

Afvikling af workshops

Workshopdag 1: Udvikling af aktiviteter

Drejebog for workshopdag 1

Formål	At informere eleverne om Young & Active, og inspirere dem til at finde på og udvælge idéer til aktiviteter, der skaber mere fællesskab og bevægelse på ungdomsuddannelsen.
Tidspunkt	Gerne tidligt i skoleåret eller kort tid efter studiestart. Se side 9 for forskellige overvejelser om tidspunkt.
Varighed	1 ½ time
Deltagere	Alle ungdomsuddannelsens elever kan deltage, men det anbefales at afholde workshopdag 1 for nye elever fx 1.g- eller 1. hf-elever (gymnasier) eller elever på GF1 (erhvervsskoler). Det anbefales at afholde workshoppen for ca. 2-3 klasser ad gangen.
Facilitatorer	Ældre elever i samarbejde med lærere/tovholdere. Det anbefales at have 1 facilitator pr. 7-10 elever.
Lokale	En hal, teatersal, aula, fællesområde eller lignende. Det vigtigste er, at der er plads til bevægelse.
Rekvisitter og materialer	<ul style="list-style-type: none">• Projektor og lærred til PowerPoint-præsentation• Adgang til musikafspilning• Post-its, (½-blok pr. deltager)• Kuglepenne (en til hver deltager)• Tape eller hæftemasse (til ophæng af A1-ark samt "de 6 bud")• A1-ark (1 pr. gruppe)• PowerPoint-præsentation til workshopdag 1• Idé-ark (1 pr. gruppe)• De 6 bud (1 pr. gruppe)• Tema-papirer (1 sæt med 29 temaer)
Materialeoversigt	På hjemmesiden finder I alle ovenstående materialer samt en materialeoversigt med en kort beskrivelse af værktøjerne.

TID	AKTIVITET	REKVISITTER	FACILITERING
-----	-----------	-------------	--------------

INTROFASE: (Præsentation, tryghed, leg, bevægelse)

15 min.	Præsentation: Oplæg om dagens indhold	Projektor og lærred til PowerPoint-præsentation	<p>Saml alle eleverne.</p> <p>Ved hjælp af PowerPoint-præsentationen præsenterer I Young & Actives formål, dagens program og 'De 6 bud'.</p> <p>Under hvert slide i PowerPoint-præsentationen er der noter, der beskriver hvad I skal formidle til eleverne.</p>
10 min. (25 min.)	Aktivitet: "Bjørn, ninja, jæger" (se beskrivelse i aktivitets-hæftet på hjemmesiden)	Kroppen	<p>Formål: At få eleverne i gang med at bevæge sig og have det sjovt sammen.</p> <p>Forklaring af øvelsen: "Bjørn, Ninja, Jæger" er ligesom "Sten, saks, og papir", men med brug af hele kroppen. Deltagerne finder en makker, så de er sammen to og to. De stiller sig ryg mod ryg, og siger i kor "Bjørn, Ninja, Jæger". På "jæger" springer de rundt og viser deres positur som bjørn, ninja eller jæger. Bjørnen vinder over ninjaen, ninjaen vinder over jægeren og jægeren vinder over bjørnen. Vinderen skal juble og taberen skal ærgre sig. Ender det uafgjort (samme position) spiller man bare igen.</p> <p>Facilitering:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Fortæl eleverne om bud 1 i 'De 6 bud', og at dette er ligesom legen 'Sten, saks, papir' med kroppen. 2) Vis de 3 positioner: Bjørn, Ninja og Jæger – det bliver sjovest hvis I overdriver bevægelserne. 3) Vis øvelsen med en medfacilitator: Stil dig med ryggen til din medfacilitator, råb i takt "Bjørn, Ninja, Jæger!". På "Jæger" springer begge facilitatorer rundt og viser deres positur (Bjørn, Ninja eller Jæger). 4) Vis hvordan vinderen jubler, samt hvordan taberen ærgres sig. 5) Lad dem gå sammen 2 og 2 og stille sig ryg mod ryg. 6) I første runde, råber I alle sammen i kor "Bjørn, Ninja, Jæger" og starter samtidigt. 7) Vinderen skal juble meget og taberen skal ærgre sig. Ender det uafgjort, bliver de ved indtil en vinder/taberen findes.

