

MENNESKE – HUS – JORDSKÆLV

Brain break-kategori	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;">Tillid og samarbejde</div> <div style="background-color: #800040; color: white; border: 1px dashed black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;">Puls</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;">Koordination</div> <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;">Koncentration og opmærksomhed</div> </div>
Formålsbeskrivelse	Formålet med aktiviteten er, at eleverne på en sjov og dynamisk måde får bevæget sig.
Beskrivelse af aktiviteten	<p>Først sættes rammen op for øvelsen, og klassen inddeles i roller – øvelsens startformation. 2/3 af eleverne skal være huse. Et "hus" dannes ved, at eleverne to og to placerer sig over for hinanden med armene over hovedet og håndfladerne mod hinanden, så de danner et hus(tag). 1/3 af eleverne er "mennesker" og stiller sig hver især ind i et hus. Én deltager styrer øvelsen og skal simpelthen forsøge at få aktiv del i legen ved at finde eller "stjæle" sig en plads som enten menneske eller hus på bekostning af en af de andre elever. For selv at komme i spil kan eleven (eller læreren/ pædagogen), der styrer legen, gøre brug af tre kommandoer. Når kommandoen lyder, skal samtlige elever følge trop:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Hus": Alle huse bytter plads og finder et nyt menneske. • "Menneske": Alle menneskerne finder et nyt hus, makkerpar, at bo i. • "Jordskælv": Alt skælver, og alle huse som mennesker finder nye pladser/makkere. <p>Lykkes det for eleven via en kommando at finde sig en plads som enten hus eller menneske, bliver den tilbageværende elev nu ny leder af legen.</p> <p>OBS: Det kan være nødvendigt for læreren/pædagogen at træde ind som aktiv del af øvelsen for at få det til at gå op, så antallet af "huse" svarer til antallet af "mennesker" og omvendt.</p>
Sted	I klassen, eller et sted med mere plads.
Rekvisitter	Ingen.
Tid	Ca. 10 min.
Indsendt af	Inger Skjerning Hansen, Englystskolen i Børkop.