øen.



Tid: Vi afsætter ca. 10-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man arbejder hen imod et fælles mål? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I dag skal vi bygge broer. I bestemmer hvordan jeres bro skal se ud. Den eneste regel er, at den skal gå ud til vores fælles ø her, og skal kunne holde til at minifigurerne går derud. Det bliver sjovt at se, hvilken slags bro I bygger, og hvad der mon sker ude på den fælles ø, efter alle minifigurerne er kommet derud?

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

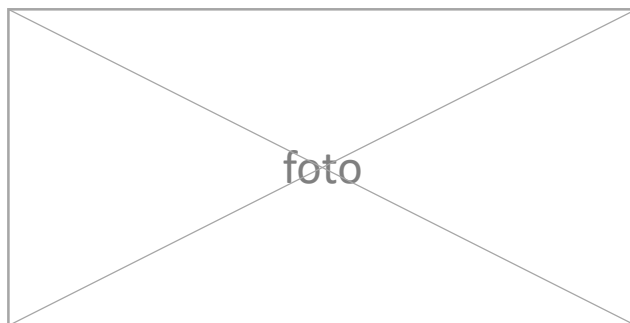
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

4.B3 Broer med farveregler

[parallelleg]

Opgaven: Vi bygger hver især en eller flere broer til nogle fælles øer med hver sine egne ensfarvede klodser. De fælles øer giver muligheder for samspil og måske skabe en fælles leg?

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktionslegetøj som er velegnet til brobyggeri - vi kan vælge én slags konstruktionslegetøj som børnene kan lide, eller lave et mix af legetøjstyper, fx magneter, kapla, Bakoba og Lego. Der laves en bunke ensfarvede byggematerialer til hvert barn. Dertil markeres nogle øer (fx via plader).



Tid: Vi afsætter ca. 10-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan dele en god ide? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I dag skal vi bygge broer. I bestemmer hvordan jeres bro skal se ud og hvilke af øerne I vil bygge hen til. Den eneste regel er, at I må kun bygge med den farve klodser I har fået. Det bliver sjovt at se hvor I bygger hen til, hvilke slags broer I bygger, og om nogle af broerne krydser hinanden eller bygges sammen eller hvad I finder på.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

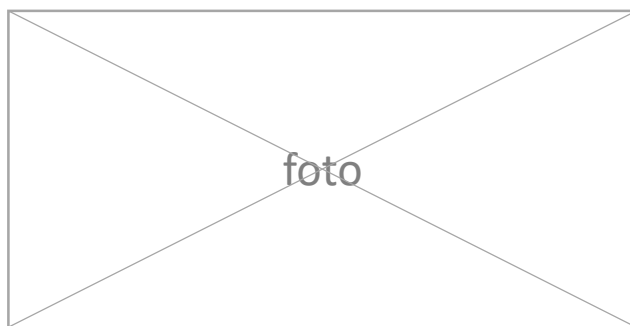
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

4.C1 Byg bro med roller

[spil]

Opgaven: Vi bygger en bro sammen over en kløft/forhindring. Strukturen består i, at vi hver får en byggerolle, som betyder man kun bygger på én del af broen, men der er mulighed for lidt afstemning og forhandling.

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktionslegetøj som er velegnet til brobyggeri - vi kan vælge én slags konstruktionslegetøj som børnene kan lide, eller lave et mix af legetøjstyper, fx magneter, kapla, Bakoba og Lego.



Tid: Vi afsætter ca. 15-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan bygge noget spændende sammen? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I dag skal vi bygge en bro som skal gå over denne her kløft (forhindring af en slags). Det er en svær byggekonstruktion og derfor skal den bygges af eksperter. Vi skal bruge en, der er ekspert i at bygge broens ben, en der ekspert i at bygge broens vej, og en som er ekspert i at bygge broens sider, og reglen er, at I kun bygge det som I er ekspert i. Det bliver spændende at se om I sammen kan lave en god konstruktion over kløften.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

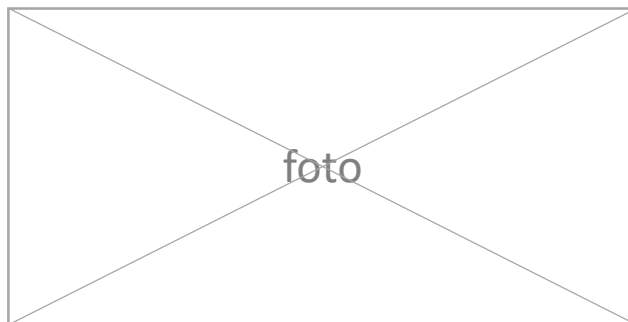
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

4.C2 Byg bro med terning

[spil]

Opgaven Vi bygger sammen én bro via en terningeleg, hvor terningen anviser bestemte byggregler. Byggreglerne giver struktur, men vi opmuntrer børnenes løbende ideer, afstemning og forhandling.

Materiale: Vi skal bruge en form for terning - det kan fx være en alm. terning, en klodsmajor terning eller en Lego terning med farver. Dertil noget konstruktionslegetøj som er velegnet til tårnbyggeri - det må gerne være et mix af legetøjstyper, fx træklodser, Bakoba og Lego.



Tid: Vi afsætter ca. 10-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan dele en god ide? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Vi skal bygge en bro, og vi skal sammen finde ud af hvilken slags bro det skal være. Terningen her fortæller hvordan vi må bygge. Vi skiftes til at slå med terningen, som viser os hvordan vi sætter klodser på vores fælles bro. Der er tre byggregler (eksempelvis):

1. Vi slår blå: Du finder en blå klods og sætter på
2. Vi slår rød: Du bytter én klods ud med en anden
3. Vi slår grøn: Du skal sætte to valgfrie klodser på

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

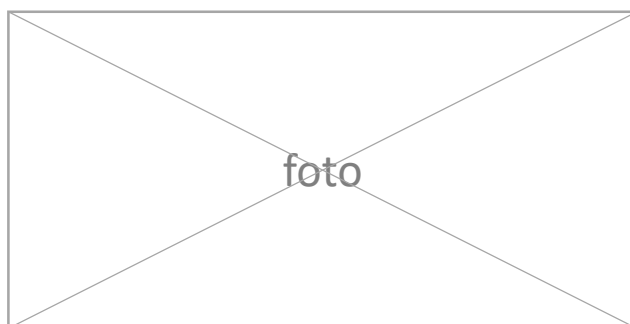
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

4.C3 Byg bro med spilleregler

[spil]

Opgaven: Sammen skal vi bygge en bro, samtidig med, at vi følger nogle byggespille-regler. Reglerne giver struktur, og giver samtidig løbende rum til ideer, afstemning og forhandling.

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktions-legetøj som har forskellige farver, fx Lego eller magneter. Der laves en bunke til hver (fx. 30 klodser), sådan vi hver især kun får én farve klodser. Dertil noget til at markere, hvor broen starter og slutter, fx plader. Afstanden varieres alt efter bygge- og samarbejdsfærdigheder.



Tid: Vi afsætter ca. 15-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan bygge videre på hinandens idé? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Sammen skal vi nu bygge en bro som stabil og går herfra (fx en plade) og herhen. Men der er nogle byggespileregler vi skal følge: (Fx)

1. Vi har hver vores farve klodser og man må kun bygge med sin egen farve klodser
2. Vi må aldrig sætte aldrig to klodser af samme farve ovenpå hinanden
3. Vi skiftes til at sætte en klods

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

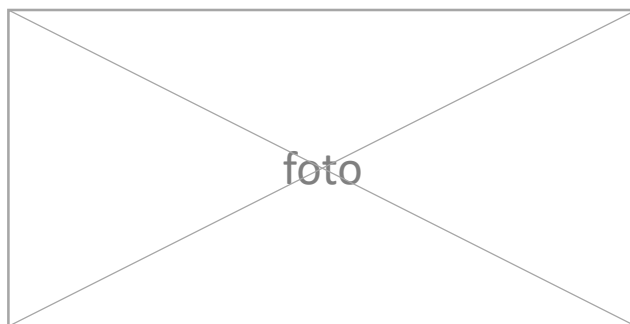
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

4.D1 Byg bro med roller

[samarbejde]

Opgaven: Sammen skal vi bygge en bro over en kløft/forhindring. Vi får en byggerolle hver og skifter undervejs, så vi både bygger på broens ben, vej og sider. Legen gøres mere åben så den skaber rum for forhandling og afstemning, ved at lade ændre byggerollerne undervejs hvis det giver mening.

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktionslegetøj som er velegnet til brobyggeri, vi kan vælge én slags konstruktionslegetøj, som børnene kan lide, eller lave et mix af legetøjstyper, fx magneter, kapla, Bakoba og Lego.