			<p>8) Eleverne finder en ny modstander som også jubler eller ærgres sig. 9) Få alle til at gå sammen 2 og 2, og råb sammen "Bjørn, Ninja, jæger" og lad legen begynde. 10) Husk selv at deltag, da det giver god energi til resten af gruppen.</p> <p>Regler: (som sten, saks papir) <i>Bjørnen æder ninjaen.</i> <i>Ninjaen dræber jægeren.</i> <i>Jægeren skyder bjørnen.</i></p>
5 min (30 min.)	Gruppeinddeling	Kroppen	<p>Efter legen skal alle deltagerne fordeles ud i grupper. Dette kan gøres med følgende øvelse, for at gøre det helt tilfældigt.</p> <p>Deltagerne får besked på, at de på 45 sekunder skal stille sig på én lang række efter fødselsdag, højde, skostørrelse eller lignende – uden at tale sammen. Når de 45 sekunder er gået, skal de stå helt stille, og facilitatoren tæller fra 1-6 ned gennem rækken til alle elever er inddelt i 6 grupper. På A1-arkene er der skrevet gruppenumre, så deltagerne selv kan finde ud i deres gruppe.</p>
10 min. (40 min.)	Aktivitet: "Ferrari på stien" (se beskrivelse i aktivitetshæftet på hjemmesiden)	Kroppen	<p>Formål: At skabe et kreativt mind-set og gøre eleverne klar til at brainstorme. Øvelsen træner eleverne i at sige deres umiddelbare tanker. Denne kompetence skal de skal bruge i næste fase, innovationsfasen.</p> <p>Forklaring af øvelsen: I "Ferrarien på stien" skal deltagerne være sammen to og to. De får en rolle hver som henholdsvis <i>mimer</i> og <i>fortæller</i>. De skal nu sammen i par <i>fortælle</i> og <i>mime</i> en historie de selv opdigter her og nu – ud fra en ramme som facilitatoren sætter. Mimeren skal mime ALT, som fortælleren siger, med kroppen. Fortælleren skal digte videre på historien. På et tidspunkt siger fortælleren: "<i>og hvad skete der så</i>" – dermed bytter de to roller.</p> <p>Øvelsen starter med at fortælleren siger (mens mimeren mimer): "<i>Vi kommer gående ned ad en lang sti i den smukke grønne skov. Solen skinner og fuglene synger - Men PLUDSELIG kommer der en stor rød Ferrari lige ind foran os – og hvad skete der så?</i>"... deltagerne bytter nu roller og fortsætter selv fortællingen.</p>

			<p>Facilitering:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Forklar eleverne formålet: Øvelse til at tænke kreativt, være umiddelbar og komme i den rigtige stemning. 2) Forklar om bud 1,3 og 4 ift. aktiviteten 3) Bed dem om at gå sammen to og to indenfor grupperne. 4) Vis og forklar øvelsen med en medfacilitator. Det er vigtigt selv at udvise masser af energi, entusiasme og engagement! Man skal helst overdrive lidt – det smitter af på deltagerne, når de selv skal prøve. 5) Start øvelsen 6) Efter et par minutter stopper du øvelsen og lader dem gå sammen med en ny makker.
--	--	--	--

INNOVATIONSFASE (Kreativitet, brainstorm, idé-udvælgelse)

10 min. (50 min.)	<p>Brainstorm: Individuel (6 min.)</p> <p>Præsentation af idéer (4 min.)</p>	<p>A1-ark ophængt på væg til hver gruppe</p> <p>Kuglepenne</p> <p>Post-its</p>	<p>Gentag dagens formål: "At eleverne udvikler aktiviteter, der kan være med til at fremme bevægelse og sammenhold på ungdomsuddannelsen"</p> <p>Individuel brainstorm: Formål: At alle deltagere får muligheden for at finde på idéer til bevægelsesaktiviteter.</p> <p>Facilitering:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Forklar dem om bud 4 og 5, der handler om at alle idéer er gode og at hver idé skal skrives på sin egen post-it. (Vis dem gerne et eksempel) 2) Fortæl eleverne, at det skal handle om bevægelse og fællesskab. Stillesiddende aktiviteter, fx gaming-events eller aktiviteter der involverer alkohol, hører ikke til under Young & Active. 3) Forklar, at de ikke må tale med andre under brainstormen (det får de lov til senere), men at de skal tænke selvstændigt. 4) Sæt øvelsen i gang. Her kan man stimulere ved at sige fx: <ul style="list-style-type: none"> • "Hvilke tanker og idéer fik du under oplægget?" • "Tag udgangspunkt i dine egne interesser. Hvad kunne du godt tænke dig at lave sammen med dine medstuderende på uddannelsen?" • "Hvad har skolen af faciliteter/områder, som I kan benytte til jeres aktiviteter?" <p>Mind dem om, at alle idéer er gode, og at de bare skal skrive alle deres umiddelbare tanker ned!</p>
----------------------	---	--	--

