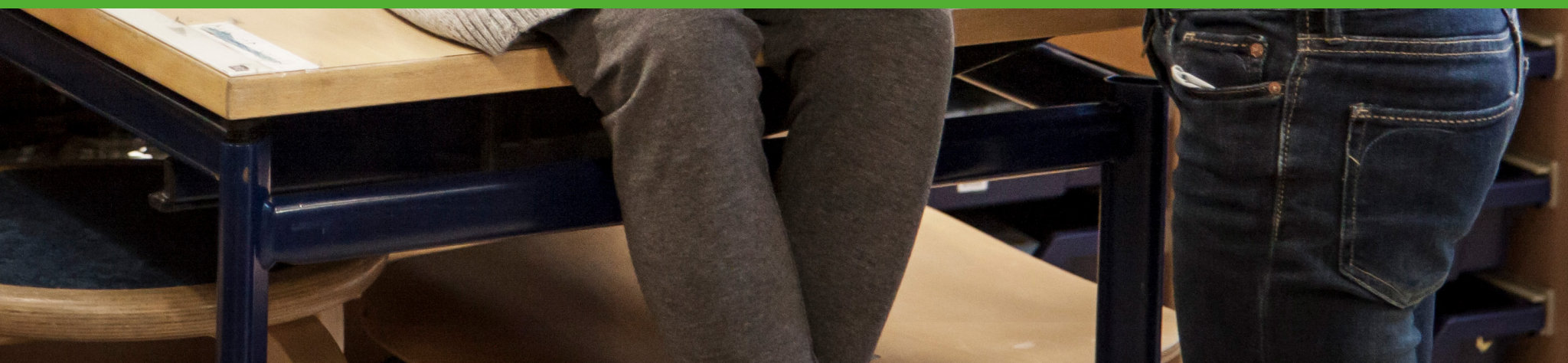




LÆRERVEJLEDNING

DU ER EN SUPERHELT

Et undervisningsforløb til 1. og 2. klasse



ISBN: 978 - 87 - 92167 - 67-5

Copyright © 2019

Fotografisk, mekanisk eller anden gengivelse af dette materiale eller dele af det er ikke tilladt ifølge gældende dansk lov om ophavsret.

1. udgave, 2019

Fonden for Entreprenørskab Kalaallit Nunaat

Materialet er udviklet af mindthefuture og udgivet af Fonden for Entreprenørskab.
Illustrationer af Hans Tietze.



FONDEN FOR ENTREPRENØRSKAB KALAALLIT NUNAAAT
MEDLEM AF JA WORLDWIDE

Fonden for Entreprenørskab Kalaallit Nunaat er nationalt videntcenter og omdrejningspunkt for udvikling af entreprenørskab i undervisningen på alle uddannelsesniveauer, og Fonden er selv med til at skabe og udbrede ny viden og forskning om entreprenørskab i undervisningen. Fonden arbejder aktivt for, at evnen til at være innovativ skal være et grundelement i alle uddannelser fra abc til ph.d., og at innovation og entreprenørskab i højere grad skal integreres i uddannelserne og forankres på uddannelsesinstitutionerne.

INDHOLD

Forord	1
Didaktiske overvejelser	3
Mål og evaluering	7
Sådan bruger du materialet	13
Opgaver og vejledning	15
1 Hagnab - den nye pige	15
2 Præsentation af indhold og mål	20
3 Helte, skurke og superkræfter	23
4 Helte-kortspillet	26
5 Jeg er modig	28
6 Vores superhelt	32
7 Mine superevner	35
8 Opsamling på viden	41
9 Skab værdi	42
10 Evaluering	46
Samarbejdsøvelser	48
Breaks	50
Historien om Hagnab - den nye pige	53

Tilknyttet materialet er ligeledes en mængde ekstra materiale, herunder arbejdsark, ekstraopgaver, forældrebreve og plakater. Du kan hente disse på hjemmesiden.

EKSTRA MATERIALE

En del af materialet foreligger ikke i dette hæfte, men kan derimod findes online til print. Herunder kan du se, hvilke materialer, der er tale om.