Tid: Vi afsætter ca. 15-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan dele ansvaret for en opgave? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I dag skal vi bygge en bro, som går over denne her kløft (forhindring af en slags). Det er en svær byggekonstruktion, og derfor skal den bygges af eksperter. Jeg tænker umiddelbart, at der er behov for en ekspert i at bygge broens ben, en der ekspert i at bygge broens vej, og en som er ekspert i at bygge broens sider. Måske finder I undervejs ud af noget andet, men begynd med disse roller. I skiftes til at have én af de tre ekspertroller, og må kun bygge det, som I er ekspert i. Det bliver spændende at se, om I sammen kan lave en god konstruktion over kløften, og hvordan I vælger at organisere processen.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

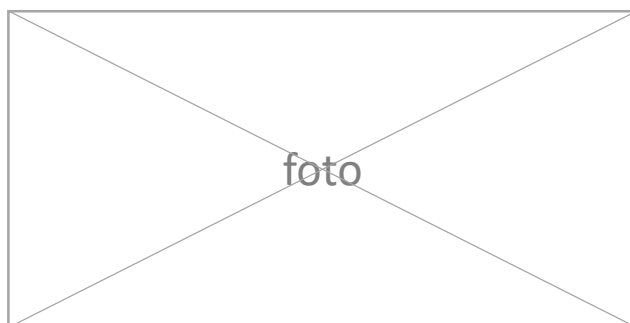
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

4.D2 Byg bro med forskellige ressourcer

[samarbejde]

Opgaven: Vi bygger en bro sammen, men med forskellige materialer hver i sær og sørger for at alle klodserne indgår i den fælles brokonstruktion. Dette kræver en del forhandling og afstemning, og der er mere end én måde at løse opgaven på.

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktionslegetøj som er velegnet til brobyggeri – vi kan vælge én slags konstruktionslegetøj som børnene kan lide, eller lave et mix af legetøjstyper, fx magneter, kapla, Bakoba og Lego. Der laves en bunke til hver, som kun har én bestemt form eller type (fx runde, smalle, lange, flade mv).



Tid: Vi afsætter ca. 15-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan dele en god ide? Vi har bygger vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Sammen skal vi en flot og stabil bro. I har hver en bunke byggematerialer, og de er forskellige. En har (fx) lange klodser, en har (fx) smalle og en har (fx) specialklodser. Jeres samarbejdsopgave er, at bygge en bro, hvor alle klodserne indgår, og man må kun bygge med ens egne materialer. Det bliver spændende at se, hvordan I griber denne udfordring af sammen, for der er mange måder at gøre det på.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

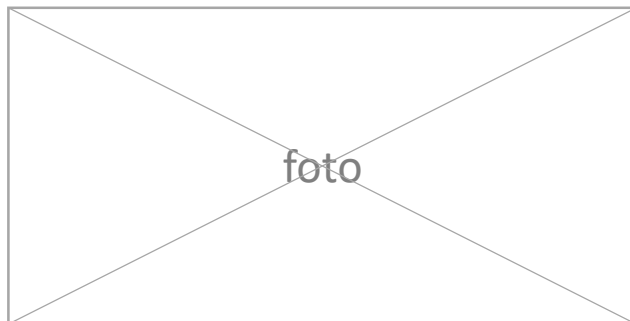
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

4.D3 Byg hurtigt en bro

[samarbejde]

Opgaven: Vi skal på tid bygge en bro sammen, der er bred og stabil nok til fx en lastbil kan køre på den. Det kræver at alle arbejder hurtigt og fokuseret sammen. Hvordan mon forhandlingen og afstemningen foregår?

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktionslegetøj som er velegnet til brobyggeri – vi kan vælge én slags konstruktionslegetøj som børnene kan lide, eller lave et mix af legetøjstyper, fx magneter, kapla, Bakoba og Lego. Dertil en markering af broens start og slut, fx via en plade. Dertil vil det være nyttigt med en test-køretøj, som kan køre hen over broen og teste stabiliteten til sidst.



Tid: Vi afsætter ca. 15-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan holde et fælles fokus? Vi har bygger vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Sammen skal vi lave en super stabil og bred bro, der kan holde til en (fx) lastbil. I har disse fælles byggematerialer og skal arbejde hurtigt, for broen skal gå herfra (markering fx via en plade) og herhen til (markering fx via en plade) og I har kun 15/20 minutter inden lastbilen kommer og skal over. I skal altså være effektive i at afklare hvad og hvordan I vil bygge.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

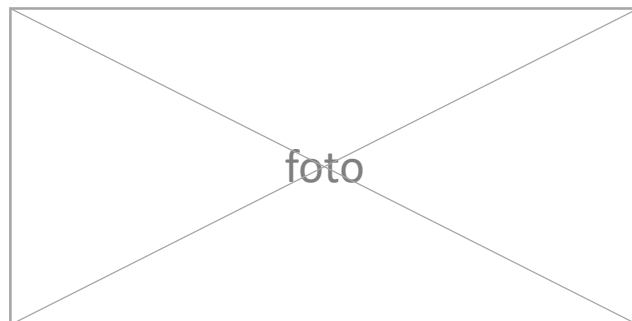
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

5.A1 Fortæl om dit tårn

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger hver især et tårn, og forsøger at dele en fortælling om tårnet. Den voksne bygger parallelt og der skabes således rum for dialog og samspil, samtidig med at vi øver vores konstruktionsfærdigheder.

Materiale: Vi skal bruges noget konstruktionslegetøj som er velegnet til tårnbyggeri – der kan vælges én slags konstruktionslegetøj som børnene kan lide, eller laves et mix af legetøjstyper, fx træklodser, Bakoba og Lego.



Tid: Vi afsætter ca. 10-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: Vi skal bygge tårne i dag. Vi har hver vores plade og her er vores fælles byggeklodser. Det handler om at bygge lige det tårn, som man selv har lyst til at bygge - det må være lille, højt, skævt, sjovt eller et bestemt tårn man kender. Det bliver sjovt at se hvordan vores tårne kommer til at se ud, og finde ud af hvem mon bor i tårnet og hvad der mon ellers er inde i tårnet? Jeg tænker på at bygge et tårn ligesom det Rapunzel sidder fanget i...

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

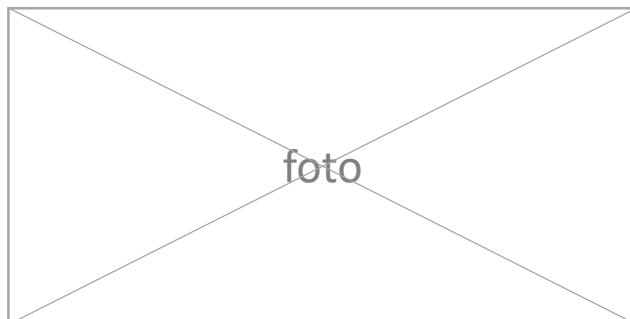
Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

5.A2 Brug klodserne

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger hver især en model ud fra en byggevejledning (dvs. et byggesæt). Vi bruger den samme slags materialer, og vi bygger ved siden af hinanden. Vi hjælper hinanden, når klodserne driller. På den måde lader vi socialt samspil vokse frem mellem os.



Materiale: Vi skal bruges noget konstruktionslegetøj som er velegnet til tårnbyggeri – der kan vælges én slags konstruktionslegetøj som børnene kan lide, eller laves et mix af legetøjstyper, fx træklodser, Bakoba og Lego. Man får hver en bunke byggematerialer - det behøver ikke være nøjagtigt i hver bunke.

Tid: Vi afsætter ca. 10-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: I dag skal vi bygge tårne. Vi har hver en bunke byggematerialer og det er de materialer vi hver især skal bruge til at bygge vores tårn. Det handler ikke om at bygge det højeste tårn eller et bestemt tårn, men vi bygger begge to et tårn som vi synes godt om. Den eneste regel er, at alle dine byggematerialer skal bruges. Vi må gerne bytte materialer undervejs hvis vi synes det giver mening.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

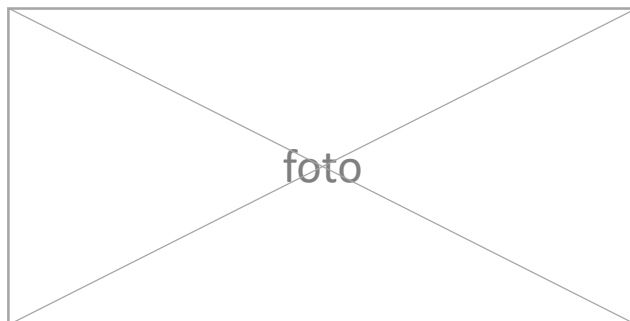
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

5.A3 Byg nabotårne

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger hver især et tårn på samme plade/ved siden af hinanden. Vi skaber således rum for dialog og samspil og samtidig med øver vi vores konstruktionsfærdigheder.

