



## Kunstner og skulptur

---

### Brain break-kategori

Koncentration, koordination, tillid, samarbejde og trivsel

---

### Formål

At styrke elevernes samarbejde og trivsel

---

### Beskrivelse af aktiviteten

Eleverne inddeles i makkerpar. Den ene er kunstner, den anden er skulptur. Kunstneren modellerer skulpturen, som han/hun gerne vil have den til at være. Her skal tænkes ned i mindste detalje: Hvordan skal fingrene placeres, skal øjnene være lukkede eller åbne, mv. Kunstneren anvender primært fysisk kontakt til at modellere, men mundtlig vejledning kan blive nødvendig, hvis øjnene fx skal lukkes.

På underviserens signal stopper modelleringen, fx efter et minut. Kunstneren sætter nu to forskellige bevægelser på skulpturen, fx at bøje og strække det ene ben, mens hovedet nikker op og ned.

På underviserens signal bestemmer kunstneren nu hvilken lyd, der skal sættes på skulpturen.

Eleverne bytter roller, så kunstneren bliver skulptur og omvendt.

---

### Variationer

Man kan nøjes med at komme én bevægelse på skulpturen, eller der kan komme flere bevægelser på.

Eleverne kan gå rundt mellem hinanden og modellere på forskellige skulpturer, inden der byttes roller.

Eleverne kan også udfordre hinanden ved på skift at vise, hvilke fingre der skal løftes osv.

---

### Sted

Klasselokalet

---

### Rekvisitter

Ingen

---

### Tid

15 minutter

---