			<p>Præsentation af idéer: Efter deltagerne har skrevet alle deres idéer ned på post-its, har de nu 4 min. til kort at præsentere deres idéer for de andre i gruppen. Det gøres ved, at alle eleverne samler sig omkring det ophængte A1-ark. Skiftevis hænger de deres post-its op på den øvre del af A1-arket, og fortæller ultrakort hvad deres aktivitet går ud på.</p> <p>Hvis der er idéer, der ligner hinanden, kan eleverne rykke rundt på deres post-its og lave temaer over deres idéer.</p>
10 min. (60 min.)	Brainstorm: I gruppe og med stimuli.	A1-ark Kuglepenne Post-its Tema-papirer	<p>Gruppe- og temabrainstorm</p> <p>Formål: At lade grupperne brainstorme og finde på idéer sammen, samtidig med de får stimuli fra billeder og tekst, der lader dem tænke i andre baner end de normalt ville gøre.</p> <p>Facilitering:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Placer de printede "tema-papirer" midt i lokalet. (Hvis det er en workshop med mange elever, print da to af hver og lav to bunker). 2) Hver gruppe finder én person, som noterer ALLE de idéer ned som gruppen får i denne øvelse (MEGET VIGTIGT). En idé pr. post-it. 3) Mind dem om formålet igen ved at stille spørgsmålet: <i>"Hvilken type aktiviteter og bevægelse vil I gerne lave med hinanden for at skabe et endnu bedre fællesskab på skolen/i klassen?"</i> 4) Én deltager pr. gruppe, skal LØBE ind til bunken og hente et "tema-papir" og LØBE tilbage til gruppen igen. 5) Ud fra teksten/billedet på temapapiret, skal gruppen sammen finde på så mange idéer som muligt. <p>OBS: Det er en god idé at nævne, at eleverne gerne må tænke skæve, store og skøre tanker.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6) Giv grupperne ca. 1 min. til hvert tema, og lad en ny deltager løbe ind med det gamle papir og hente et nyt tema-papir til gruppen. 7) Gentag processen 3-5 gange. 8) Efter sidste runde snakker eleverne om deres aktiviteter i gruppen, samtidig med at de hænger deres post-its op på den tomme halvdel af A1-arket. De må gerne sætte lignende idéer sammen på tværs af de to brainstormingsfaser.

			<p>Det er vigtigt, at alle i gruppen kender gruppens idéer, for nu skal de til at udvælge, hvilke idéer de gerne vil arbejde videre med.</p> <p>OBS! Hjælp med at sørge for at processen bliver god, og at deltagerne får snakket om aktiviteterne. Her skal I også frasortere de aktiviteter som er for urealistiske, eller aktiviteter centreret omkring alkohol.</p>
5 min. (1 time 5 min.)	<p>Aktivitetsudvælgelse</p> <p>"Grab and go"</p>	Ingen	<p>Grab and go (første udvælgelsesproces)</p> <p>Formål: At deltagerne går fra at have x antal idéer på både den ene og den anden side af A1-arket (dvs. både individuel brainstorm og gruppe-brainstorm), til at udvælge den ene idé som de hver især personligt gerne vil arbejde videre med.</p> <p>Facilitering:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Lad gruppen repetere hvilke idéer de har på hele A1-arket. Hvis der er nogle idéer som er ens, kan de rykke rundt på dem og tematisere dem. (Brug 1-2 min på denne del) 2) Sørg for at alle i gruppen står en armslængde fra A1-arket 3) Sig følgende <i>"Nu skal hver deltager i gruppen udvælge den idé, som de brænder aller mest for. Dvs. den idé som de gerne vil arbejde videre med og få gjort til virkelighed"</i> 4) Tæl ned fra 3. Herefter tager alle elever én idé ned fra gruppens A1-ark, og holder i hånden. Det skal være den aktivitet, de brænder aller mest for at være med til at udvikle og deltage i. 5) Alle de idéer, som hænger tilbage på A1-arket, samles på den ene side af arket. De udvalgte idéer hænges op på den anden side. <p>Hvis flere elever ønsker at arbejde med den samme aktivitet, kan de sammen tage favoritaktiviteten ned fra væggen.</p>
5 min. (1 time 10 min.)	<p>"Dot-Voting": Grupperne udvælger én aktivitet at arbejde videre med.</p>	Kuglepenne (én pr. person)	<p>Dot-Voting (anden udvælgelsesproces)</p> <p>Formål: At deltagerne i gruppen udvælger én idé, de sammen ønsker at arbejde videre med. Det vil sige at de går fra at have udvalgt én idé hver, til at skulle udvælge en idé de sammen ønsker at arbejde videre med.</p>

