

#38

Heliumstav³⁰**Formål**

At samarbejde succesfuldt om at løse en opgave med et klart mål.
At lytte aktivt til hinanden med engagement og fokus på opgaven.

**Forberedelse**

Mellemlang forberedelsestid:

- Læs 'Sådan gør I'.
- Afprøv evt. aktiviteten på lærerværelset.
- Tekst med opsamling på tavle, smartboard eller flipover.

**Materialer**

Et elektriskerrør på ca. 3 meter til hver team af ca. 12-14 elever. Kan købes i byggemarkeder.

**Sådan gør I**

- Aktiviteten kan afvikles med hele elevflokket i en hal eller med mindre grupper. Det anbefales, at der er en lærer til stede per elektriskerrør og dermed per team. Hvis ikke dette er en mulighed, kan der udpeges en elev fra hvert team, der fungerer som Den retfærdige dommer og instrueres i aktiviteten. Se 'kommentar'.
- Varighed ca. 30 min.
- Eleverne inddelles i teams af ca. 12-14 elever. Det giver god mening, at de arbejder i k-grupper.
- Del nu hvert team i to, så eleverne danner to parallelle linjer, hvor de står med ansigtet mod hinanden. De to rækker placerer sig med ca. en halv meters afstand og næsten skulder ved skulder.
- Når de to rækker er dannet, beder du alle stille sig i 'udgangspositionen', dvs. med begge hænder strakt frem i hoftehøjde. Alle fingrene skal være i en lige horisontal linje – i vater.
- Demonstrér den korrekte fingerstilling: pegefingrene frem, tommelfingeren lukket om de tre sidste fingre. Der skal hele tiden være en andens pegefinger mellem ens egne.
- Fingrene skal holdes under staven og kun under staven.
- Eleverne øver udgangspositionen og korrekt fingerstilling et par gange. Leg med det, bed dem tjekke, om sidemanden gør det korrekt.
- Fortæl, at om lidt vil du lægge en heliumstav på deres pegefingre. Målet er at sænke staven til jorden, uden at en eneste fra teamet mister kontakten. Skulle de ske, at én slipper kontakten til staven, er det tilbage til udgangspositionen. Når bagsiden af hånden rammer gulvet, tippes pegefingrene, så staven triller af.

INTRO:

- ”Aktiviteten hedder ’Heliumstav’.
 - I skal hele tiden have kontakt til staven med den korrekte fingerstilling. Sker det, at én slipper, så er det tilbage til udgangspositionen, og teamet starter forfra.
 - Målet er samlet at sænke staven til jorden.”
 - Gentag intro.
 - ”Hvilke afklarende spørgsmål kan jeg besvare, inden vi går i gang?”
- Staven lægger du på deltagernes fingre, ved at du placerer dig midt i rækken bag deltagernes ryg og rækker ind over dem. Når du har lagt staven på deltagernes fingre, holder du hænderne oven på elektriskerrøret, til den er i hoftehøjde ved udgangspositionen, og alle har kontakt til staven. Sig, når de er klar: ”Jeg slipper”, og oftest sker der det, at staven hæver sig. Aktiviteten kan også kaldes ’the blame game’, fordi der tit sker det, at eleverne bliver mere optaget af at placere skyld hos andre frem for at holde fokus på opgaven og målet (at sænke staven til jorden).

Det er vigtigt, at teamet lykkes. Trækker det ud, så eleverne skal starte forfra mange gange, så giv dem en timeout på 3 minutter. Hvis de ikke gør det af sig selv, så coach dem til at lægge en strategi. Sig fx: ”Sørg for at bruge taletiden godt. Om lidt er I i gang igen. Hvad er en god strategi?”

Arbejder flere team samtidig, vil de ofte være færdige i forskellige tempi. Konkurrenceelementet og problematikken om, hvorvidt man må ’kigge efter andre’ eller ej, kommer ofte i spil. Brug det i opsamlingen, så I bygger bro til hverdagen – hvordan navigerer eleverne der?

Når det første team er færdigt, så kald det team sammen, og bed dem i trioer om at dele de to første F'er i opsamlingen: Hvad skete der? Hvordan gik de til opgaven? Hvad oplevede, mærkede og følte de undervejs? Det foregår, mens de resterende team gør aktiviteten færdig.

**Kommentar**

- Såfremt elever skal fungere som observatører kaldes disse for De retfærdige dommere. Rollen er hele tiden at holde øje med, at teamet holder kontakten til staven. Dommeren skal være retfærdig uden at være pernitten, så processen ikke hele tiden stoppes. Observeres det tydeligt, at en har sluppet, så siger dommeren: ”En slap, tilbage til udgangspositionen.” Der gives ingen navne. Det anbefales at eleverne er retfærdige dommere i et andet team end fx egen k-gruppe.

**Opsamling**

- Hvor mange syntes, at det var sjovt?
- Hvor mange blev irriterede undervejs?
- Hvor mange blev noget helt andet?
- Brug 4F-modellen (Fakta, Følelser, Fund, Fremtid) på side 135.

FAKTA:

- Hvad skete der?
- Hvad gjorde I?
- Da jeg havde fortalt, hvad I skulle, hvor mange tænkte så: Det er let?
- Og hvor mange syntes, det var let, da det kom til stykket?
- Hvor mange kender det, at man tror, noget er let, og så går man bare i gang. Hvor kender I det fra?

FØLELSER:

- Hvad oplevede du?
- Hvad følte du undervejs?
- Hvordan føles det, når andre bliver sure og siger, det er din skyld?
- Er det godt kammeratskab?
- Hvor mange var på hold med nogle, der var dårlige?
- Hvor mange gjorde det, så godt de kunne?
Netop, det gjorde I alle. Også selvom det ikke så sådan ud for de andre.

FUND:

- Hvad gjorde, at I lykkedes?
- Hvad virkede og gav succes?
- Hvad var gode strategier?
- Hvad kan vi lære af aktiviteten om at samarbejde med succes?

FREMTID:

- Hvor og hvordan kan I som k-gruppe/team bruge det, I lærte af aktiviteten?
- Hvilke paralleller kan vi drage til hverdagen?

**Læringspunkter**

- Hold fokus på opgaven.
- Aftal lederskab.
- Find fælles rytme.
- Lyt til hinanden.
- Læg en strategi.
- Alle gør deres bedste.