



VALGKAMP

BRAINBREAK

I denne brainbreak skal eleverne spille en alternativ udgave af den klassiske leg: sten, saks, papir. Legen er anderledes på den måde, at når der er en elev, der taber sten, saks, papir til en anden elev, skal taberen stille sig bag vinderen, og følge vinderen videre i legen.

At "taberen" stiller sig bag "vinderen", symboliserer politikerens, der har overbevist vælgeren om at give politikerens sin stemme. Den med flest vælgere vinder til sidst valget.

FORMÅL

Brainbreaken give eleverne en kort pause fra undervisningen, samtidig med, at det bliver visuelt for eleverne, at det er den politiker, som kan få flest støtter, der vinder valget.

TID

15 minutter

MATERIALER

Et stort lokale med mulighed for at eleverne kan gå rundt mellem hinanden. Hvis vejret er godt, kan I gå i skolegården.

FORBEREDELSE

Læs fremgangsmåden igennem.

FREM GANGSMÅDE

FØR:

- Forklar legen for eleverne
- Bed eleverne om at samle sig, hvor der er plads til legen.
- Sæt legen i gang.

UNDER:

- Gennemfør legen efter fremgangsmåden:
 - Eleverne går rundt på gulvet og udfordrer hinanden i stens, saks, papir.
 - Hver "kamp" er bedst ud af tre.
 - Den elev, der taber udfordringen, stiller sig bag vinderen, og hepper på vedkommende gennem resten af legen.
 - Hvis taberen har andre elever bag sig, går de med om bag vinderen.
 - Til sidst er der kun to "vindere" tilbage, og de skal udfordre hinanden.
 - Den sidste vinder, vinder hele legen.
- Underviseren kan deltage i legen

EFTER:

- Når I er færdige, og har fundet en vinder, forklarer underviseren, hvad legen skal symbolisere:
 - Den politiker, der har flest følgere/vælgere, vinder valget til sidst.