

VERDENSMÅLENE FRA LEG TIL HANDLING

Giv eleverne kropslige erfaringer med klimaets udfordringer – og styrk deres evne til at handle sammen.

3 moduler á 75 minutter

Idrætsforløb til udskoling



dansk
Skoleidræt

Verdensmålene fra leg til handling

Tema

FN's 17 verdensmål.

Tid

3 moduler á 75 minutters varighed.

Forløbsbeskrivelse

I forløbet skal eleverne arbejde med samt udvikle forskellige aktiviteter, som sætter fokus på FN's 17 verdensmål. Eleverne skal lære om de 17 verdensmål og skabe kreative løsninger på samtidens globale udfordringer med kroppen som udgangspunkt. Eleverne kommer til at samarbejde i mindre grupper og give hinanden konstruktiv feedback.

Mål

- At eleverne opnår en forståelse for FN's 17 verdensmål gennem kropslige erfaringer, der har en direkte kobling til den samfundsmæssige læring.
- At eleverne kan vurdere samspillet mellem individ og fællesskab i idrætsaktiviteter.
- At eleverne kan udvikle konstruktive samarbejdsrelationer i idrætslige aktiviteter.
- At eleverne kan deltage i udvikling af idrætslige aktivitetstilbud med fokus på verdensmålene.
- At eleverne har viden om sammenhænge mellem samfundstendenser og idrætskultur.

Modul 1

Intro Opvarmning	Samarbejde Jorden er giftig	Outro Udstræk
 25min	35min	15min

Modul 2

Dyrenes gang	Bevægelsesbane	Outro Udstræk
 25min	35min	15min

Modul 3

Kropsspænding	Modtagning	Hovedstand Vejrmølle	Outro
 20min	10min	40min	5min

Modul 1

Mål for dette modul: Eleverne skal kende til FN's 17 verdensmål, hvad de forskellige verdensmål omhandler samt det overordnede formål.

	Hvad/indhold	Hvordan/organisering
Før	Sæt dig ind i forløbet. Eleverne skal orienteres om, at de til første modul skal medbringe mobiltelefon og have installeret app'en: "Verdensmål på spil."	
10 min. 	INTRO Introducér eleverne til forløbet og snak om: - Hvad er FN's verdensmål? - Hvad kender I ellers til verdensmålene, og kan I nævne nogle af dem? Læs mere om verdensmålene her: https://www.verdensmaalene.dk/status-paa-verdensmaalene	Fælles.
55 min.  	VERDENSMÅL PÅ SPIL Introducér eleverne til aktiviteten. Bed dem læse guiden (arbejdsark 1) til <i>Verdensmål på spil</i> . Arbejdsarket samt beskrivelse af aktiviteten kan også findes her: VerdensmaalBevaegelse_29_Verdensmaal-paa-spil.pdf Hver gruppe skal nu finde en mobil frem, hvor app'en "Verdensmål på spil" er installeret og klar til brug. De kan nu gå i gang med aktiviteten. De skal i grupperne, løbe ud til de forskellige dilemmaposter og tilbage til centrum og svare på spørgsmålene.	Eleverne skal inddeles i hold af 3. Posterne kan markeres med kegler, og alt afhængig af antal elever, kan der laves flere poster (cirka en post per to grupper).
10 min. 	OUTRO Opsamling på dagens modul: - Hvilke verdensmål har I arbejdet med i dag? - Er der nogle verdensmål, der er nemmere at løse end andre? - Er der nogle verdensmål, som på en eller anden måde har overrasket jer?	Spørgsmålene vendes først parvis og derefter i fællesskab.

FUN FACT

FN's 17 verdensmål dækker over 169 forskellige delmål, som er mere konkrete og detaljerede end de 17 verdensmål. Disse delmål kaldes for SDG targets.

Modul 2

Mål for dette modul: Eleverne skal gennem samarbejde, feedback, kreative processer og udvikling af idrætsaktiviteter, lære om FN's 17 verdensmål.

