

Genstandskuffert

1. Vælg en genstand, der siger noget om hvilke potentiale, du tænker, legende læring har ift. at skabe flere deltagelsesmuligheder.
2. Del din genstand og dine tanker med deltagere ved bordet.
3. Præsenter også hvorfor du er her, hvad du gerne vil lære, hvordan vores læring skal bringes i spil i praksis?
4. Noter evt. spørgsmål til legende læring på post-it.



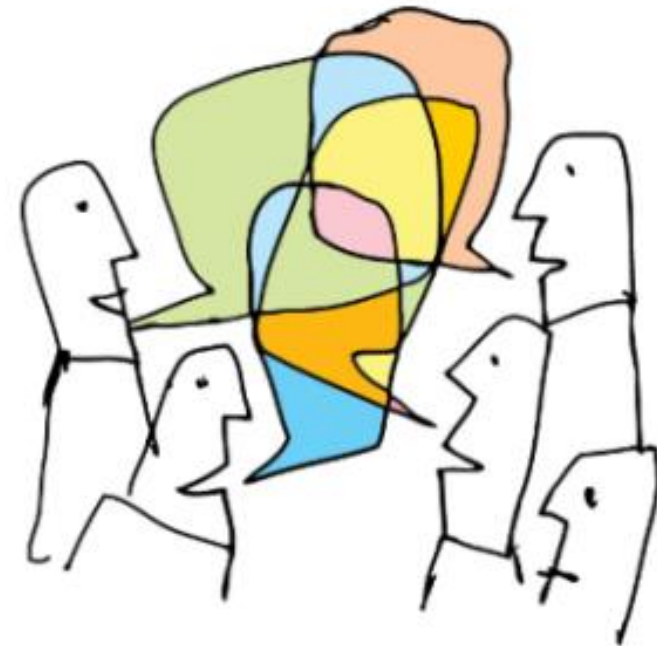
Billedkort

1. Vælg ét billede, der siger noget om hvilke potentiale, du tænker, legende læring har ift. at skabe flere deltagelsesmuligheder.
2. Del dit billede og dine tanker med deltagere ved bordet.
3. Præsenter også hvorfor du er her, hvad du gerne vil lære, hvordan vores læring skal bringes i spil i praksis?
4. Noter evt. spørgsmål til legende læring på post-it.



Dialog

1. Drøft hvilke potentiale, du tænker, legende læring har ift. at skabe flere deltagelsesmuligheder.
2. Del dine tanker med deltagere ved bordet.
3. Præsenter også hvorfor du er her, hvad du gerne vil lære, hvordan vores læring skal bringes i spil i praksis?
4. Noter evt. spørgsmål til legende læring på post-it.



Stille refleksion

1. **Noter selvstændigt hvilke potentiale, du tænker, legende læring har ift. at skabe flere deltagelsesmuligheder.**
2. **Noter også hvorfor du er her, hvad du gerne vil lære, hvordan din læring skal bringes i spil i praksis?**
3. **Noter evt. spørgsmål til legende læring på post-it.**



A group of diverse children, including a girl with blonde hair, a boy with dark hair, and a girl with brown hair, are smiling and looking up at the camera. The image is slightly blurred and has a soft, warm tone.

Legepersonligheder

Læs om de forskellige legepersonligheder

1. Hvilke legepersonligheder genkender du hos dig selv?
2. Hvilke legepersonligheder genkender du hos eleverne?
3. Hvordan kunne legepersonligheder inspirere din undervisningspraksis til at skabe motivation?

Drillepinden

En person, der foretrækker leg, hvori der indgår:

- Sjov
- Fis
- Ballade
- Klovnerier
- Vittigheder



Kinæstetikeren

En person, der foretrækker leg, hvori der indgår:

- Bevægelse
- Kropslighed
- Idræt
- Styrke



Konkurrencemennesket

En person, der foretrækker leg, hvori der indgår:

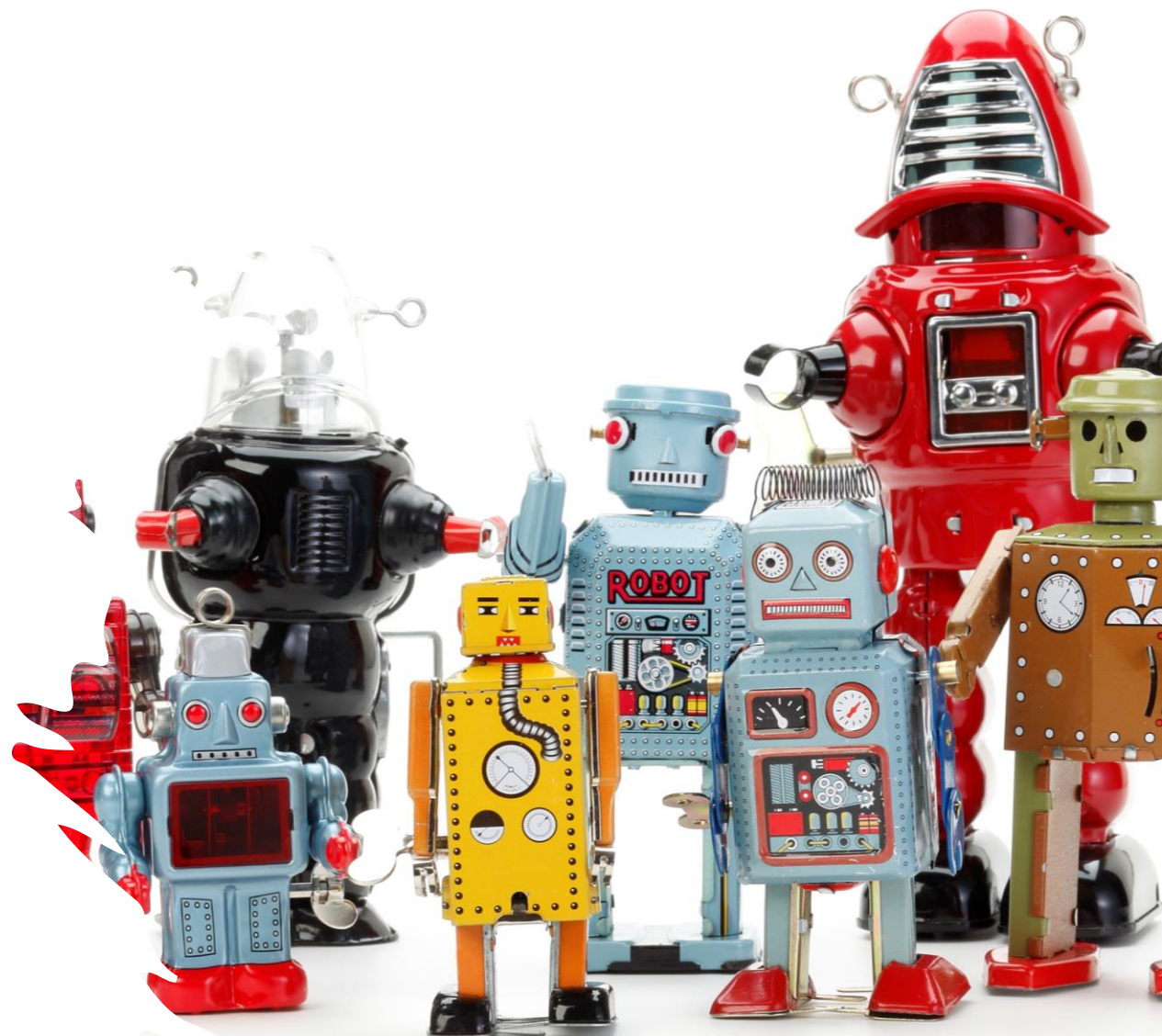
- Konkurrencer
- På tid, point eller mål
- Regler og mulighed for at vinde
- Alene eller sammen med andre



Samleren

En person, der foretrækker leg, hvori der indgår:

- Interessante samlinger af objekter
- Metodiske og nøje samlinger
- Eks. frimærker
- Alene eller sammen med andre
- Lidenskabelig og "nørdet" på den gode måde!



Kunstneren eller skaberen

En person, der foretrækker leg, hvori der indgår:

- Glæden ved at kreere og skabe
- Skabe skal forstås bredt
- Kunst, digte, syning, sløjd, haver
- Æstetisk smukt eller teknisk fungerende
- Produktion af kreationer



Instruktøren

En person, der foretrækker leg, hvori der indgår:

- Planlægning
- Udførelse eller gennemførelse
- At få ting til at ske
- Arrangering



Udforskeren

En person, der foretrækker leg, hvori der indgår:

- Udforskning
- Opdagelser
- Nysgerrighed
- At stille mange spørgsmål
- Fysisk eller psykisk



Historiefortælleren

En person, der foretrækker leg, hvori der indgår:

- Fortællinger
- Fantasi
- Indlevelse af begivenheder og følelser
- Eks. Gamer verdener



Legeformer

Læs om de forskellige legeformer

1. Hvilke legeformer genkender du fra din undervisning?
2. Hvilke legeformer har du aldrig prøvet i din undervisning?
3. Hvordan kunne du arbejde med forskellige legeformer i din praksis?