Ekstraopgaver

Fortsæt historien om Hagnab

Farvelægning af superhelte

Den dag jeg fik superkræfter

Forbind ord og tegning

Arbejdsark

Mine superevner

Idékort for hverdagshelte

Evaluering

Plakater og kort

Forældrebrev

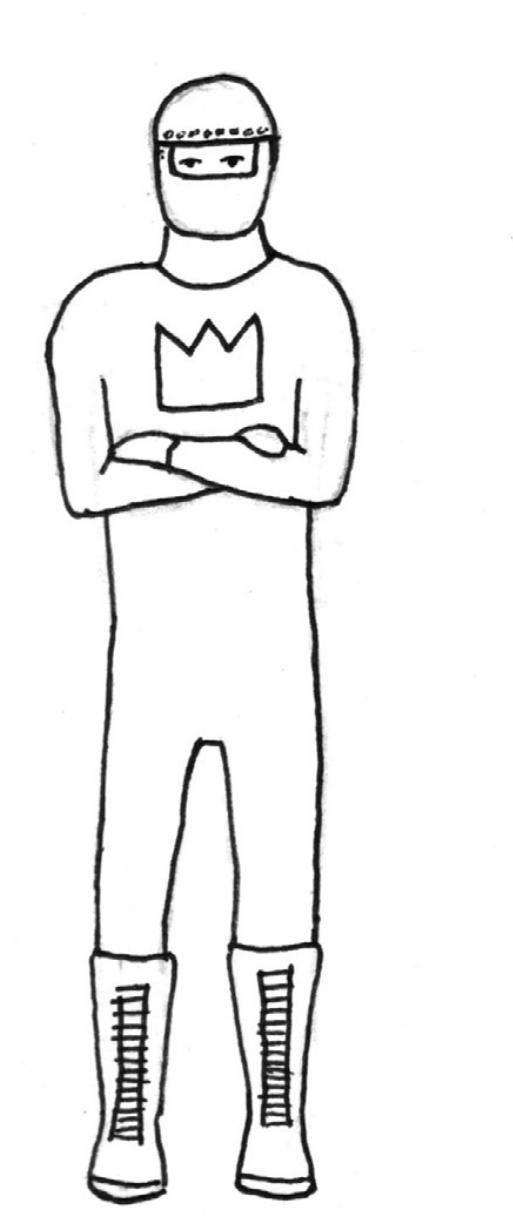
Plakat med mål

Plakat med emner

Plakat med de 10 superevner

Heltekort

Billedkort





FORORD

Elever skal være dygtige – både når det gælder målbare faglige færdigheder og kreative, innovative kompetencer. Et stigende fokus på prøver og nationale tests kan medføre, at eleverne ikke ser værdien i at kunne prøve sig frem og have mod til gå nye veje. Det er derfor vigtigt, at man understreger, at disse tilgange supplerer hinanden; dette må italesættes direkte og være tydeligt i både målsætning, aktiviteter og evaluering. Eleverne skal hjælpes til at forstå, hvad der forventes af dem hvornår.

Dette undervisningsmateriale er baseret på et bredt læringsperspektiv med fokus på vigtigheden af både faglige, personlige og sociale kompetencer. Det er et bud på, hvordan temaet innovation og entreprenørskab med fordel kan indgå i undervisningen allerede fra skolestart og således være med til at understrege de forskellige tilgange til læring og kompetencer, der efterstræbes.

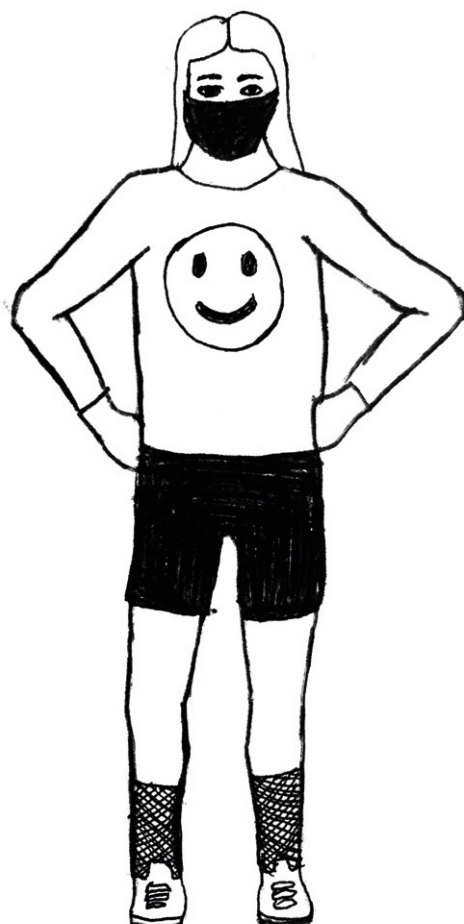


Materialet tager udgangspunkt i den fantastiske verden – en verden børnene kan relatere til og leve sig ind i. Et superhelteunivers, hvor der gennem de forskellige aktiviteter kommer fokus på både faglighed, fantasi, idéudvikling og samarbejde, samt elevernes personlige styrker, evner og mod. Aktiviteterne danner grundlag for en afsluttende proces, hvor der arbejdes med elevernes muligheder for at skabe værdi for deres nære omgivelser. Ideen med materialet er, at eleverne gennem arbejdsprocessen opnår øget selvsigt og tillid til egne evner samt begyndende forståelse af, at det kræver mod og vilje at udvikle sig og lære noget nyt. Det er målet, at eleverne bliver i stand til at være beslutningstagere i deres eget liv frem for reagerende aktører på de omstændigheder, livet byder dem.

