# Lege




## Opvarmningslege

Brug opvarmningslegene, før I går i gang med dagens filosofiske aktiviteter. Legene skal først og fremmest være sjove og udfordrende, men de skal også styrke deltagernes koncentration og fokus. De kan eksempelvis træne samarbejde og kommunikation eller aktivere den logiske og kreative tænkning, som eleverne får brug for i den filosofiske dialog.

## Afslutningslege

Afslutningslegene fungerer som mental afspænding og giver eleverne mulighed for at træde ud af den filosofiske tænkeboble. De fungerer som en sjov belønning for en koncentreret indsats. Legene behøver ikke at have indholdsmæssig forbindelse til den filosofiske dialog. Det vigtigste er, at de er sjove.

## Marker overgange med lege

Legene kan markere overgangen fra almindelig undervisning til et filosofisk rum, hvor nysgerrighed og undersøgende tænkning er vigtigere end at finde det rigtige svar, og tilbage igen til den almindelige undervisning, hvor der ofte søges efter konkrete svar.

# Opvarmningslege



## Sid ned

Alle elever står op ved deres plads i rundkredsen. På lærerens signal begynder legen. Opgaven er, at alle elever skal sætte sig ned, én ad gangen, uden at to elever gør det samtidig. Eleverne må ikke tale sammen eller bruge tegn og fagter undervejs. Hvis to eller flere elever sætter sig ned på samme tid, rejser alle sig op igen, og legen starter forfra




## Talrækken

Alle elever sidder eller står i rundkredsen. Opgaven er, at klassen i fællesskab skal tælle fra 1 til 20. Én elev siger ét tal ad gangen, uden at det på forhånd er aftalt, hvem der siger hvad.
Eleverne må ikke tale sammen eller bruge tegn og fagter.
Hvis to eller flere elever siger et tal samtidig, starter klassen forfra fra 1.



## Hviskeleg

Alle eleverne sidder på deres plads i rundkredsen. Legen går ud på, at eleverne skal hviske et ord (nem) eller en sætning (svær) til hinanden hele rundkredsen rundt. Den sidste elev i rækken skal sige sætningen højt, så man kan høre om det lykkedes eleverne at sige det samme ord/sætning hele vejen rundt. Det går ofte galt på et tidspunkt, så ordet/sætningen er blevet til noget helt andet.



## Oste-sofa

Alle eleverne sidder på deres plads i rundkredsen. Legen starter med at eleverne bliver præsenteret for et mærkeligt, sammensat ord (fx ”oste-sofa”), som de skal forklare og beskrive betydningen af (evt. efter makkersnak). Det sammensatte ord sættes sammen af to almindelige ord. Jo mærkeligere at det samesatte ord er, jo sjovere bliver legen (fx oste-sofa eller heste-måne). Eleverne opfordres til at give flest muligt forklaringer på hvad det sammensatte kunne betyde. Læreren kan inddrage eleverne mere i legen, ved fx at bede alle om at tænke på et ord (ikke sammensat, fx ”hest” eller ”skole”). To elever udpeges til at hviske hver deres ord i læreren venstre og højre øre. Ordene kombinerer så til et nyt sammensat ord. Hvis legen skal være sværere, kan læreren benytte abstrakte ord (fx kærlighed eller tid).



## Ryggen til tavlen

Alle eleverne sidder på deres plads i rundkredsen. Legen går ud på, at én elev skal gætte et ord, som bliver skrevet/vist bag vedkommendes ryg (men synligt for de øvrige). For at eleverne kan gætte ordet, må alle de andre deltagere give vedkommende ledetråde til, hvad ordet er, dog uden at sige ordet. Ledetrådene kan være alt lige fra lyde, rim, hvad det starter med, hvordan det ser ud, hvor det bruges, hvem der har det etc.



## Association og dis-association

Alle eleverne står foran deres plads i rundkredsen. Legen går ud på, at eleverne én efter én skal sige et ord, som kan associeres til det forrige ord, som vedkommendes sidemand lige har sagt (fx "kat" → "heks" → "kost" → "snavs" osv.). Hvis en eller flere ekever ikke kan se sammenhængen mellem de to ord, kan de række hånden i vejret og sige "UDFORDRING", hvortil den ekev der sidst har sagt et ord, skal forklare hvordan vedkommendes ord kan associeres til sidemandens ord. Hvis eleverne ikke kan forklare det, afvises ordet og der må findes et nyt. Hvis en elev ikke kan finde på et associeret ord, kan vedkommende tage imod forslag fra de øvrige (og så vælge at acceptere eller afvise). I udgangspunktet er det ordenes mening der skal associeres, men læreren kan beslutte at fx også ordenes start-bogstav, ordenes enderim etc. kan godtages.