			<p>Facilitering:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) De udvalgte idéer er samlet på den ene side af A1-arket. 2) Alle deltagere skal have en kuglepen i hånden, og igen stå med en armlængde til A1-arket. 3) Sig følgende: "Når jeg har talt ned fra 3, sætter i ÉN prik, på den idé I helst vil arbejde videre med" 4) Tæl ned fra 3. 5) Alle elever sætter en prik på den post-it, hvor den aktivitet de ønsker at arbejde videre med, står skrevet på. 6) Gentag dette, men de må <u>ikke</u> sætte en prik ved samme idé. 7) Den post-it med flest prikker, er den idé gruppen nu står tilbage med og skal arbejde videre med. Til dette skal de bruge "Idé-arket". <p>Det kan godt ske, at gruppen ikke er enige om idéen. Hvis gruppen står med to idéer med lige mange stemmer, kan de bare splitte sig op, og arbejde med de to idéer i to grupper.</p>
10 min (1 time 20 min.)	Idé-arket udfyldes: Aktiviteten formes, beskrives og udvikles i gruppen	Idé-arket (i printet format)	<p>Idé-arket</p> <p>Formål: At grupperne så detaljeret som muligt får beskrevet den udvalgte idé på det udleverede idé-ark.</p> <p>Facilitering:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Bed dem om at udfylde det udleverede idé-ark så detaljeret som muligt. 2) Lad dem udfylde alle felter på arket. 3) Husk at skrive navne samt idéens titel på idé-arket (de skal bruges næste gang). <p>Afslutningsvis indsamler facilitatorerne gruppernes A1-ark og idé-ark.</p>

AFSLUTNINGSFASE

<p>5 min. (1 time 25 min.)</p>	<p>Aktivitet: Spejldans</p>	<p>Musik og musikanlæg. Vælg en sang, som er god at danse til.</p>	<p>Spejldans</p> <p>Formål: At deltagerne til slut får rystet kroppen, mærker energien ved at bevæge sig og have det sjovt sammen. Aktiviteten er også et eksempel på en brain break, som eleverne kan lave i løbet af skoledagen.</p> <p>Facilitering:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Saml alle eleverne ved projektoren, og bed dem om at danne par to og to inden for deres arbejdsgruppe. 2) Forklar formålet: At bevæge kroppen for at få fornyet energi og have det sjovt. 3) Fordel eleverne ud i lokalet. I hvert par står eleverne overfor hinanden. Den ene elev skal kunne se facilitatoren, mens den anden skal stå med ryggen til facilitatoren. 4) Demonstrér øvelsen først: Fremfør simple bevægelser. Eleven, der kan se facilitatoren, skal spejle bevægelser. Eleven, der står med ryggen til facilitatoren, skal spejle sin partner foran sig. 5) Sæt musik på og dans til musikken. Eleverne skal stadig spejle hinandens bevægelser. 6) Skift position i parret. Eleven, der ikke kunne se facilitatoren før, ser nu facilitatoren. <p>Noter:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Højt humør og energi er vigtigt for at fange elevernes opmærksomhed! - Det skal være bevægelser som alle kan være med til at lave. - Vær opmærksom på om nogle elever mangler en makker. - Vælg en sang, som folk kender og kan bevæge sig til
<p>5 min. (1 time 30 min.)</p>	<p>Afrunding: Refleksion og se fremad</p>	<p>Facilitatorerne skal have samlet A1-ark og idé-ark sammen. Evt. de sidste slides i PowerPoint-præsentationen.</p>	<p>Afrunding</p> <p>Formål: At afslutte dagen med en kort evaluering samt annoncering af workshopdag 2.</p> <p>Facilitering</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Saml grupperne og fordel én facilitator eller tovholder ud til hver gruppe. Vedkommende skal styre afrundingen.

