

Idéer til brain breaks



Alternativt stjerneløb (aktiv læring)

Formålet er at inkorporere bevægelse i undervisningen.

Idéen går ud på, at læreren eller eleverne laver forskellige poster om et specifikt emne rundt på gymnasiet eller i klasselokalet. Herefter går man i grupper rundt og svarer på de forskellige spørgsmål om emnet. Aktiviteten minder lidt om et stjerneløb, men hvor læring er det primære fokus.

Samarbejdspartner: Den lærer hvis time løbet skal laves i.

Idéen udspringer fra Bagsværd Kostskole og Gymnasium

Computerleg – et godt grin i klassen

Formålet med aktiviteten er at lave sjove historier i fællesskab klassen og få et godt grin som pause fra undervisningen.

Idéen går ud på, at hver person starter en historie ved at skriver tre linjer på sin computer. Derefter rykker alle én gang til venstre. På den næste computer skriver man så tre linjer videre på den historie, der allerede er startet. Herefter rykker alle endnu en gang videre til næste computer og fortsætter denne historie. Du må kun læse de sidste tre linjer af historien og skal fortsætte historie på baggrund af de sidste tre linjer. Til sidst læses et par af historierne højt. God fornøjelse!

Samarbejdspartner: Den lærer hvis time legen skal laves i.

Idéen udspringer fra Bagsværd Kostskole og Gymnasium



Kig op, kig ned

Formålet er at få en aktiv pause i timen, hvor klassen kan have det sjovt sammen og få ny energi.

Aktiviteten leges ved, at:

- Alle stiller sig i en cirkel
- En elev eller lærer udpeges til at være tovholder
- Når tovholderen siger 'kig ned', kigger alle ned i jorden
- Når tovholderen siger 'kig op', kigger alle op og stirrer én person meget tydeligt i øjnene
- Hvis personen du stirrer på, også stirrer på dig, dør I begge to og er ude
- Legen fortsætter indtil, der er fundet en eller to vindere

Samarbejdspartner: Den lærer hvis time legen skal laves i.

Idéen udspringer fra Herlev Gymnasium

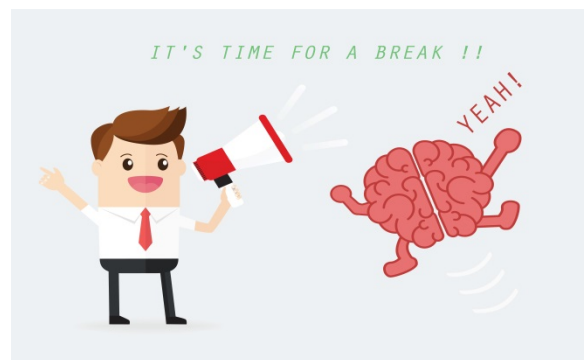
Brain break konkurrence

Formålet er, at alle klasser på gymnasiet skal finde på en masse sjove aktive pauser, som de kan lave sammen i klasserne.

Idéen går ud på, at hver klasse bruger en time på, at elever og lærer sammen udvikler en masse brain breaks. Hver klasse skiftes til at præsentere deres bedste idéer til fx en morgensamling hvor alle elever så afprøver idéen. Til sidst skal alle klasserne stemme om, hvilken brain break der var den sjoveste, og den klasse, der får flest stemmer, vinder en præmie. Efter konkurrencen samles alle idéerne i en idébank, som gøres tilgængelig for hele skolen fx på Lectio eller Facebook. På den måde får alle klasserne en masse sjove idéer til brain breaks, som de kan lave i undervisningen og i pauserne.

Samarbejdspartner: Lærerne og ledelsen på gymnasiet.

Idéen udspringer fra Johannes Gymnasiet



Bottle flip

Formålet er, at klassen får et sjovt afbræk fra undervisningen, hvor man kan grine sammen og komme op af stolen.

Idéen går ud på, at man starter med at fylde et par plasticflasker med en lille smule vand. Så skal man kaste flasken op i luften og få den til at lande oprejst på et bord eller en anden flade. Flasken skal minimum nå at flippe en omgang, inden den lander. Alle eleverne er oppe og prøve at kaste med flaskerne! VIGTIGT at der jubles OVERDREVET meget, når det lykkedes.

Samarbejdspartner: Klassens lærere.

Idéen udspringer fra Johannes Gymnasiet

Gæt en sang

Formålet med idéen er at få en lille pause midt i undervisningen, hvor man kommer op at stå.

Idéen går ud på, at man skiftes til at nynne en sang, som de andre skal gætte. Én fra klassen vælger en sang, mens en anden får høreboffer på og skal nynne sangen for de andre i klassen. Den, der har høreboffer på, må ikke vide, hvad det er for en sang, der bliver sat på, og som skal nynnnes. De andre i klassen skal gætte sangen. Når sangen er gættet skal alle synge med, danse og have det fedt med hinanden indtil sangen stopper! Folk i klassen skiftes til at finde en sang og have høreboffer på. Der kan fx tages udgangspunkt i klasselisten.

Samarbejdspartner: Klassens lærere.

Idéen udspringer fra Sorø Akademis Skole