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktionslegetøj som er velegnet til tårnbyggeri – der kan vælges én slags konstruktionslegetøj som børnene kan lide, eller laves et mix af legetøjstyper, fx træklodser, Bakoba og Lego.



Tid: Vi afsætter ca. 10-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: I dag skal vi bygge tårne af de her fælles byggematerialer. Vores tårne skal være nabotårne dvs. de skal begge to være på denne her plade. Vores tårne må gerne være helt forskellige og de må også ligne hinanden, det bestemmer vi selv. Det bliver spændende at se hvad vi finder på, og måske vi får lyst til at bygge sådan man kan gå fra det ene tårn til det andet?

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

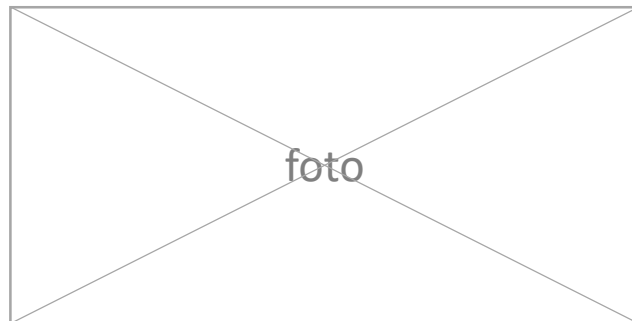
3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

5.B1 Byg tårn og fortæl

[parallelleg]



Opgaven: Vi bygger hver især et tårn og målet er, at man kan dele en fortælling om tårnet. Måske lykkes det at skabe sociale samspil og et fælles tredje?

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktionslegetøj som er velegnet til tårnbyggeri – der kan vælges én slags konstruktionslegetøj som børnene kan lide, eller laves et mix af legetøjs typer, fx træklodser, Bakoba og Lego.

Tid: Vi afsætter ca. 10-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan fortælle en god historie? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I dag skal vi bygge tårne. I får hver en plade og her er vores fælles byggeklodser. Det handler ikke om at bygge det højeste tårn eller et bestemt tårn, men I skal bygge et tårn som I selv synes er flot eller sjovt. Det bliver sjovt at se hvordan jeres tårne ser ud, og høre Jer fortælle om tårnet og hvem der mon bor i det?

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

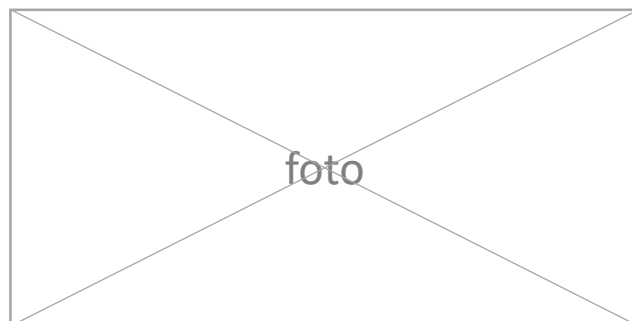
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

5.B2 Byg tårn med alle klodserne

[parallelleg]

Opgaven: Vi bygger hver især et tårn med den bunke byggematerialer vi har fået. Måske lykkes det os at skabe sociale samspil og små vinduer med afstemning og forhandling.

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktionslegetøj som er velegnet til tårnbyggeri – der kan vælges én slags konstruktionslegetøj som børnene kan lide, eller lave et mix af legetøjstyper, fx træklodser, Bakoba og Lego. Der laves en bunke byggematerialer til hver - det behøver ikke være nøjagtigt i hver bunke.



Tid: Vi afsætter ca. 10-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan blive inspireret af hinanden? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I dag skal vi bygge tårne. I har hver en bunke byggematerialer som I skal bruge til at bygge Jeres tårn. Det handler ikke om at bygge det højeste tårn eller et bestemt tårn, men I skal bygge et tårn som I synes godt om. Den eneste regel er, at alle dine byggematerialer skal bruges. Det er OK at bytte nogle materialer undervejs hvis man synes, det bestemmer I selv.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

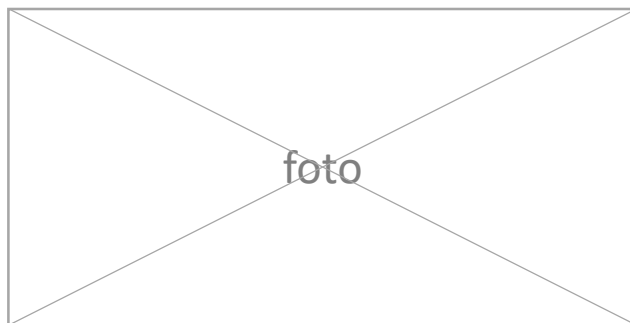
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

5.B3 Nabo tårne

[parallelleg]

Opgaven: Vi bygger hver især et tårn på samme plade/ved siden af hinanden. Måske kan denne fysiske organisering motivere os til socialt samspil?

Materiale: Vi skal bruges noget konstruktionslegetøj som er velegnet til tårnbyggeri – der kan vælges én slags konstruktionslegetøj som børnene kan lide, eller lave et mix af legetøjstyper, fx træklodser, Bakoba og Lego.



Tid: Vi afsætter ca. 10-20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan dele en god ide? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I dag skal vi bygge tårne af de her fælles byggematerialer. Jeres tårne skal være nabo-tårne og skal begge to være på denne her plade. Jeres tårne må gerne være helt forskellige og de må også ligne hinanden, det bestemmer I selv. Det bliver spændende at se jeres nabotårne, og måske man kan gå fra det ene tårn til det andet?

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

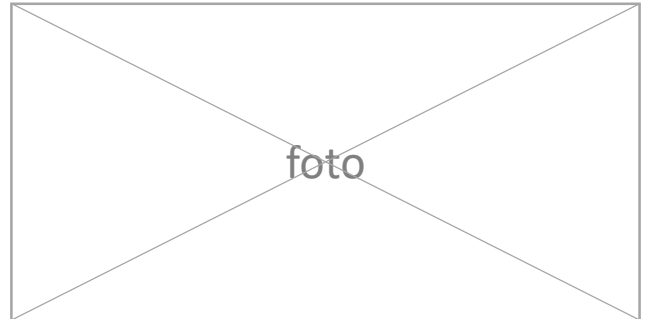
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

5.C1 Byg tårne med forskellige ressourcer

[spil]

Opgaven: Vi skal sammen skal bygge ét tårn, men får tildelt forskellige materialer hver især, som vi hver især er den eneste der må bruge. Strukturen ligger således i materialerne og vi efterlader rum til løbende ideer, afstemning og forhandling.

Materiale: Vi skal bruges noget konstruktionslegetøj som er velegnet til tårnbyggeri – der kan vælges én slags konstruktionslegetøj som børnene kan lide, eller lave et mix af legetøjstyper, fx træklodser, Bakoba og Lego. Man forbereder så en bunke med byggematerialer til hver.



Tid: Vi afsætter ca. 15-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan skabe noget sammen? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Sammen skal vi bygge et højt og stabilt tårn. I har hver en bunke byggematerialer, og reglen er, at I kun må bygge med materialerne fra jeres egen bunke. Alle klodserne skal bruges, og være en del af jeres fælles tårn. Der er mange måder at gøre det på – I skal sammen finde en måde der giver mening for jer.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

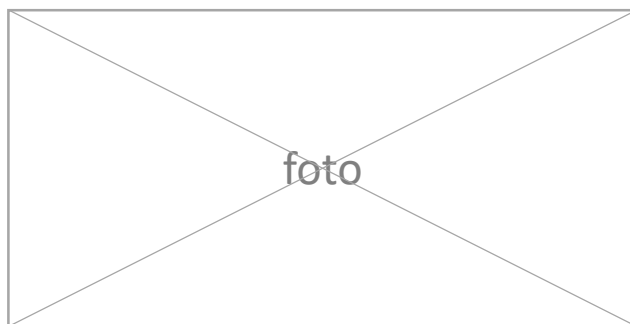
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

5.C2 Byg tårn med spilleregler

[spil]

Opgaven: Sammen skal vi bygge ét tårn, samtidig med at vi følger nogle byggespilleregler. Strukturen er således indlejret i spillereglerne, men vi efterlader også rum til løbende ideer, afstemning og forhandling.

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktionslegetøj som har forskellige farver, fx Lego eller magneter. Der laves en bunke til hver (fx. 30 klodser), sådan at vi hver især kun får én farve klodser.



