

Plug'n play

Lidt kloge ord til eftertanke:

Trygge rammer + relevans = åbenhed og nysgerrighed

Når deltagerne oplever en tryghed og en tillid til hinanden og underviseren, og de ser en relevans i det den pågældende aktivitet, vil de være åbne og nysgerrig for at prøve nyt og også deltage i aktiviteter, de ellers ville have afstået fra.

Denne tryghed og tillid kan bygge op gennem legen. Deltagerne griner sammen frem for af hinanden og der skabes en nysgerrighed på tværs. Arbejdet med relationer gennem leg kan således ses som et arbejdsredskab. Man skal dog være opmærksom på den magtfulde rolle, man i kraft af deltageres tillid også kommer til at besidde.

1. Sticky names

Vis hvordan det fungerer ved at gå hen til en deltager og sig: „Goddag mit navn er...“ - personen svare: „Og mit navn er Peter“ - Navnet Peter klæber nu til dig og dit navn til hans. Gå videre til næste person og gentag: „Goddag mit navn er Peter“. Når du får svaret: „Goddag mit navn er Pia“ - er det så dit nye navn og du kan gå videre. Vis det 2-3 gange så folk har forstået princippet med navne byttet.

Sæt deltagerne i gang og lad det køre indtil de har været nogenlunde igennem alle eller du synes de har fået en god forvirret oplevelse.

Legen er rigtig god som metafor for hvordan vi er som vanemennesker, - at det er svært pludselig at få en andens navn og skulle præsentere sig som den person.

Den er også god som „sceneskift“ til at skifte emne, få deltagerne op ad stole og bevæge sig lidt. Få „rystet“ hjernen.

2. Skala

Skalaen kan nok hverken defineres som leg eller spil, men det er et genialt redskab til hurtigt at få overblik over en gruppes udgangspunkt i det givne udviklingsområde. Eksempel: Temaet er "Leg i facilitering".

Facilitatoren stiller spørgsmålet: "I hvor høj grad bruger du leg i dit daglige arbejde som facilitator?" og beder deltagerne om at stille sig på en skala fra 1-10. Herefter kan deltagerne summe med dem der står i nærheden, man kan udvælge enkelte og stille supplerende spørgsmål som "Hvad er det der gør at du står lige præcis der?" "Hvordan bruger du leg?" Herefter kunne man gå videre med: "Hvor vil du gerne stå? Hvad vil andre opleve dig gøre anderledes når du er der?"

En lignende øvelse (Hesteskoen) kan laves, hvor skalaen er hestesko formet og går fra 0-100, dette giver nye muligheder for at deltagerne kan se hinandens placering og for mere præcise placeringer .

3. FLUBA

En opfindelse af Hans Fluri fra Schweiz. (**FLURiBALLon**). Se anvisning her: <http://tinyurl.com/mv3mz73>

Forbered 2 FLUBA'er (en per gruppe).

Op til 12 deltagerne danner en rundkreds med god plads mellem dem (ved flere, da lav flere grupper). Instruer deltagerne i, at de skal sige navnet på den de kaster til inden de kaster. Sig navnet på den du kaster til og sæt 1 FLUBA i spil. Lad dem kaste tilfældigt til hinanden og få oplevelsen af FLUBA'en. Efter et stykke tid kan du sætte numerr to FLUBA i spil i rundkredsen.

Tip

Giv dem - efter et stykke tid - den opgave at de skal skabe "flow" med den første Fluba. Lad dem selv finde ud af hvad det betyder. Efter et stykke tid beder du dem om at stoppe og spørge til gode tips & tricks som de deler med hinanden. Derefter lader du dem arbejde videre.

FLUBA race

Stadig i en rundkreds deler du deltagerne ind i 2 hold; hver anden er på hold 1 og hver anden på hold 2. Placer de to FLUBA'er overfor hinanden i kredsen så hvert hold har en. Det gælder nu - med urets retning - at kaste FLUBA'en til sin egen holddeltager (= hver anden person i rækken) og den ballon som først haler ind og overhaler den anden har vundet ræset. Du kan som dommer bestemme at der fx. gives revanche eller spilles til bedst ud af fem osv.

4. Jeg søger alle dem der...

Du står i midten af kredsen, deltagerne sidder på stole, mens du ingen stol har.

Målet er, at få deltagerne til at rejse sig fra stolene.

Det gælder ikke at sige: "Alle de der er mennesker..." (indlysende) eller har briller (er synligt). Det kan derimod være: "Alle de der taler fransk, ...har været på cykelferie, ...kan dykke, ...kan lide at danse osv." Og!! Det skal passe til dig. Det gælder ikke at opfinde noget!