		<p>2) Bed eleverne snakke sammen to og to i et minuts tid om følgende: <i>"Hvad har I lært i dag, og hvad tager I med herfra? Er I klar til at skulle arbejde videre med jeres idéer næste gang?"</i></p> <p>3) Forklar hvad der skal ske på workshopdag 2: - Opfølgning på workshopdag 1 samt oprettelse af nye grupper baseret på aktiviteterne. - Bevægelse: Hvordan kan man være aktive med hinanden? - Fra idé til praksis. Hvordan kan vi realisere aktiviteten?</p> <p>4) Indsaml alle idé-arkene og A1-arkene, og gem dem et sted hvor de kan findes frem igen. Det skal bruges igen til workshopdag 2.</p> <p>Noter: Hvis en elev har en aktivitet som vedkommende gerne vil arbejde videre med, men som ikke er beskrevet på et idé-ark, f.eks. en idé, der blev sorteret fra under udvælgelsesprocessen, eller en idé til en ny aktivitet, der opstår inden næste workshopdag, må de gerne medbringe denne idé. De kan evt. finde sammen med nogle venner og invitere dem med til workshopdag 2, så de kan arbejde videre med aktiviteten sammen.</p> <p>Pointér, at de kan skabe forandring og gøre en forskel på deres egen skole.</p>
	Oprydning	<p>Bed eleverne hjælpe med at rydde op. Kuglepenne, post-its mm. samles sammen og gemmes.</p>

Workshopdag 2: Realisering af aktiviteter

Drejebog for workshopdag 2

Formål	At præsentere aktiviteterne, der udsprang af workshopdag 1 for hinanden samt arbejde videre med realiseringen af aktiviteterne
Tidspunkt	Fx 1-2 uge efter workshopdag 1
Varighed	1 ½ time
Deltagere	Elever fra alle årgange, som har lyst til at arbejde videre med at igangsætte aktiviteterne
Facilitatorer	Samme elever og lærere/tovholdere som ved workshopdag 1
Lokale	En hal, teatersal, aula, fællesområde eller lignende. Det vigtigste er, at der er plads til bevægelse.
Rekvisitter og materialer	<ul style="list-style-type: none">• Projektor og lærred til PowerPoint-præsentation• Post-its, hele blokke (ca. 2 pr. gruppe)• Kuglepenne (1 til hver i gruppen)• Computer/telefon (bed grupperne medbringe egen tlf/computer)• PowerPoint-præsentation til workshopdag 2• Idé-ark fra workshopdag 1 + ekstra blanke ark, hvis nye idéer er opstået• Overblikark (1 pr. gruppe + ekstra)• Aktivitetshæfte• De 6 bud for at opfriske "spillereglerne" (eller vis i PowerPoint)
Materialeoversigt	På hjemmesiden finder I alle ovenstående materialer samt en materialeoversigt med en kort beskrivelse af værktøjerne.