Tid: Der afsættes ca. 10-20 minutter til at bygge. [De 3 indikatorer](#) bruges til at undersøge, om læringsmiljøet er legende. Hvis man leger godt, kan man forlænge tiden. Hvis man keder sig eller er overvældet, forkorter man tiden. Hvordan skaber man mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan dele en god ide? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Sammen skal vi nu bygge et tårn som både er højt og stabilt tårn men der er nogle byggespileregler I skal følge: (Fx)

1. Vi har hver vores farve klodser og man må kun bygge med sin egen farve klodser
2. Vi må aldrig sætte aldrig to klodser af samme farve ovenpå hinanden
3. Vi skiftes til at sætte en klods

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

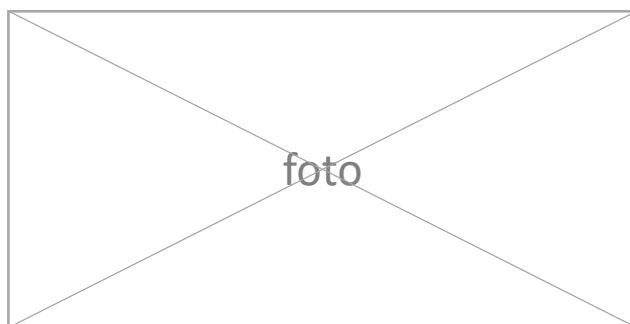
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

5.C3 Byg tårn med terningeregler

[spil]

Opgaven: Sammen skal vi bygge ét tårn via en terningeleg, hvor terningen anviser bestemte byggeeregler. Strukturen er således indlejret i terningereglerne, men der efterlades rum til løbende ideer, afstemning og forhandling.

Materiale: Vi skal bruge en form for terning - det kan fx være en alm. terning, en klodsmajor terning eller en Lego terning med farver. Dertil noget konstruktionslegetøj som er velegnet til tårnbyggeri - det må gerne være et mix af legetøjstyper, fx træklodser, Bakoba og Lego.



Tid: Vi afsætter ca. 15-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan være fælles om et mål? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Vi skal bygge et tårn, og vi skal sammen finde ud af hvilket slags tårn det skal være. Terningen her fortæller hvordan vi må bygge. Vi skiftes til at slå med terningen, som viser os hvordan vi sætter klodser på vores fælles tårn. Der er tre byggeeregler (eksempelvis):

1. Vi slår blå: du finder en blå klods og sætter på
2. Vi slår rød: du bytter én klods ud med en anden
3. Vi slår grøn: du skal sætte to valgfrie klodser på

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), 'See, Think, Wonder' og 'Find, Forlæng, Fordyb' til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

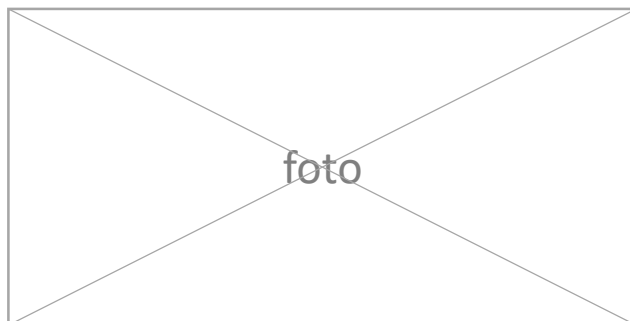
5.D1 Byg tårn med vores forskellige

ressourcer

[samarbejde]

Opgaven: Sammen skal vi bygge ét tårn, men får tildelt forskellige materialer hver især. I samarbejde får vi ressourcerne anvendt smart via afstemning og forhandling.

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktions-legetøj som har forskellige former, fx Bakoba og Lego. Der laves én bunke til hver, som kun rummer én bestemt form (fx runde, smalle, lange, flade mv).



Tid: Vi afsætter ca. 15-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan skiftes til at snakke og lytte? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Sammen skal vi bygge et tårn - gerne et højt, flot og stabilt tårn. I har hver en bunke byggematerialer, og de er forskellige. En har (fx) lange klodser, en har (fx) smalle og en har (fx) specialklodser. Jeres samarbejdsopgave er, at bygge et tårn, hvor alle klodserne indgår, og man må kun bygge med ens egne materialer. I skal altså løbende finde ud af sammen hvordan I bruger jeres ressourcer bedst muligt.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

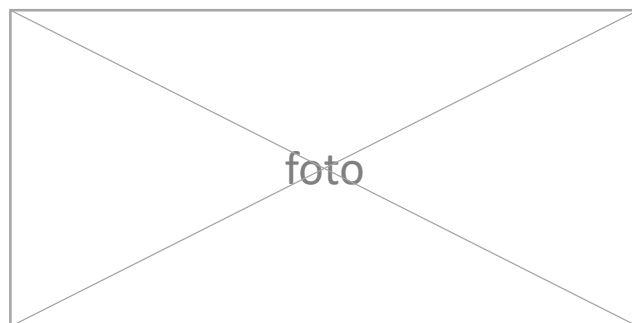
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

5.D2 Byg tårn med mange egenskaber

[samarbejde]

Opgaven: Sammen skal vi bygge ét tårn. Legens overraskelsesmoment efter ca. 10 minutter stimulerer forhandling og afstemning, og der er mere end én måde at løse opgaven på.

Materiale: Vi skal bruge noget konstruktionslegetøj som er velegnet til tårnbyggeri – der kan vælges én slags konstruktionslegetøj som børnene kan lide, eller lave et mix af legetøjstyper, fx træklodser, Bakoba og Lego.



Tid: Vi afsætter ca. 15-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan kombinere flere idéer? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Sammen skal vi nu bygge et tårn som både er højt og flot - altså det gælder om at I får lavet så højt et tårn som muligt samtidig med, at I også synes det er flot. Sæt i gang!

...efter 10 minutter cirka tilføjes at tårnet faktisk også skal være så stabilt at det skal kunne klare et stormvejr. Måske det giver anledning til en gentænkning af bygningsværket?

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

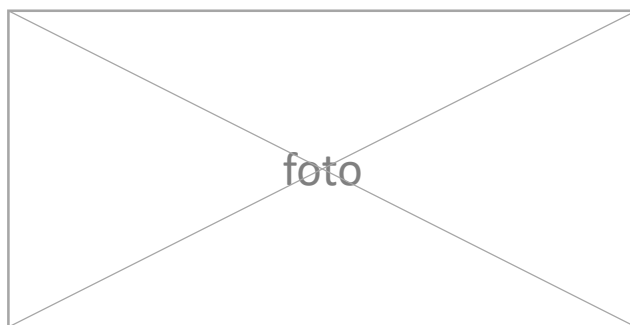
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

5.D3 Byg tårn med terning

[samarbejde]

Opgaven: Sammen skal vi bygge ét tårn via en terningeleg, hvor vi selv laver byggreglerne som terningen skal anvise. Der er således lagt op til forhandling og afstemning, og der er mere end én måde at løse opgaven på.

Materiale: Vi skal bruge en form for terning - det kan fx være en alm. terning, en klodsmajor terning eller en Lego terning med farver. Dertil noget konstruktionslegetøj som er velegnet til tårnbyggeri - det må gerne være et mix af legetøjstyper, fx træklodser, Bakoba og Lego.



Tid: Vi afsætter ca. 15-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår - synes I - er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan skiftes til at snakke og lytte? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: Sammen skal vi beslutte hvad terningens tre farver (eller tal eller symboler) skal betyde. Så beslutter vi, hvad vi vil bygge (fx en robot, et hus eller labyrint). Vi skiftes til at slå med terningen, som viser os hvordan vi sætter klodser på vores fælles figur. Nogle forslag til terningeregler kunne være:

1. Vi slår blå: du skal sætte én valgfri klods på
2. Vi slår rød: du bytter én klods ud med en anden
3. Vi slår grøn: du må vælge to klodser at sætte på
4. Vær så god at starte - hvilke terningeregler vil I have?

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

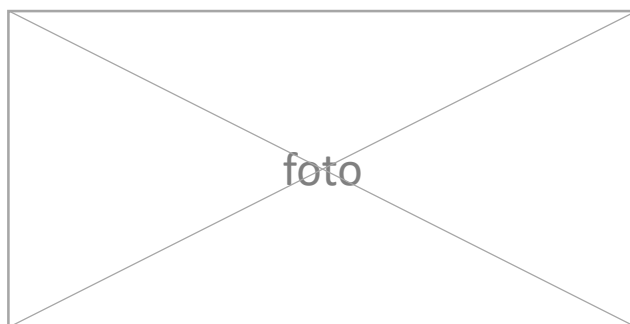
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

6.A1 Vores første kuglebane

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger en kuglebane ved fælles hjælp. Barnets ideer står centralt og den voksne assisterer. Vi forsøger sammen at skabe rum for dialog og samspil, samtidig med at vi øver sine konstruktionsfærdigheder.