Bevægelsesleg

Leg og legende læring der indeholder elementer af:

- Brug af kroppen
- Koblingen af eks. Læring og kropslige bevægelser
- Takt, tempo, styrke, udtryk



Konstruktionsleg

Leg og legende læring der indeholder elementer af:

- At skabe og udvikle
- Abstrakt og/eller bogstaveligt
- Modeller, former, produkter



Fantasileg

Leg og legende læring der indeholder elementer af:

- Fiktive eller virkelige verdener og personer
- Kontekst, sprog og indlevelse
- Generer tænkning – ”at lade som om”



Rolleleg

Leg og legende læring der indeholder elementer af:

- Roller og indlevelse
- Tænkning og mentalisering
- Genre, kontekst forståelse



Spil- og regelleg

Leg og legende læring der indeholder elementer af:

- Spil
- Regler
- Kontekst og genre
- Eks. Turtagning og med mulighed for at vinde



Undersøgelse og udforskning

Leg og legende læring der indeholder elementer af:

- Sanserne
- Nysgerrighed og opdagelse
- Kategorisering og forståelse
- At pille, rode og rage – bogstaveligt og abstrakt





Legestemninger og - praksisser

Læs om de forskellige legestemninger- og praksisser

1. Hvilke genkender du fra din undervisning?
2. Hvilke har du aldrig prøvet i din undervisning?
3. Hvordan kunne du arbejde med de forskellige stemninger og praksisser i din undervisning?

Legepraksis	Glid	Skift	Fremvise	Overskride
Karakteriseret ved	<p>Legen flyder via gentagelser.</p> <p>Legen er rolig og forudsigelig</p>	<p>Kroppen er aktiv</p> <p>Legen er præget af gentagelser, men også skift i bevægelser (rutsjebanetur).</p> <p>Skiftene sikrer interessen.</p>	<p>At vise noget for andre.</p> <p>Handlingerne i legen er rette mod bedømmelse (f.eks. fra publikum)</p> <p>Til inspiration for andre.</p>	<p>Legen er udadvendt – næsten manisk.</p> <p>Hensigten er at overskride alle de tidligere gentagelser.</p> <p>At gøre op med det gamle og prøve noget nyt.</p>
Legekvaliteter	<p>Taktfuld</p> <p>Kontinuerlig</p> <p>Forudsigelig</p> <p>Bekræfte det foregående</p> <p>Rolig</p>	<p>Veksler i fart, højde, relationer, retning.</p> <p>Veksler mellem bevægelse og stilhed.</p> <p>Stærk gentagelse, men afbrudt af momentvise brud.</p> <p>Hele kroppen er involveret</p>	<p>Veksler mellem at gentage former, som det sociale accepterer, og bryde med disse.</p> <p>Publikummet er afgørende for praksis.</p> <p>Både at se på og gøre sig til for, at andre kan se på.</p>	<p>Konstant brud på det, der foregår.</p> <p>Ude efter utakten, dissonansen.</p> <p>Det skøre, gakkede og overraskende er i centrum</p>
Legestemningen	Hengivenhed	Højspændt	Opspændt	Euforisk
Legekvaliteter	<p>Oplevelsen af flow</p> <p>Intens tilstedeværelse</p> <p>Selvforglemmelse</p>	<p>Kilden i maven</p> <p>Ryk i kroppen</p> <p>Begejstring</p>	<p>Udadvendt</p> <p>Nysgerrig på andres reaktioner</p> <p>Udtryksfuld</p>	<p>Udskejelse</p> <p>Flygtig fornemmelse</p> <p>Manisk</p>

Hengivenhed og glid

Leg og legende læring der er

- Rolig og forudsigelig
- Taktfuld og kontinuerlig
- Fordybende
- Selvforglemmende
- Giver intens tilstedeværelse



Skift og højspændt

Leg og legende læring der er

- Præget af kroppen i bevægelse
- Vekslende i fart, højde, relationer, retning
- Vekslende i bevægelse og stilhed
- Kilden i maven og ryk i kroppen
- Begejstring



Fremvise og opspændt

Leg og legende læring, hvor

- Man skal vise noget for andre
- Opvisning rettet mod bedømmelse eller feedback
- Der er et publikum
- Eleverne ser på og selv gøre sig til
- Man er nysgerrig på reaktioner
- Eleverne er udtryksfulde



Overskride og euforisk

Leg og legende læring, hvor

- Det er udadvendt
- Det er grænseoverskridende
- Der brydes ned, prøves nyt
- Det er skørt, gakket, overraskende
- Udskejende



Drøft og diskuter:

1. Hvad kan legende læring ift. den mangfoldige folkeskole?
2. Hvilke potentialer har legende læring?
3. Hvilke udfordringer er der ved legende læring?
4. Hvordan kan man fremme legende læring?
5. Hvilke potentialer ligger der i legende læring i samspil med projektbaseret læring og praksisfaglighed?

Filosofisk samtale