Prøv det samme men hvor eleverne én efter én skal sige et ord, som ikke kan associeres til det forrige ord, som vedkommendes sidemand lige har sagt. Hvis en eller flere elever mener, at der alligevel er en sammenhæng mellem de to ord, kan de række hånden i vejret og sige "UDFORDRING", hvortil skal eleverne der udfordre forklare hvordan de to ord kan hænge sammen. Hvis det lykkes for eleven, er vedkommende som sagde det sidste ord ude af legen og skal sætte sig ned. Hvis det derimod ikke lykkes for eleven at forklare hvordan de to ord hænger sammen, er det ham/hende der er ude af legen og skal sætte sig ned. Det er vigtigt at huske på, at to ord kan associeres på mange måder, fx ift. betydning, ordenes start-bogstav, ordenes enderim etc.



## Et-ordshistorie

Alle deltagerne står op eller sidder ned på deres plads i rundkredsen. Legen går ud på, at deltagerne skal bidrage til at fortælle en historie (eller en del af en historie), ved at deltagerne én efter én (rundkredsen rundt) siger ét ord ad gangen. Historien kan enten være en kendt historie eller en historie de selv finder på undervejs. Det er vigtigt at deltagerne lytter godt efter hinandens ord, så sætningerne og historien giver mening. Facilitator afbryder hvis meningen går tabt, og så må man begynde forfra med en ny historie.



## Spejl-lytning

Alle deltagerne skal stille sig overfor hinanden to og to. Legen går ud på, at den ene deltager skal sige noget, som den anden deltager skal efterligne og sige mens den første deltager taler. Det skal virke som om, at den første deltager står og taler overfor et spejl.



## Forbinde ord

Alle eleverne sidder på deres plads i rundkredsen. Legen går ud på, at eleverne skal sige 10 tilfældige ord, som de efterfølgende skal forsøge at forbinde på kryds og tværs. Læreren udvælger 10 elever, som hver især skal sige et tilfældigt ord (fx hest, bar, mappe, bogreol, hoppeborg, lygtepæl og kaffekrus). Disse ord skriver læreren forskellige steder på tavlen. Herefter skal eleverne skiftes til at forbinde to ord sådan (læreren forbinder de to ord, ved at tegne en streg mellem dem), at alle ordene til sidst er kædet sammen (fx mappe kan forbindes med bogreol, fordi mappen kan stå på en bogreol, eller lygtepæl kan forbindes med bar, fordi lygtepælen kan stå lige ude foran baren.). Ordene kan forbindes under mange forskellige kriterier (fx, størrelse, startbogstav, brugbarhed, indhold). Hvis læreren ikke forklarer reglerne før at legen påbegyndes, så bliver ordene langt mere tilfældige og herved sjovere at forbinde.



## "Ja, og..."

Alle eleverne skal stille sig overfor hinanden to og to. Legen går ud på, at de to deltagere skal føre en sammenhængende samtale, hvor hver ny sætning starter med "ja, og…". Den første elev starter med at forslå noget, som de to elever kan gøre sammen (fx "Lad og tage i zoologisk have" eller: "Lad os bage en kage"). Herefter responderer den anden elev med "Ja, og…" og tilføjer noget som giver mening i forhold til den første deltagers forslag. Herefter er det den første deltagers tur til at tilføje noget til det, som den anden deltager sagde osv. (fx "Lad og tage i zoologisk have" → "ja, og tage madpakke med" → "ja, og smide den ind til løverne"…). Legen kan også laves i cirklen hvor turen så går hele vejen rundt.



## Skyd den ned!

Legen går ud på, at eleverne skal finde modeksempler til en generel påstand der bliver fremsat. Inden legen forbereder læreren nogle påstande som (en ad gangen) kan præsenteres for eleverne (fx ”alle børn går i skole” eller ”alle kæledyr har pels”). Nu skal eleverne så tale i par, og se hvor mange modeksempler de kan komme på (fx ”babyer går ikke i skole”, ”der er børn i Ulande der ikke går i skole”). Begynd gerne med at forklare ideen om et modargument.

Legen kan evt. laves som en slags omvendt hangmand hvor der på tavlen tegnes fx et æble/en tændstikfigur på et bræt understøttet af 5 (eller flere) pæle – for hvert (godt) modargument der ’rammer’, sletter læreren en pæl – når alle pælene er væk, er æblet/figuren skudt ned (hvert modargument kan kun bruges én gang). Hvis legen skal være sværere, kan læreren formulere sværere/mere abstrakte sætninger (fx ”man er lykkelig når man er fri”), sætte flere pæle op, eller gå videre med formuleringer af påstanden som tager højde for nogle af indvendingerne (fx ”alle otte-årige i Danmark går i skole”).