Materiale: Vi kan bruge alverdens materialer fx toiletruller, mælkekartoner, æggebakker, papkasser, plastkrus, dåser, ispinde osv. Husk masser af gaffa og tape også samt et par små kugler. Evt. nogle inspirationsbilleder af forskellige kuglebaner. Lad barnet eksperimentere med materialerne.



Tid: Vi afsætter ca. 15-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: Vi skal bygge en kuglebane sammen i dag. Der skal altså være et sted hvor kuglen starter, så skal der være en lille bane som kuglen kan trille igennem og så et slut. Jeg ved ikke så meget om at lave kuglebaner, så vi må hjælpe hinanden. Lad os dele vores ideer og sammen få skabt en mega sej kuglebane.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

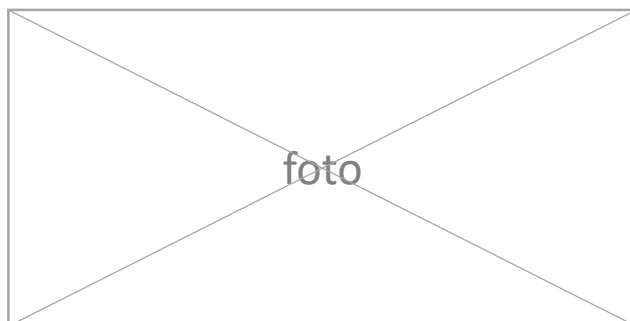
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

6.A2 Kuglebane med byttemuligheder

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger hver vores egen kuglebane med hver sit materiale, ved siden af hinanden. Muligheden for materialebyt kan være indgangen til dialog og samspil, og samtidigt øver man sine konstruktionsfærdigheder.

Materiale: Vi kan bruge alverdens materialer fx toiletruller, mælkekartoner, æggebakker, papkasser, plastkrus, dåser, ispinde osv. Husk masser af gaffa og tape også samt et par små kugler. Materialerne deles op i to bunker - der behøver ikke være det samme i hver bunke. Vi kan evt. have nogle billeder af forskellige kuglebaner til inspiration.



Tid: Vi afsætter ca. 15-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: Vi skal hver især bygge en lille kuglebane. Der skal altså være et sted hvor kuglen starter, så skal der være en lille bane som kuglen kan trille igennem og så et slut. Vi har hver en bunke med byggematerialer som vi kan bygge vores kuglebane af. At bygge kuglebaner er nyt for os begge, så vi må gerne hjælpe hinanden undervejs, give gode ideer eller bytte materialer med hinanden. Vi er lykkedes med opgaven når vi begge har en lille kuglebane der virker.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

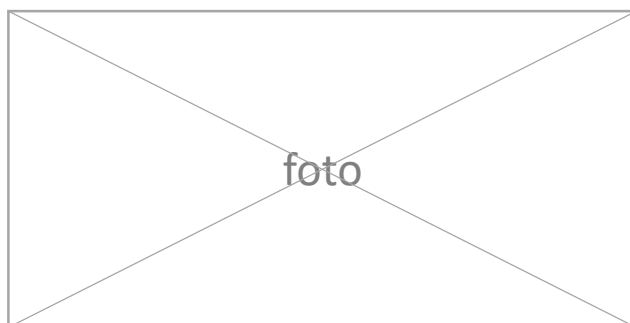
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

6.A3 Kuglebane med fixpunkt

[sololeg]

Opgaven: Vi bygger hver vores kuglebane ved siden af hinanden. Med kuglebaner-plader side om side, er der lagt op til interaktion - læg mærke til hvordan barnet interagerer, måske er det med lyde, citater eller nonverbalt.

Materiale: Vi skal bruge en plade pr. barn, fx 0,5 x 1 meter. Det kan være en træplade, en gammel opslagstavle eller lignende. Pladerne stilles side om side og der angives på hver plade et startpunkt og evt. også et slutpunkt. Hver barn får en tusch og kan starte med at tegne sin bane for derefter at bygge banen. Vi får forskellige materialer til rådighed fx toiletruller, mælkekartoner, æggebakker, papkasser, plastkrus, dåser, ispinde osv. Dertil stilles gaffa og tape samt et par små kugler til rådighed og evt. nogle inspirationsbilleder af forskellige kuglebaner.



Tid: Vi afsætter ca. 20-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Det kan være svært nogle gange at lege med andre eller samarbejde med andre om en opgave. Hvornår leger du eller samarbejder du med andre? For alle mennesker kan det være hjælpsomt at øve sig i at lege med andre og samarbejde, for jo mere øvelse man har, jo sjovere er det faktisk. Det er ligesom at det er super sjovt at bade i et hav med høje bølger hvis man er en god svømmer, men hvis man er nybegynder i svømning så er det slet ikke sjovt.

Selve legen: Vi skal hver især bygge en lille kuglebane på vores plade. På pladen kan vi se hvor kuglebanen skal starte (og evt. slutte) og nu skal I først tegne og så bygge den bane kuglen skal trille gennem. I må bruge lige de materialer I har lyst til. At bygge kuglebaner er nyt for os, så vi må gerne hjælpe hinanden og give gode ideer. Vi er lykkedes med opgaven når vi begge har en lille.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

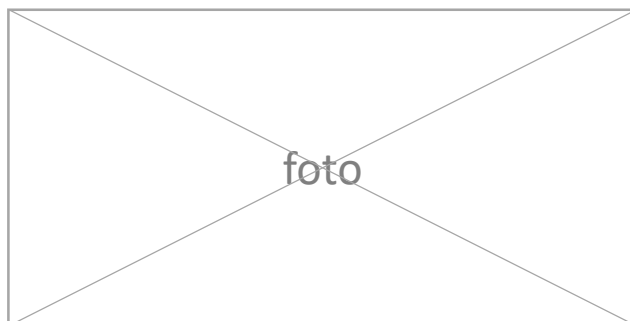
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

6.B1 Kuglebaner

[parallelleg]

Opgaven: Vi bygger hver vores kuglebane ved siden af hinanden, og måske opdager vi at vi kan inspireres af hinanden og hjælpe hinanden.

Materiale: Vi kan bruge alverdens materialer, fx toiletruller, mælkekartoner, æggebakker, papkasser, plastkrus, dåser, ispinde osv. Husk masser af gaffa og tape også samt et par små kugler. Evt. nogle inspirationsbilleder af forskellige kuglebaner. Lad det hele være fælles materialer som man tager fra.



Tid: Der afsættes ca. 20 minutter til at bygge. [De 3 indikatorer](#) bruges til at undersøge, om læringsmiljøet er legende. Hvis man leger godt, kan man forlænge tiden. Hvis man keder sig eller er overvældet, forkorter man tiden. Hvordan skaber man mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan dele en god ide? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I skal hver især bygge en lille kuglebane. Der skal altså være et sted hvor kuglen starter, så skal der være en lille bane som kuglen kan trille igennem og så et slut. Det er nyt for alle at lave kuglebaner, så I må gerne hjælpe hinanden undervejs hvis det giver mening. Det er ikke en konkurrence, men noget vi gør sammen.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

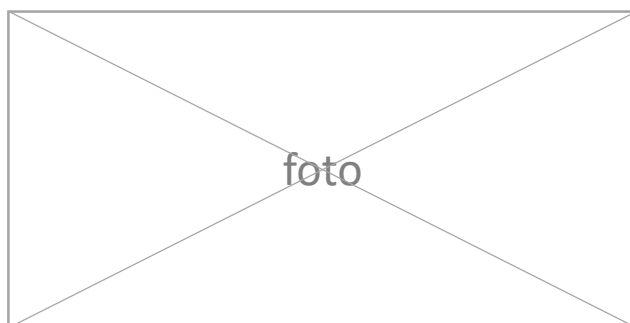
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

6.B2 Kuglebaner med materialebyt

[parallelleg]

Opgaven: Vi bygger hver vores kuglebane med hver vores materiale, ved siden af hinanden. Måske giver muligheden for materialebyt inspiration til at interagere og hjælpe hinanden.

Materiale: Vi kan bruge alverdens materialer fx toiletruller, mælkekartoner, æggebakker, papkasser, plastkrus, dåser, ispinde osv. Vi kan også bruge fx Lego ind i byggeriet. Der laves en materialebunke til hver, som ikke er identiske. Dertil stilles gaffa og tape også samt et par små kugler til rådighed og evt. nogle inspirationsbilleder af forskellige kuglebaner.