God fornøjelse med materialet!

mindthefuture

Henrik Guldbrandt, Anita Ousen og Anette Bjerregaard



DIDAKTISKE OVERVEJELSER

Bevægelse

Materialet er udarbejdet således, at der hele vejen igennem er lagt vægt på afveksling i de forskellige aktiviteter. Ved løbende at indtænke breaks og læringsaktiviteter med bevægelse skabes rammer, der kan have positiv indflydelse på elevernes koncentration og engagement. Undervejs i materialet er der givet forslag til, hvornår det kan være fordelagtigt at indtænke breaks. På **side 48-52** er der forslag til forskellige samarbejdsøvelser og breaks, man kan benytte sig af.

Gentagelser

Undervejs i materialet vil der være aktiviteter, der går igen. Fx kan strukturen i en leg eller øvelse være den samme, men indholdet forskelligt. Dette er et bevidst valg, da disse gentagelser er med til skabe forudsigelighed og tryghed i forløbet. Eleverne kan således fokusere særligt på det faglige indhold i stedet for at koncentrere sig om at lære en ny leg. Ligeledes er der fokus på løbende repetition af indholdet hele vejen igennem materialet, så eleverne hjælpes til at huske og forstå det, de arbejder med.

Deadlines

Ved flere aktiviteter er der givet forslag til at arbejde med stramme deadlines (tidsstyring) og have et ur i stort format (fx på smartboardet), som eleverne kan holde øje med. Det kan være en motiverende faktor for eleverne, at de ved, hvor meget tid de har til en bestemt opgave, ligesom det kan hjælpe med at skabe struktur og tryghed i en måske uvant arbejds-situation. Samtidigt er det lettere for underviseren at stoppe aktiviteten, selvom alle ikke er færdige, når tiden er gået.



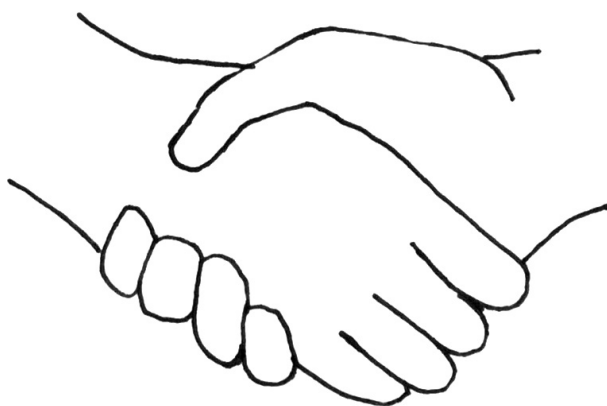
Gruppedannelse

Der kan være meget på spil, når man skal arbejde sammen med andre. Bare det at skulle finde sammen med en makker kan ofte føles usikkert og utrygt for eleverne. Hvis underviseren styrer denne proces, også selvom det drejer sig om en helt kort aktivitet, hjælper man eleverne med at holde fokus på opgavens indhold frem for, hvem man skal løse den sammen med.

Man kan vælge at sammensætte grupper ud fra forskellige kriterier - eksempelvis fagligt niveau, arbejdsindsats, forskellige elevtyper, kompetencer eller tilfældigheder. Det er altid en god ide at tage arbejdsopgavens karakter og omfang i betragtning, inden man beslutter sammensætningen af elever. Hvis man af og til vælger at inddеле eleverne tilfældigt, træner man samtidigt elevernes accept af og evne til at kunne arbejde sammen med alle uanset niveau, kompetencer, relation osv.

Tilfældig gruppedannelse kan tage kortere eller længere tid. Man kan hurtigt inddеле eleverne ved at tælle (alle der har nr. 1 er sammen, alle med nr. 2 er sammen osv.). Eller man kan vælge at benytte lidt mere skæve metoder, hvor man beder eleverne placere sig på en række ud fra fx højde, skostørrelse, husnummer, fødselsdag o.lign. og derefter tælle (1-2-3-4; 1-1-1; 2-2-2 etc. – afhængigt af gruppestørrelse).

Hvis eleverne skal inddeles i par, kan man bede dem gå lavmælt rundt blandt hinanden og finde sammen ud fra, hvad de spiste til morgenmad, deres livret, samme farve trøje osv.