	Hvad/indhold	Hvordan/organisering
5 min 	INTRO Tag en snak med eleverne om, hvilke verdensmål, de kan huske fra sidst.	Fælles.
10 min. 	SUNDHEDSTAGFAT Der udpeges 3-4 elever til at være fangere. De kaldes for "smittere" og smitter dem, de fanger i legen. Når man er blevet "smittet," bliver man syg og må lægge sig ned. For at blive rask igen kræver det medicin. "Medicinen" kan alle andre give til en smittet ved at løbe helt tæt på og med tommelfingeren "sprøjte" medicinen ind i en arm og et ben. Når det er gjort, er den "syge" rask og med i legen igen.	Husk at skifte fangere/"smittere" indimellem.
35 min.  	UDVIKLE EN AKTIVITET MED FOKUS PÅ ET VERDENSMÅL Introducér eleverne til aktivitetshjulet som de kan bruge, når de udvikler en aktivitet, særlig opmærksomhed på 'Energien i øjeblikket.' Find mere om aktivitetshjulet her. Eleverne skal i grupper trække et verdensmål, som de skal udvikle en aktivitet til. Undervejs skal eleverne trække to "modifiere" til inspiration, og de kan eventuelt trække en mere, hvis de har brug for det. (se arbejdsarket Aktivitetsudvikling).	Der skal være seks grupper pr. 25 elever, som fordeles ligeligt på verdensmålene i strukturer á tre grupper pr. verdensmål over flere hold (se eksempel i bilag 2). "Modifiers" er et input, som skal fordre kreativitet og idéer hos eleverne.
20 min.  	AFPRØVNING OG FEEDBACK FRA ANDEN GRUPPE Eleverne går sammen med en anden gruppe og skal give hinanden feedback ud fra følgende spørgsmål: - Hvad fungerede godt ved aktiviteten? - Hvad kunne gøres anderledes ved aktiviteten? - Er der sammenhæng mellem deres verdensmål og aktivitet?	Det er en god idé, at sætte grupperne sammen efter samme verdensmål, så de kan få inspiration fra hinanden.
5 min. 	OUTRO Grupperne skal tage en snak og eventuelt skrive ned på et stykke papir: - Hvad handler vores aktivitet om? - Er der noget fra feedbacken, som vi skal arbejde med næste gang? - Er der noget, vi skal have styr på inden næste gang?	Fælles. Når grupperne har snakket kan du indsamle papirerne.

FUN FACT

193 lande blev enige om de 17 verdensmål i 2015. Det er flere lande, end der er med til OL, VM og Eurovision til sammen.

Modul 3

Mål for dette modul: Eleverne skal gennem samarbejde, feedback, kreative processer og udvikling af idrætsaktiviteter, lære om FN's 17 verdensmål.

	Hvad/indhold	Hvordan/organisering
5 min. 	INTRO Kort intro til dagens program.	Fælles.
10 min. 	SOL, REGN, TRÆ! Denne opvarmningsleg tager udgangspunkt i <u>Jæger, hare, mur</u> . I stedet for <i>Jæger, hare, mur</i> vises <i>sol, regn, træ</i> . Sol slår træ, træ slår regn og regn slår sol. Bevægelsen for sol er armene over hovedet formet som en cirkel, for træ er bevægelsen armene ud til siden og for regn er bevægelsen hænderne pegende fremad, mens fingrene kører op og ned, som var de vanddråber, der falder ned.	Del eleverne op i grupper á 3-4 elever, eller brug de grupper, de udvikler aktiviteter i.
15 min. 	VIDEREUDVIKLING PÅ EGEN AKTIVITET Grupperne skal lave de sidste rettelser på deres aktivitet.	Udlever papirerne fra sidste gang.
40 min. 	AFPRØVE AKTIVITETER Grupperne skal præsentere aktiviteterne og prøve dem af med to andre grupper. Hver gruppe har cirka 8-10 minutter til at prøve aktiviteten af. Bagefter skal eleverne tage en kort snak om, hvordan aktiviteten og verdensmålet passede sammen.	Hver gruppe har cirka 10 minutter til aktivitet + 2-3 minutter til feedback.
5 min. 	OUTRO Saml eleverne til en snak om, hvordan det har været at kombinere idræt og verdensmålene: - Hvad har I lært om verdensmålene? - Hvad har været det sjoveste? - Hvad har været det sværeste?	Fælles.

FUN FACT

Hvis alle mennesker på jorden levede som danskerne, ville vi få brug for fire jordkloder på grund af danskernes forbrug

Verdensmål på spil – side 1



Type Bevægelsesaktivitet
og refleksion

Varighed 90 minutter (2 lektioner)

Trin 7.-9. klasse

Fag Samfundsfag, idræt

Verdensmål: Alle

Verdensmål på spil

Formål

Eleverne skal reflektere over en række dilemmaer omhandlende verdensmålene. Gennem et quiz- og dilemmaløb udfordres eleverne til en forståelse af verden gennem spørgsmål, fakta, dilemmaer og diskussioner omkring bæredygtig udvikling og verdensmålene.

Hvert hold er på en mission, hvor det gælder om at opfylde fire af FN's verdensmål. Dette gøres ved at svare rigtigt på spørgsmål og løse dilemmaer. Formålet er ikke bare at give kendskab til verdensmålene, men i højere grad at få eleverne til at reflektere over målene og ikke mindst deres egen rolle i forhold til bæredygtig udvikling.

Endvidere bliver holdene præsenteret for dilemmaer, hvor de skal diskutere sig frem til enighed for at kunne flytte sig videre.

Forberedelse

Centralt for løbets afvikling er appen "Verdensmål på spil". Spillet er egentlig udviklet som et brætspil, men er i dette modul omdannet til en aktivitet med bevægelse og løb. Hvert hold skal have en mobil/tablet med appen installeret.