# Afslutningslege



## Klap 1, 2, 3, 4

Alle eleverne står foran hinanden to-og-to. Denne leg/øvelse har fire trin. 1) Hvis læreren siger 1, skal makkerparrene klappe hinanden i højre hånd. 2) Hvis læreren siger 2, skal makkerparrene klappe hinanden i venstre hånd. 3) Hvis læreren siger 3, skal makkerparrene klappe hinanden i begge hænder. 4) Hvis læreren siger 4, skal deltagerne klappe hver især. Læreren siger de fire tal på kryds og tværs og kan evt. hæve tempoet når det bliver for nemt. Kan Eleverne følge med?




## 21

Alle eleverne står foran deres plads i rundkredsen, med facilitatoren i midten til at bestemme hvem der starter hver runde og hvilken retning det skal gå. Legen går ud på, at eleverne i fællesskab (rundkredsen rundt) skal tælle til 21. Der er 4 regler: (1) den der siger 21 er ude og skal sætte sig ned, (2) hvis en elev siger to tal i streg (fx 4,5), skifter vedkommende retning i rundkredsen, (3) hvis en elev siger tre tal i streg (fx 10,11,12), kører det i den samme retning, men man springer en deltager over i rundkredsen og (4) når tallene i 5-tabellen (5,10,15,20) opstår, skal man ikke sige noget, men bøje i knæene én gang. Når en runde er slut (eleverne er nået til 21), så starter en ny runde. Hvis en elev sige et tal når det ikke er vedkommendes tur, er vedkommende ud og skal sætte sig ned. Hvis en elev siger et forkert tal er vedkommende også ud, og skal sætte sig ned. Du kan gøre legen lettere ved fx kun at tage regel nr. 1 og 2 med i starten.



## Pif-paf-puf

Alle eleverne står foran deres plads i rundkredsen, med læreren i midten til at sige og pege. Legen går ud på, at læreren peger på en elev i rundkredsen og siger enten: (1) ”pif-paf-puf” (eleven skal nå at sige puf inden, at læreren har sagt sætningen færdig), (2) ”puf” (eleven skal være stille) og (3) ”hvad laver du?” (eleven skal sige og viser hvad vedkommende gør, fx ”jeg hopper”, ”jeg tænker” eller ”jeg trækker vejret”). Hvis ikke eleven, som læreren peger på, når at gør det der er reglen, er vedkommende ud og skal sætte sig ned. Når facilitatoren siger ”hvad laver du?” må eleven ikke sige det samme, som den der sidst fik ”hvad laver du?” - det skal være en ny aktivitet. Du kan gøre legen lettere ved fx kun at tage regel nr. 1 og 2 med i starten



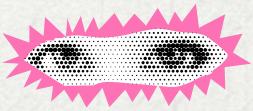
## Splat!

Alle eleverne skal stå foran deres plads i rundkredsen, med læreren i midten til at "splatte" eleverne. Legen går ud på, at alle eleverne (og læreren) former en pistol med deres hænder, så de kan splatte hinanden. Læreren står i midten og peger på en elev med sin "splatterpistol" og siger "splat". Den elev som læreren splatter skal hurtigt dukke sig ned OG elevens to sidemænd skal vende sig mod hinanden og splatte hinanden hen over den elev, som læreren splattede. Hvis ikke den elev, som læreren splattede når at dukke sig, så er vedkommende ud og skal sætte sig ned. Og hvis én af de to sidemænd er for langsomme og ikke når at vende sig og splatte den anden, så er vedkommende også ud og skal sætte sig ned. Når der kun er to elever tilbage, skal de i en duel. De to elever skal stille sig med ryggen til hinanden. Læreren begynder nu at tælle (1, 2, 3, ...), mens de to elever går et skridt væk fra hinanden for hvert tal. Når læreren vælger at sige "Splat", vender de to elevere sig mod hinanden og splatter hinanden.



## Helte og skurke

Alle eleverne skal stå mellem hinanden i et afgrænset område. Legen går ud på, at hver elev udvælger to personer som vedkommende skal gå ved siden af. Inden at legen starter skal hver elev, inde i deres hoved, vælge en af de andre elever som skal være "helten" og en anden elev som skal være "skurken". Når legen begynder skal alle deleverne begynde at gå rundt i det afgrænsede område, mens hver elev forsøger at manøvre rundt, sådan at "helten" går imellem vedkommende selv og "skurken" (forstået på den måde, at "helten" skal holde "skurken" værk fra vedkommende).



## Dræberblik

Eleverne står i en rundkreds så alle kan se hinanden. Når læreren knipser (eller klapper) skal alle kigge ned på deres sko. Næste gang læreren knipser (eller klapper) skal alle eleverne stirre direkte på én af de andre elever i kredsen. Hvis to blikke mødes, udgår begge elever – det er ikke tilladt at skifte blikket (man kan evt. instruere eleverne i først at kigge på nogens sko og så føre blikket op). Ved næste knips kigger alle ned igen, ved næste op igen osv. Legen er slut når der er én eller ingen elever tilbage.