Tid: Vi afsætter ca. 20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan udveksle idéer? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I skal hver især bygge en lille kuglebane. Der skal altså være et sted hvor kuglen starter, så skal der være en lille bane som kuglen kan trille igennem og så et slut. I har hver jeres bunke med materialer som I kan bygge jeres kuglebane af. At bygge kuglebaner er nyt for os alle, så vi må gerne hjælpe hinanden undervejs, give gode ideer eller bytte materialer med hinanden. Vi er lykkedes med opgaven når alle har en lille kuglebane der virker.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

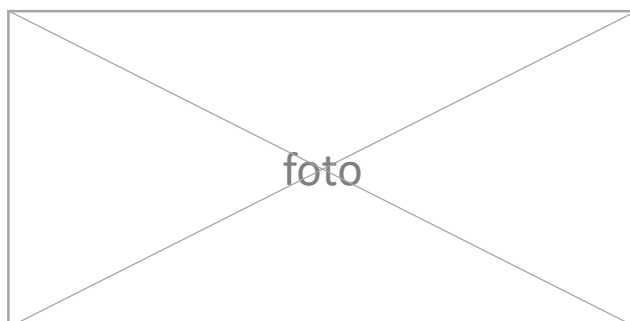
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

6.B3 Kuglebaner med startpunkt

[parallelleg]

Opgaven: Vi bygger hver vores kuglebane ved siden af hinanden. Med kuglebaner-plader side om side, er der lagt op til interaktion - læg mærke til hvordan børnene interagerer, måske er det nonverbalt.

Materiale: Vi skal en plade pr barn, fx 0,5 x 1 meter. Det kan være en træplade, en gammel opslagstavle eller lignende. Pladerne stilles side om side og der angives på hver plade et startpunkt og evt. også et slutpunkt. Hver får en tusch og kan starte med at tegne sin bane for derefter at bygge banen. Vi får alverdens materialer til rådighed fx toiletruller, mælkekartoner, æggebakker, papkasser, plastkrus, dåser, ispinde osv. Dertil stilles gaffa og tape samt et par små kugler til rådighed og evt. nogle inspirationsbilleder af forskellige kuglebaner.



Tid: Vi afsætter ca. 20-30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan dele en god ide? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I skal hver især bygge en lille kuglebane på jeres plade. I kan se hvor kuglebanen skal starte (og evt. slutte) og nu skal I første tegne og så bygge den bane kuglen skal trille gennem. I må bruge lige de materialer I har lyst til. At bygge kuglebaner er nyt for os alle, så vi må gerne hjælpe hinanden undervejs og give gode ideer. Vi er lykkedes med opgaven når alle har en lille kuglebane.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

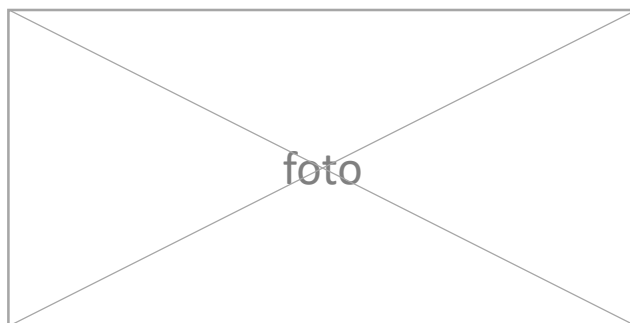
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

6.C1 Kuglebane med turtagning

[spil]

Opgaven: Vi bygger en fælles kuglebane og turtagningen samt materialerne strukturerer processen. Der er mere end én måde at løse opgaven på og det efterlader rum for løbende ideer, afstemning og forhandling.

Materiale: Vi kan bruge alverdens materialer, fx toiletruller, mælkekartoner, æggebakker, papkasser, plastkrus, dåser, ispinde osv. Husk masser af gaffa og tape også samt et par små kugler. Evt. nogle inspirationsbilleder af forskellige kuglebaner.



Tid: Vi afsætter ca. 30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan dele en god ide? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I skal bygge en kuglebane med de materialer I har fået her. Det handler ikke om at bygge en kæmpe stor eller avanceret kuglebane, men en lille bane hvor kuglen sikkert triller fra start til slut via nogle sving eller forhindringer. I skal lave kuglebanen sammen og til at starte med skiftes vi til at sætte én ting på af gangen. Hvis I så undervejs har en anden ide til hvordan I kan bygge sammen på en god måde, så kan vi evt. justere reglen sammen.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

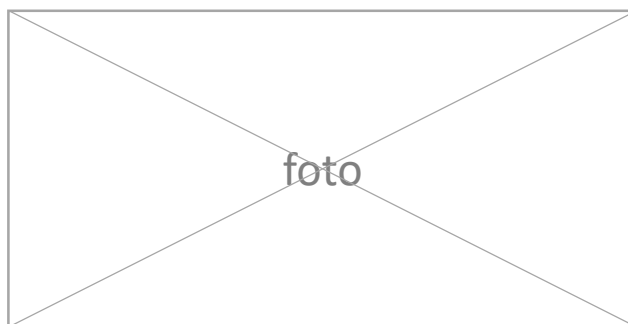
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

6.C2 Kuglebane ud fra opskrift

[spil]

Opgaven: Vi bygger en fælles kuglebane ud fra nogle konkrete kriterier for, hvad kuglebanen skal indeholde. Der er mere end én måde at løse opgaven på og det efterlader rum til løbende ideer, afstemning og forhandling.

Materiale: Alverdens materialer kan bruges fx toiletruller, mælkekartoner, æggebakker, papkasser, plastkrus, dåser, ispinde osv. Husk masser af gaffa og tape samt et par små kugler. Lav gerne et lille kuglebane-kit til gruppen.



Tid: Vi afsætter ca. 30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan skabe noget sammen? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I skal bygge en kuglebane med de materialer I har fået her. Der er fire enkle byggeeregler som I skal følge når I bygger jeres kuglebane:

- Kuglen skal kunne trille selv fra start til slut
- Kuglen skal forbi 5 sving/drejninger hvor den skifter lidt retning
- Der skal indgå mindst et rødt element
- Alle skal være med til at bygge

Når I har indfriet disse kriterier har I løst opgaven.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

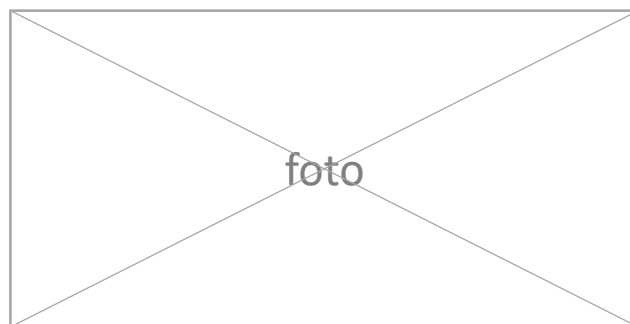
3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

6.C3 Kuglebane med ekspertroller

[spil]



Opgaven: Vi bygger en fælles kuglebane. Strukturen ligger i, at vi skiftes til at have forskellige byggeroller, men der efterlades rum for løbende afstemning og forhandling.

Materiale: Vi kan bruge alverdens materialer fx toiletruller, mælkekartoner, æggebakker, papkasser, plastkrus, dåser, ispinde osv. Husk masser af gaffa og tape samt et par små kugler.

Tid: Vi afsætter ca. 30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan dele en god ide? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I skal bygge en kuglebane og har forskellige materialer til rådighed. En kuglebane kan være svær at bygge, så derfor har vi brug for 3 eksperter. Vi skal bruge en:

- "Materialefinder" som har gode ideer til hvilke materialer der kan bruges
- "Bygger", der kan regne ud hvor materialerne skal sættes og løbende tester om banen virker
- "Taper", der får materialerne til at sidde godt fast

I får en rolle hver her til en start og så bytter vi undervejs så vi alle prøver alle 3 roller.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

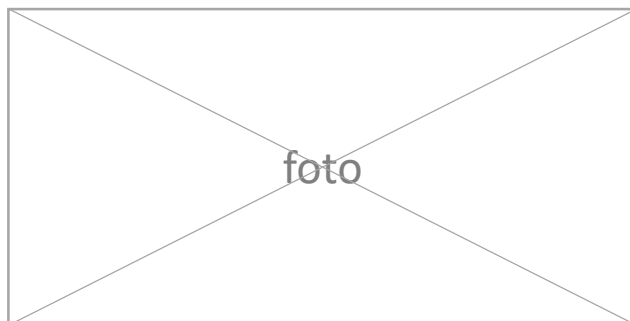
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), 'See, Think, Wonder' og 'Find, Forlæng, Fordyb' til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

6.D1 Kreativ kuglebane

[samarbejde]

Opgaven: Vi bygger så lang en fælles kuglebane som muligt samtidig med, at den også er stabil. Der er frit valg på materialer, og mange måder at løse opgaven på.