Desuden skal underviseren opstille de fire dilemma-poster på et stort område, gerne udenfor.

Det anbefales, at du som underviser også sætter dig ind i reglerne for spillet beskrevet på Arbejdsark 1.

Materialer og faciliteter

Hvert hold (3 elever) skal have en mobil/tablet med appen "Verdensmål på spil" installeret. Holdene skal desuden have en kopi af Arbejdsark 1.

Til selve løbet skal der bruges et stort areal, fx en fodboldbane. Opstil de fire dilemma-poster i de fire hjørner af banen, og brug midtercirklen som "hjemmestation". Posterne markeres med kegler.



Verdensmål på spil – side 2

Beskrivelse



Inddel eleverne i hold på 3.

Lad holdene forberede sig på løbet ved hjælp af Arbejdsark 1. Her får de anvisninger om appen og løbets regler. Har grupperne læst Arbejdsark 1, er de klar til en kort introduktion, før løbet sættes i gang.

Eleverne samles i midtercirklen/midt på banen. Introducer eleverne for løbets overordnede regler og rammer (de fire poster og midten).

Sæt løbet i gang.

Lav en opfølgning efter løbet, hvor I snakker om, hvilke verdensmål de forskellige hold skulle opfylde og hvordan det gik. Er der nogle verdensmål, som er mere meningsfulde eller sværere at forstå end andre?

LINKS OG ØVRIGE KILDER

Det kan måske være en idé at lade eleverne spille brætspillet "Verdensmål på spil" efterfølgende?

"Verdensmål på spil" kan gratis rekvireres som brætspil HER

Eller på: www.fnforbundet.dk/for-skoler/verdensmaal-paa-spil/

Dette læringsmodul er udarbejdet i samarbejde med FN-Forbundets skoletjeneste.



Verdensmål på spil – side 3

VERDENSMÅL PÅ SPIL

ARBEJDSARK 1

Elevark



Jeres hold skal snart deltage i "Verdensmål på spil-løbet". Som forberedelse skal I læse denne guide og gøre jer klar.

1. Jeres hold vælger en mobil eller en tablet som jeres enhed.
2. I henter appen "Verdensmål på spil".
3. I opretter jeres hold i appen.
4. I trykker "Nyt spil" og trykker jer frem til "Niveau".

Her vælger I "Avanceret" og ved "Antal verdensmål per mission" vælger I 4. Ved "Opret hold" vælger I to farver. I opretter to hold.

Det er kun det ene hold, I skal bruge, så I vælger hvilket af de to hold, I spiller videre med. I kan nu se jeres holdfarve og hvilke 4 verdensmål, I skal opfylde på løbet.

5. I trykker jer nu frem til start.

Når alle hold er klar med den blå skærm med kategorierne "Spørgsmål, Aktion og Dilemma", så kan løbet starte. Afvent den fælles start.

Læs først nedenstående regler grundigt.

Alle hold starter på midten af banen.

Et hold løber vilkårligt til en dilemma-post. Ved posten skal de finde sammen med et andet hold. Er der ikke noget hold, kan de vente eller løbe til en anden post.

De to hold skal sammen løse et dilemma. De vælger det ene holds enhed og trykker på "Dilemma". En elev læser dilemmaet op samt ulemper og fordele. Hvert hold går for sig og diskuterer sig frem til en holdning: "Ja" eller "Nej".

Hvert hold afgiver sin stemme på enheden (holdfarve er underordnet). Klik frem til resultatet af afstemningen. Er holdene enige, må de løbe til midten og trække et spørgsmål på et af deres verdensmål. Er de ikke enige, skal de løbe til en ny dilemma-post og finde et nyt hold at løse et nyt dilemma med.

Det gælder på den måde for holdene om at løse dilemmaer og blive enige med andre hold. Hver gang de gør det, må de løbe til midten og trække et "spørgsmål" på et af deres holds verdensmål. Løbet er slut, når holdene når midten og svarer på deres sidste verdensmåls-spørgsmål.

Aktivitetsudvikling – Bilag 2

Verdensmål 1	Verdensmål 2	Verdensmål 3	Verdensmål 4
Gruppe 1	Gruppe 4	Gruppe 7	Gruppe 10
Gruppe 2	Gruppe 5	Gruppe 8	Gruppe 11
Gruppe 3	Gruppe 6	Gruppe 9	Gruppe 12



Modifiers – Bilag 3

Modifiers er et input, som skal fordre kreativitet og ideer hos eleverne

Sammen om opgaven	At være på egen hånd
Høj puls	Lav puls
Plastik i verdenshavene	Ligestilling mellem køn
Høj energi	Lav energi
Fri som en fugl	Flere ud af fattigdom
Overforbrug	Miljøzoner

Vi elsker feedback!

Brug to minutter på at give os ris, ros og kommentarer til dette undervisningsmateriale

Bedøm idrætsundervisningsmater
ialet "Verdensmålene fra leg til
handling"