TID	AKTIVITET	REKVISITTER	FACILITERING
-----	-----------	-------------	--------------

PRÆSENTATIONSFASE

5 min.	Præsentation af dagen	Projektor og lærred til PowerPoint-præsentation	<p>Præsentation af dagen</p> <p>Formål: At introducere til dagens program og aktiviteter.</p> <p>Facilitering:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Saml alle eleverne foran projektoren. 2) Forklar dem om dagens formål og programmet for den næste 1½ time (brug slide-show-et). <p>Dagens program:</p> <p>Præsentation af gruppernes udvalgte aktiviteter Bevægelse og leg Arbejde med igangsættelse og realisering af aktiviteter</p>
15 min. (20 min.)	Præsentation af aktiviteterne fra workshopdag 1	A1-ark og idé-ark fra workshopdag 1 Post-its Kuglepenne Nye printede idé-ark til at beskrive nye aktiviteter	<p>Præsentation af aktiviteter fra workshopdag 1</p> <p>Formål: At alle deltagerne får indblik i de forskellige (foreløbige) aktiviteter og idéer.</p> <p>Facilitering:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Er der kommet flere idéer siden sidst – så skal de findes frem nu! 2) Giv plads til flere idéer: Hvis der er nogle elever fra grupperne, som gerne vil arbejde videre med en anden idé, så har de muligheden for det her. 3) De deltagere som har andre idéer de hellere vil arbejdet med, skal ultra-kort udfylde et idé-ark. 4) Når alle har færdiggjort deres idé-ark, og skitseret hvad deres idéer går ud på, skal de personer, som gerne vil arbejde videre med idéen præsentere idéen for de andre. 5) Stil jer i en stor cirkel midt i rummet og start fra en ende af med at præsentere alle de idéer som er kommet frem, inklusive idéerne fra workshopdag 1. Hver gruppe/person har ca. 30 sekunder! (vær opmærksom på tiden) 6) Alle idéerne som er blevet præsenteret på et idé-ark placeres rundt om i lokalet og udgør "idé-øer".

			<p>Fokuspunkter:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sørg for at aktiviteterne forklares, så eleverne forstår dem. Stil evt. afklarende spørgsmål under præsentationen. - Fortæl eleverne at de kan skrive deres tanker ned løbende i forhold til de aktiviteter de bliver præsenteret for. - Nævn for eleverne, at aktiviteterne ikke nødvendigvis er færdige, da de er opstået under en kort brainstormingsproces. Der er derfor stadigvæk mulighed for at forme og omforme aktiviteterne.
5 min. (25 min.)	<p>Walk & Talk: Hvilke aktiviteter vil jeg helst arbejde videre med?</p>	<p>Post-its Kuglepenne</p>	<p>Walk and talk: Hvad vil jeg gerne arbejde videre med?</p> <p>Formål: At lade eleverne reflektere over hvilke aktiviteter de gerne vil arbejde videre med.</p> <p>Facilitering:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Lad eleverne gå sammen med en makker. 2) Instruér dem i at gå rundt i lokalet (eller en tur ud på gangen) mens de snakker sammen. 3) De skal snakke om hvilke idéer/aktiviteter de synes er spændende og som de gerne vil arbejde videre med sammen med nogle andre elever. Det behøver ikke være deres egen aktivitet, men det skal være én af de præsenterede idéer. <p>Fokuspunkter:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sørg for, at eleverne forstår at de selv skal arrangere aktiviteterne, og ikke blot deltage i dem. - Sørg for, at eleverne rejser sig og går rundt. - Stil følgende spørgsmål til diskussion: Hvad kunne jeg tænke mig at deltage i? Hvorfor synes jeg det er en god idé, og hvordan kunne den blive endnu bedre? Hvad skal der til for, at aktiviteten bliver realiseret/bliver til noget?
10 min. (35 min.)	<p>Udvælgelse af aktiviteter: Hvad vil jeg gerne arbejde med?</p>	<p>Post-its Kuglepenne</p>	<p>Udvælgelse af en aktivitet som deltageren gerne vil arbejdet med fremadrettet</p> <p>Formål: Deltageren skal nu vælge hvilken idé vedkommende gerne vil arbejde med og være med til at realisere.</p> <p>Facilitering:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Saml alle eleverne 2) Spørg ind til nogle af deltagerne: <i>"Hvilke idéer snakkede I om? Hvilke idéer syntes I var sjove, nye, anderledes? Hvilke idéer vil I gerne arbejde med?"</i>. <p>Hvis ingen svarer, udvælg evt. et par stykker.</p>

			<p>Udvælgelse: <i>Eleverne vælger hvad de vil arbejde med:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Eleverne skriver deres navn på post-it's, 2) Eleverne går nu hen til den "idé-ø" hvor den aktivitet, som de gerne vil arbejde videre med, ligger. Her klistrer de deres navn på. Hvis de gerne vil arbejde med flere aktiviteter, så skriver de bare flere post-its og klistrer dem på flere "idé-øer" 3) De elever, der nu står ved hver "idé-ø", udgør det team, der skal udvikle idéen og realisere aktiviteten på uddannelsesstedet. <p>Fokuspunkter:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grupperne skal helst ikke være større end 6 elever. Hvis der er flere end 6 elever i en gruppe, kan gruppen splittes op, så flere grupper arbejder med samme aktivitet. - Hvis der kun står 1 eller 2 elever ved en aktivitet, og de ikke har mod på at arbejde alene med aktiviteten, kan de vælge en anden aktivitet. - OBS: Eleverne skal IKKE presses til at vælge en aktivitet, det skal være frivilligt. Hvis nogle elever har fået nye idéer til aktiviteter, er de velkomne til at arbejde videre med at realisere disse i stedet for de præsenterede aktiviteter.
--	--	--	--