Materiale: Alverdens materialer kan bruges fx toiletruller, mælkekartoner, æggebakker, papkasser, plastkrus, dåser, ispinde osv. Husk masser af gaffa og tape også samt et par små kugler. Evt. nogle inspirationsbilleder af forskellige kuglebaner.



Tid: Vi afsætter ca. 30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man laver en fælles strategi? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I skal bygge en kuglebane, men der er ingen regler for hvordan den skal se ud. I skal bare bygge en kuglebane sammen hvor en kugle kan trille fra start til slut via nogle sving eller forhindringer. I skal lave kuglebanen sammen og den skal være så lang som mulig.

Undervejs laver vi nogle time-outs hvor vi finder ud af om jeres strategi er god eller man måske kunne gøre noget andet.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

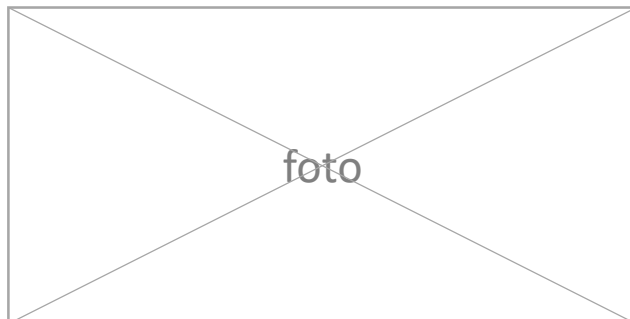
6.D2 Kuglebane med forskellige

ressourcer

[samarbejde]

Opgaven: Vi bygger en fælles kuglebane ud af de ressourcer vi har fået tildelt hver især. Der er rige muligheder for forhandling og afstemning, for der er mange måder at løse opgaven på.

Materiale: Vi kan bruge alverdens materialer fx toiletruller, mælkekartoner, æggebakker, papkasser, plastkrus, dåser, ispinde osv. Husk masser af gaffa og tape også samt et par små kugler. Evt. nogle inspirationsbilleder af forskellige kuglebaner.



Tid: Vi afsætter ca. 30 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man sammen kan forbedre en idé? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I skal bygge en kuglebane sammen ud af de materialer I har fået hver især. Der er kun to regler:

1. I må kun må bygge med jeres egne materialer
2. Alle materialerne skal bruges på en eller anden måde

Undervejs kan det være vi en time-out, hvor vi finder ud af om jeres strategi er god eller man måske kunne gøre noget andet.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

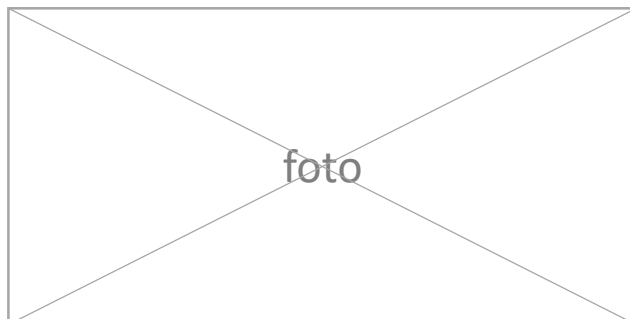
- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

6.D3 Flippermaskine

[samarbejde]

Opgaven: Vi bygger en fælles flippermaskine, der fungerer. Der er rige muligheder for forhandling og afstemning, for der er mange måder at løse opgaven på.

Materiale: Først og fremmest skal vi bruge en god papkasse med passende størrelse til en flippermaskine. Derudover byggematerialer såsom fjedre, toiletruller, mælkekartoner, æggebakker, plastkrus, dåser, ispinde, metaldimser, tuscher osv. Husk masser af gaffa og tape også samt et par små kugler. Evt. nogle inspirationsbilleder af forskellige flippermaskiner.



Tid: Vi afsætter ca. 20 minutter til at bygge. Vi bruger [De 3 indikatorer](#) til at undersøge, om vores læringsmiljø er legende. Hvis vi leger godt, kan vi forlænge tiden. Hvis vi keder os eller er overvældede, forkorter vi tiden. Hvordan skaber vi mon mere ejerskab, humor og fællesskab?

1) Rammesæt legen

Intro: Vi øver os på at arbejde sammen med hinanden. Hvornår – synes I – er det godt at være god til at samarbejde? Gad vide, hvad vi lærer i dag. Måske lærer vi, hvordan man kan arbejde mod et fælles mål? Vi har bygget vores foreløbige erfaringer ud i læringsfigurer. Lad os prøve at bruge dem i dag.

- Tip! Brug for inspiration? Gå til refleksionsrutinen [Læringsfigurer](#)

Selve legen: I skal bygge en flippermaskine hvor der er en starter, en masse forhindringer og 2 flippere forinden der kan skyde bolden op igen. Der er ingen regler for hvordan den skal se ud i øvrigt. I må prøve jer frem og lære af jeres erfaringer undervejs.

Måske laver vi et time-out på et tidspunkt, hvor vi finder ud af om jeres strategi er god eller man måske kunne gøre noget andet.

2) Refleksion i legen

Refleksionsrutiner: Vi guider, understøtter og fordyber vores oplevelser og læring vha. synliggørelse:

- Synlige oplevelser: Vi hjælper hinanden med at gøre vores oplevelser af de sociale dynamikker i læringsmiljøet synlige vha. ratingscales og emojis (se [Refleksionsrutine #1](#) og [Refleksionsrutine #2](#)).
- Synlig læring: Sammen gør vi vores læring synlig og konkret ved at bygge figurer, tegne eller fortælle historier (se [Refleksionsrutine #3](#) og [Refleksionsrutine #4](#)).

3) Fagligt fokus i legen

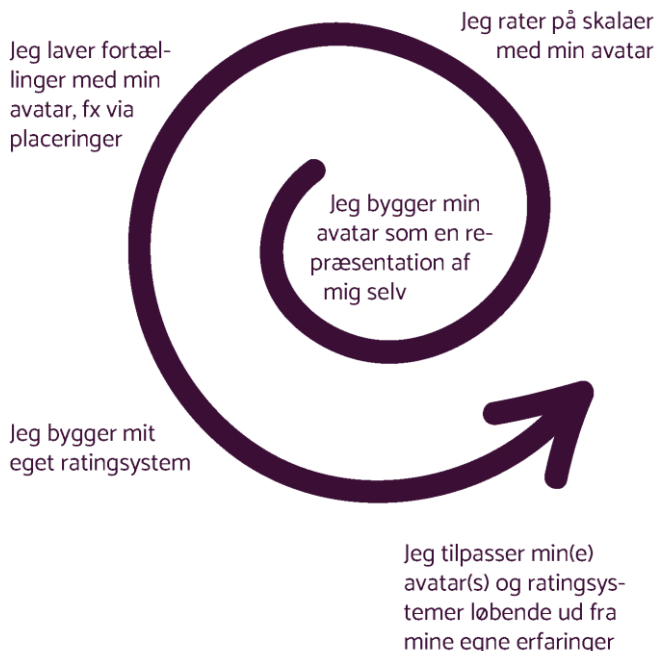
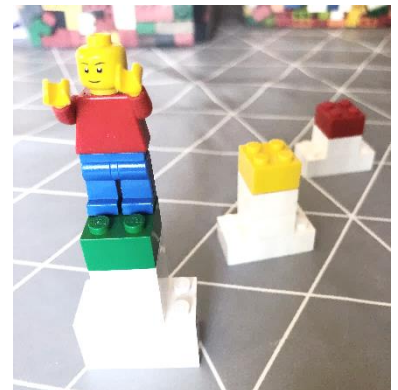
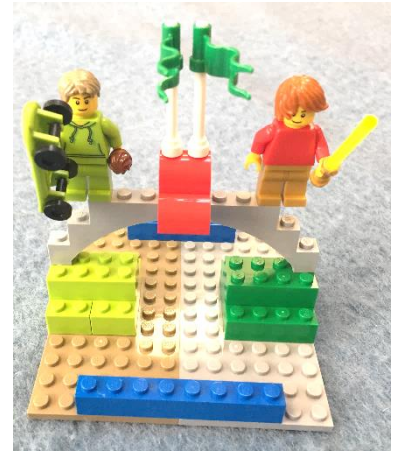
Teknikker: Vi skaber et legende læringsmiljø med afsæt i, at mennesker lærer, når vi er motiverede til det (se [Menneskesyn](#) & [Principper](#)). Vi kan understøtte et legende læringsmiljø med disse teknikker:

- Før & efter aktiviteten: [Læringscirklen](#) og [Legeskalaen](#) til at planlægge og tilpasse læringsforløbet.
- Under aktiviteten: [De 3 indikatorer](#), [‘See, Think, Wonder’](#) og [‘Find, Forlæng, Fordyb’](#) til at guide, understøtte og fordybe vores læring.

