

# STRANDET PÅ EN ØDE Ø

SPIG

Dette er en gruppeøvelse med fokus på samarbejde, aktiv deltagelse og stillingtagen.

Opgaven er et rollespil, hvor eleverne skal forestille sig, at de er strandet på en øde ø og har lavet en redningsflåde. De skal i gruppen blive enige om fem ting, de vil have med på flåden.

Hver elev får en rolle, og har dermed et bestemt mål.

De skal blive i deres rolle og argumentere for det, rollen dikterer.

Spillet giver eleverne mulighed for at øve sig i deres evner til at træffe valg og argumentere for deres valg.

## FORMÅL

Formålet er at få eleverne til at tage stilling, argumentere og samarbejde.

## TID

30 minutter

## MATERIALER

- 8 rollekort
- Ark med billeder af 15 ting (1 ark pr. gruppe af 8)
- Ark med historien og de 8 roller (til læreren)
- Opgaveark til eleverne (der indeholder historien og de 8 roller)

## FORBEREDELSE

- Læs øvelsen, og vurder niveauet ift. din klasse.
- Inddeling eleverne i grupper af otte.

## FREM GANGSMÅDE

### FØR

**TAL MED ELEVERNE OM HVORFOR DET ER VIGTIGT, AT KUNNE ARGUMENTERER FOR SIN SAG, HVIS MAN VIL SKABE FORANDRINGER.**

*Fremgangsmåden gennemgås i plenum OG udleveres til eleverne.*

- Først vil underviseren læse historien "Strandet på en øde ø" højt.
- Bagefter skal eleverne lave et rollespil.
  - Eleverne får nogle roller, de ikke må vise til de andre i gruppen.
- Læreren hjælper med at facilitere rollespillet.
- Efter historien er læst højt, deles de otte rollekort ud, så hvert medlem i gruppen får et kort.
- Forklar eleverne, at rollerne er hemmelige, og eleverne derfor ikke må vise dem til de andre i gruppen.
  - Påpeg, at det er vigtigt, at de bliver i rollen.
- Derefter udleveres øvelsesarket med de strandende ting til hver gruppe.
- Eleverne skal nu blive enige om at vælge, hvilke fem ting de vil have med om bord på redningsflåden

for at overleve de fem dage på havet.

- De vælger tingene ved at sætte et kryds i firkanten.
  - Eleverne får 30 minutter til at blive enige om de fem ting, som de ønsker at bringe med på redningsflåden for at overleve.

### **UNDER**

- Historien læses højt.
- Rollerne fordeles:
  1. Du er den sårede, så du vil kæmpe for, at I skal have førstehjælpskassen med.
  2. Du er imod alle de andres idéer og forslag. Prøv at sige, hvorfor de andres idéer er dårlige.
  3. Du synes alle idéer er gode og bakker alle forslag op. Prøv at sige, hvorfor de andres idéer er gode.
  4. Du synes, at regnfrakken er den allervigtigste ting at tage med. Du skal sørge for, at den kommer med.
  5. Du er bedst til at bestemme, og derfor skal de andre lytte til dig. Derfor skal du prøve at tage kuglepennen og vælge en ting eller to.
  6. Du skal sørge for, at de andre argumenterer for deres sag. Derfor skal du spørge hvorfor, hver gang én af de andre foreslår noget.
  7. Du synes, at fiskestangen er den allervigtigste ting at tage med. Du skal sørge for at den kommer med.
  8. Du må ikke sige noget. Du skal prøve at huske, hvad de andre siger og gentage det når tiden er gået.

### **EFTER**

- Når alle grupper er blevet enige om de 5 ting, de vil medbringe, samles der op i plenum.

### **Snak i plenum og stil følgende spørgsmål:**

- Hør observatøren (rolle 8) i hver gruppe, hvordan det er gået i deres gruppe: Hvilke fem ting blev I enige om? Hvordan var det, at du ikke måtte sige noget?
- Spørg rolle 4: Kom regnfrakken med i jeres gruppe?
- Spørg rolle 7: Kom fiskestangen med?
- Hvordan oplevede I øvelsen?
- Var det svært at indtage en rolle, man ikke selv har valgt?
- Hvorfor er det vigtigt at kunne sige sin mening?

### **DIFFERENTIERINGSMULIGHEDER**

Gør spillet lettere:

- Hvis rollerne er for svære at forstå, kan underviseren læse og forklare rollekortene for dem. Husk, at hver rolle er hemmelig for de andre i gruppen.

Gør spillet sværere:

- I stedet for at underviseren læser historien højt, kan eleverne selv læse historien op i gruppen.

### HISTORIEN: STRANDET PÅ EN ØDE Ø:

I er otte venner ombord på et skib under en jordomsejlingsrejse i Stillehavet. Midt om natten trækker det op til et grimt uvejr, og pludseligt slår et lyn ned i skibet. Vandet fosser ind, og skibet begynder at synke. I kaster jer over bord, og det lykkes jer at klamre jer fast til en lille redningsflåde. Den næste morgen er I drevet i land på en lille ø. I er alle otte overlevet, men én af jer er let såret og bløder fra benet. I andre syv kigger jer omkring på øen, hvor mange af jeres ejendele fra skibet er drevet i land. Men skibet er ude af syne. I er strandet på en meget lille og ubeboet ø. I har stadig redningsflåden og bliver hurtigt enige om, at I ikke kan blive på øen, men må sejle efter hjælp eller ind til fastlandet – også selvom I ved, at der kan være hajer. Det vil tage jer fem dage at sejle ind til fastlandet.

Der er skyllet 15 ting op på stranden, der kan være med til at rede jeres liv! Men redningsflåden er i forvejen meget tynget af jeres vægt, så I kan kun vælge fem ting med på redningsflåden.

Det er 35 grader varmt, og I har alle sommertøj på. I sætter jer under en palme i skyggen og begynder at diskutere, hvilke ting I skal have med på redningsflåden.