AKTIVITETSFASE (Bevægelse, energi, fællesskab, glæde)

25 min. (60 min)	Fælles bevægelsesaktivitet (find på egen aktivitet eller se aktivitetshæfte)	Afhænger af aktiviteten, der vælges	<p>Bevægelsesaktivitet</p> <p>Formål: At deltagerne kommer op og bevæger sig, og mærker hvad det gør ved fællesskabet, energien og glæden at være aktive sammen.</p> <p>Facilitering:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Saml eleverne, og forklar dem hvad der skal ske nu: <i>"Vi skal være aktive med hinanden for at skabe gode fællesskaber i gruppen."</i> 2) Udvælg en af aktiviteterne, som er beskrevet i aktivitetshæftet, eller find selv på en aktivitet, som kan laves fælles indenfor tidsrammen og det fysiske rum. Aktiviteten skal have fokus på bevægelse og samarbejde.
---------------------	---	-------------------------------------	--

REALISERINGSFASE (Idéerne bliver til virkelighed!)

<p>25 min. (1 time 25 min.)</p>	<p>Realisering af aktiviteterne</p>	<p>Overblikark Kuglepenne Computer</p>	<p>Planlægge, udvikle og realisere idéerne</p> <p>Formål: Eleverne skal i de grupper som er opstået, udvikle og arbejde med idéen, så den efter workshoppen er så tæt på gennemførlig som muligt.</p> <p>Facilitering</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Saml alle grupperne. 2) Forklar dem formålet for den næste halve time: At hver gruppe beskriver og planlægger realiseringen af aktiviteten med brug af overblikarket: <ul style="list-style-type: none"> - Hvornår skal aktiviteten igangsættes? - Hvad kræver det? - Hvem gør hvad? - Hvornår kan vi mødes? - Hvordan gør vi reklame for vores aktivitet? 3) Bed grupperne om at arbejde med at udfylde overblikarket. 4) Computer/tlf. er her tilladt til at finde informationer (upload evt. overblikarket på skolens/ klassens online forum forud for workshopdag 2) <p>Facilitatorens rolle under øvelsen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Cirkulér rundt blandt grupperne: Spørg ind til eleverne og deres tanker – har de tænkt på det hele og hvad skal der gøres fremadrettet? 2) Benyt de sidste 5 min. på at planlægge realiseringen fremadrettet. Dette indebærer fx afklaring af næste møde, hvem i gruppen er ansvarlig for hvilke opgaver inden de mødes næste gang osv. <p>Fokuspunkter:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Understreg, at eleverne er tovholdere for aktiviteten (af elever for elever). De skal i fællesskab sørge for at få implementeret aktiviteten på skolen med hjælp fra elevråd, lærere og resten af skolen. - Lærere/tovholdere, elevråd, tutorer, facilitatorer: Vær opmærksom på, hvordan I kan hjælpe eleverne.
-------------------------------------	--	--	--

5 min. (1 time 30 min.)	Afrunding af dagen		<p>Afrunding</p> <p>Formål: Få rundet dagen af og lave en kort status, så hver gruppe ved hvad de skal arbejde videre med.</p> <p>Facilitering</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Saml alle grupperne. 2) Lav en status: Hver gruppe forklarer meget kort hvor de er i processen, og hvad der skal ske fremadrettet med deres aktivitet (brug tidsplanen i overblikarket) 3) Tak for i dag! <p>Fokuspunkter:</p> <p>Understreg endnu engang, at eleverne i grupperne er tovholdere for aktiviteten. De kan skabe noget, som kan gavne det sociale miljø. I som lærere, elevråd mm. vil gerne hjælpe, men eleverne i grupperne er tovholdere.</p>
	Oprydning		<p>Bed eleverne hjælpe med at rydde op.</p> <p>Kuglepenne, post-its m.m. samles sammen og gemmes.</p>