1 Rating med avatars & skalaer

[refleksionsrutine #1]

Intro: At bygge sin egen avatar kan gøre en rating mere legende og personlig. Vi bruger avataren til figurmedieret dialog: avataren er både en genvej til at stille spørgsmål og til at sætte ord på vores oplevelser. På den måde skaber vi grobund for dybere refleksion.



Hvordan gør vi?

Vi kan bruge forskellige former for skalaer i kombination med avatars som en måde at synliggøre vores oplevelser og spørge ind til, hvorfor avataren placerede sig, som den gjorde. På den måde får vi mulighed for at tale om vores handlinger i læringsmiljøet i 3. person ('den') i stedet for i 2. person ('du').

Selve legen: Vi bruger ratingen til at sætte ord på de sociale dynamikker, samarbejdserfaringer, læringsmiljøet og konkrete mål, som vi er motiveret til at arbejde hen imod. Vi rater altså ikke på personlige egenskaber eller præstationer, men på vores gruppe som en social læringsgruppe.

Forslag til, hvad vi kan rate:

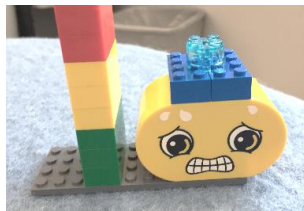
- Læringsmiljøet: Vi placerer vores avatar på målskiven alt efter hvor 'tæt på' eller 'langt fra' vi var på at opleve begejstring og glæde, da vi samarbejdede i dag.
- Vi sætter vores avatar i grøn, gul eller rød zone alt efter, hvor udmattede vi nu er.
- Vi placerer vores avatar et sted på dét, vi har bygget i dag. Vi vælger det sted, hvor vi hver især synes, at samarbejdet gik godt.
- Vi placerer vores avatar ved den læringsfigur, vi synes passer til dét, vi gjorde, da vi byggede i dag.

2 Emojis: en, to, tre følelser i dag?!

[refleksionsrutine #2]

Intro: Sociale erfaringer er ofte knyttet til følelser. Vi hjælper hinanden med at forstå hinanden, hvis vi kan konkretisere vores følelser – for på den måde kan vi gøre dem genstand for dialog. Der findes forskellige former for emojis, og vi har god erfaring med dem, der giver os mulighed for selv at bygge og nørkle med følelsen. Vi har for eksempel brugt disse LEGO Duplo emotions.

Alt efter vores erfaringsniveau med at registrere og tale om følelser, kan vi begynde et passende sted på trappen:



Blandede følelser: Nogle gange har vi modsatrettede følelser på én gang. Kan vi sammen bygge 'følelsemix'?

Gruppens følelse: Ud fra vores egne emojis, kan vi så sammen forbinde vores følelser og opdage, hvordan de hænger sammen?

De andres følelse: Hvilke emojis har de andre i gruppen valgt? Kan jeg mon gætte det?

Min følelse: Hvilken emoji passer på mig lige nu? Måske har jeg lyst til at vælge flere emojis? Hvilken følelse fylder mest?

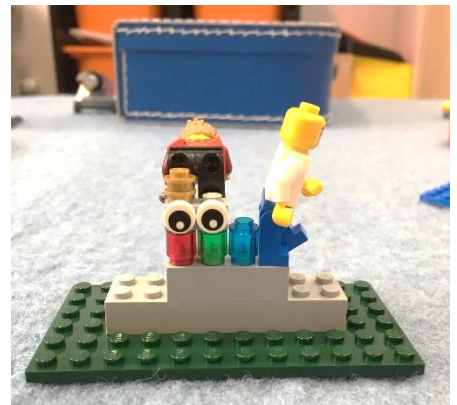
Hvordan gør vi?

Vi arbejder med at bygge vores følelser, når der er mange følelser i læringsmiljøet. Vi lader også vores emojis være tilgængelige i læringsmiljøet. På den måde kan vi selv finde og bygge vores følelser, hvis vi har lyst til det. Nogle gange har vi brug for mere end én emoji for at udtrykke vores følelser – hvis vi for eksempel både er trætte og nysgerrige på én gang.

3 Min sociale rygsæk (inventory)

[refleksionsrutine #3]

Intro: Med en konkret genstand som en rygsæk (fx en minirygsæk) eller et inventory (fx en papkuffert eller en kiste) kan vi få et fysisk udgangspunkt for vores sociale refleksioner og vores fælles læring.



Hvordan gør vi?

Vi kan bruge vores rygsæk eller kiste til at få overblik over, hvad vi allerede har indsamlet af sociale strategier og egenskaber i gruppen. Vi tilføjer løbende den læring, som vi samler op undervejs på vores sociale opdagelsesrejse.

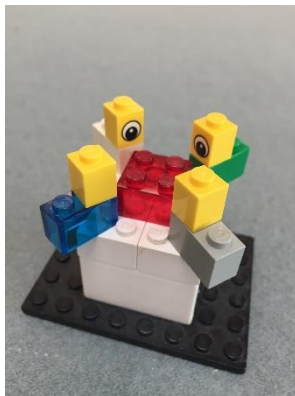
Vi bruger rygsækken ved at stille spørgsmål såsom:

- Hvad fandt vi i dag som kan tilføjes vores rygsæk?
- Hvilke redskaber fra rygsækken brugte vi i dag?
- Hvilke redskaber brugte vi for at få samarbejdet til at gå godt/skidt?
- Fandt vi det, vi søgte - eller fandt vi noget andet?
- Hvad kan vi tage op af rygsækken næste gang?

4 Læringsfigurer: Håndgribelig læring

[refleksionsrutine #4]

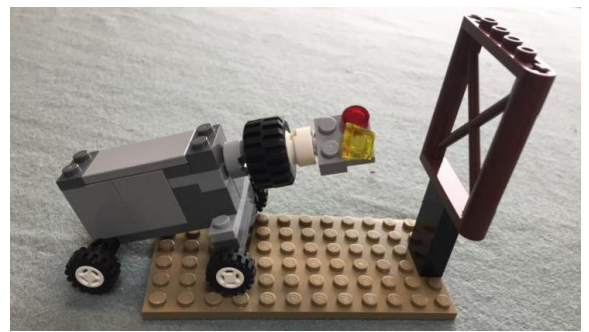
Intro: Social læring er ofte abstrakt og svær at sætte ord på. Vi gør den sociale læring mere konkret og håndgribelig, hvis vi bygger små figurer, som repræsenterer en lille fortælling om vores læring.



Fælles fokus



Den sociale radar



Ordkanonen

Variationsmuligheder:

- Forbind tidligere med nye læringsfigurer
- Børnene bygger hver især læringsfigurer, men må supplere hinandens
- Byg sammen læringsfigurer

Hvordan gør vi?

Vi arbejder med læringsfigurer på to måder. For det første bygger vi de grundmetaforer, som er nyttige for os, når vi sammen med børnene skaber vores læringsmiljø. Vi foreslår, at du bygger 2-3 grundfigurer på forhånd. For det andet støtter vi børnene i selv at bygge deres læring, når den opstår.

Selve legen: Det er let at komme i gang med at bygge og bruge læringsfigurer. Her er et forslag:

- 1) Se: Hvad sker der socialt i gruppen lige nu?
- 2) Byg: Hvad giver mening at forstørre/fastfryse og gøre til en genstand?
 - Virksomme strategier, som børnene bruger, fx spørger, humor, hjælper, osv.
 - Frustrationer og uenigheder, fx ideer, tempo, regulering, osv.
 - Problemløsningsstrategier, fx ignorere, spørge en voksen, give op, osv.

Hvorfor? Når vi gør de sociale opdagelser synlige og konkrete, så kan vi forlænge og forbyde refleksionen – og forhåbentlig støtte overførslen af læringen til andre situationer.

Vejen mod vores personlige læringsfigurer:

- **Grundlæringsfigurer:** Byg på forhånd nogle få læringsfigurer, som illustrerer dine eller børnenes indledende sociale erfaringer med, hvad et godt samarbejde kræver (fx ordkanon, den sociale radar og fælles fokus). Disse kan fungere som en indledende rammesætning de første par gange.
- **Afspejlinger:** Så hurtigt som muligt begynder den voksne at bygge prototype-læringsfigurer af nogle udvalgte sociale situationer, som udspiller sig mens børnene bygger. Prototyperne skal tænkes som en mesterlæresituation og invitere børnene til at tilpasse og ændre på læringsfigurerne.
- **Personlige:** Inviter lige så stille børnene til at bygge deres egen læringsfigur.