Alle de som kan matche det du siger skal rejse sig og finde en ny stol (lige meget hvor i kredsen). Samtidig forsøger du også at fange en ledig plads. Den, der ender i midten uden stol fortsætter med "Alle de der ..."

Kommentar

Det grundlæggende princip for leg er gentagelse. Derfor kan legen sagtens leges mange gange og med fordel bruges i forskellige kontekster:

- Som opstart i en ny gruppe/et team for, at deltagerne lærer hinanden at kende
- Som helt almindelig "energizer"
- Hvor du som underviser angiver et tema og gerne lader deltagerne videreudvikle den fx "Hvis denne leg har litteraturanalyse som tema hvordan kan vi så lege den?"

Effekt

Deltagerne bliver bevidstgjort om gruppens ressourcer og mangfoldighed. Som facilitator får du indsigt i dine deltagers liv og deres viden om forskellige emner. Ved at eksperimentere med legen og temaer i din undervisning, får du tydeliggjort, hvad de allerede ved om temaet. – Og i hvilken retning deres nysgerrighed går.

5. Kropstemperatur

Bed deltagerne om at finde sammen med den person der har samme kropstemperatur som vedkommende selv. De skal finde ud af det ved at give hånd og mærke efter.

Du starter selv med at gå rundt og trykke et par hænder og siger: "Oh, tæt på!" - "Næ, de hænder er varmere end mine" osv. Det er altid overraskende hvor forskellige temperaturer vi har i vores hænder og en sjov oplevelse for folk. Er der to tilbage som ikke har samme temperatur så gnid dine grundigt hænder for at varme dem og bed dem gøre det samme. Når de nu giver hånd er de begge varme.

6. Hund, ulv, hest

Deltagerne står i en rundkreds.

"Ude i skoven var der et lille bondehus hvor der boede en hund og en hest. Ude i skoven boede den sultne ulv. Hunden passede på hesten og derfor kunne ulven ikke uden videre spise hesten."

1. runde

Alle deltagere er denne runde Hesten. De vælger tilfældigt 2 andre deltagere som henholdsvis deres Ulv og Hund. Det, så diskret at de udvalgte ikke ved det! Når du giver start signalet er opgaven, at Hesten (alle deltagerne) skal beskytte sig selv mod ulven ved hele tide at sørge for, at stille sig så Hunden hele tiden er mellem Ulven og Hesten (deltageren).

2. runde

Samme som første men nu er alle deltagere Hunden og skal altså beskytte Hesten. Igen udvælges på samme diskrete måde men den ekstra instruktion at man ikke må vælge de samme personer som før.

7. Videns Rundbold

Rekvisitter : Tavle

Deltagere ca. 4 – 20 pers.

Forberedelse: Lav 2 hold. Forbered en række spørgsmål (Med kun én svarmulighed) indenfor et relevant tema/område, spørgsmålene lægges enkeltvis i en skål.

Version 1, med løb

Det ene hold er indeholdet (Placeres i den ene ende), det andet hold udeholdet.(Placeres i midten af lokalet, med ansigt mod indehold). Herudover er der en opgiver, der kender svaret på spørgsmålene.

Indeholdet giver "bolden" op ved at trække et spørgsmål. Personen der træk spørgsmålet må nu gå til hjørne 1. Klar til løb.

Udeholdet skal "gribe bolden " ved at svare på spørgsmålet . Løberen/løberne fra indeholdet må løbe alle hjørnerne rundt, indtil det rigtige svar er fundet og opgiveren har råbt stop. Hvis opgiveren råber stop mens en løber er i løb, dør vedkomne.

Tre døde = skift. Hvis en løber når hele vejen rundt, får holdet et point.

Variation: Deltagerne laver selv spørgsmålene, og ejeren af spørgsmålet råber stop, når det rigtige svar er fundet.

Version 2, uden løb

Deltagerne er siddende i lokalet. Hvert hold sender en repræsentant op til tavlen.

En person eller en gruppe stiller spørgsmål. Repræsentanterne (eller holdet) svarer på spørgsmålene. For hvert rigtig svar rykkes til et hjørne i lokalet. Når man er hele lokalet rundt, sættes et kryds på tavlen, og en ny fra holdet skal op og gå. Det hold med flest krydser vinder

8. Heldig kartoffel

Deltagerne står spredt i rummet med god plads i mellem sig. Hver enkelt deltager vælger tilfældig anden deltager så diskret at den anden ikke ved det. Når du giver start signalet er opgave at løbe 3 gange rundt om den deltager de hver i sær har valgt. Det er ikke nemt, for alle er i færd med at løbe 3 gange rundt om andre!

Variation: Når det er lykkedes en deltager at gøre det råber vedkommende Bingo! og er færdig.