Samarbejde



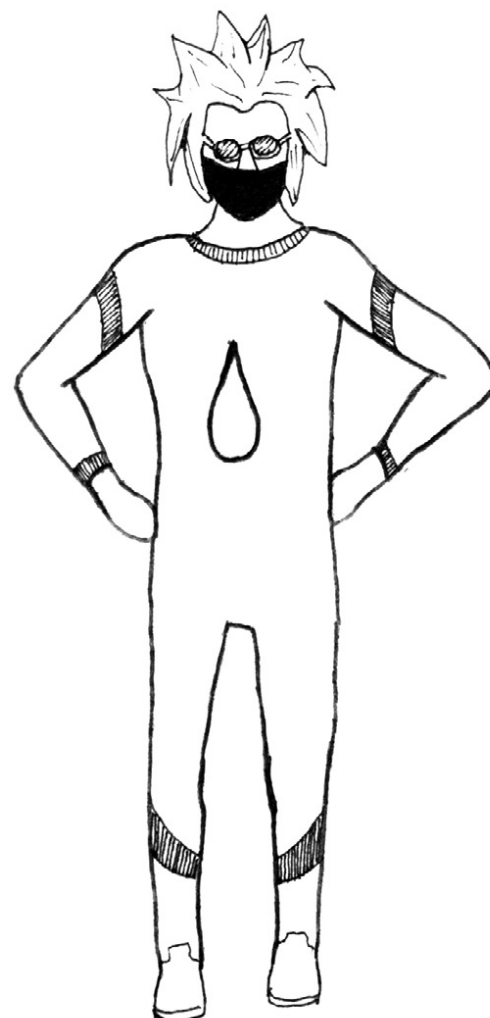
Elevfokus

I nogle opgaver er der under dette punkt formuleret nogle fokusområder, eleverne skal være opmærksomme på i arbejdet med opgaven. Det kan være specifikke forventninger, der er til eleverne undervejs, fx: 'Tal ikke med nogen', hvis det er et vigtigt kriterium for opgavens gennemførelse. Ligeledes kan det være en måde at foregribe, at eleverne bliver usikre og går i stå – fx ved at understrege på forhånd: 'Din version er lige så god som alle andres'. Det anbefales, at underviseren gennemgår disse fokuspunkter for eleverne inden opgaven sættes i gang, og gentager dem undervejs, hvis der er brug for det. Eventuelt kan der tegnes et passende symbol på tavlen, som kan fungere som en påmindelse for eleverne (fx en mund med kryds over i ovennævnte tilfælde).

Det kan i nogle situationer virke godt med en standardbemærkning (fx en af ovenstående eksempler), der gentages igen og igen, så man undgår lange forklaringer eller argumenter. Hvis de udvalgte fokusområder ikke er tilstrækkelige til at håndtere elevernes spørgsmål eller usikkerhed, kan gentagelse af sætningen: 'Du kan ikke gøre noget forkert' eller lign. være en god hjælp til at få eleverne tilbage på sporet.

Differentiering

Materialet er tilrettelagt med udgangspunkt i elevernes forskellige behov og måder at lære på. Eksempelvis er der udarbejdet ekstraopgaver til de elever, der er hurtigt færdige med en aktivitet, så man kan minimere den tid, hvor eleverne blot sidder og venter uden formål. Som ved andre typer undervisning kan der også i dette forløb være elever, som finder det svært at deltage eller leve op til forventningerne. Det kan være en idé, at man udvælger nogle enkelte mål, som er de primære fokuspunkter i forløbet for disse elever.



Hvis det fx er vanskeligt for en elev at indgå i et samarbejde med andre, kan man enten vælge, at eleven kan arbejde alene og fokusere på de øvrige mål, eller man kan prioritere, at eleven bruger energien på at indgå i et samarbejde og således ikke nødvendigvis når de øvrige mål i forløbet.

Det kan også være, en elev sagtens kan deltage i nogle opgavetyper, men har svært ved at indgå i andre aktiviteter. I så fald kan man aftale med eleven, at han/hun fx sidder på sin plads og arbejder med ekstraopgaver imens. Hvis der er behov for det, kan eleven tegne en timeout-figur i A6-strørrelse, som han/hun kan placere på sin arbejdsplads med billedet opad, når der er brug for en pause. Underviseren kan så vende figuren, når eleven igen skal have fokus på opgaven eller den fælles aktivitet. Eller eleven kan selv vende den, når han/hun er klar igen.

Til de elever, der har brug for yderligere faglige udfordringer, kan underviseren undervejs stille krav om øget skriftlighed mv. Desuden er der specifikke forslag til differentiering under de fleste afsnit.

Portfolio

Der henvises i de forskellige afsnit til en portfoliomappe. Det er tanken, at alle elever får udleveret en mappe i starten af forløbet. Brug gerne elastikmapper, så arkene kan lægges løst i mappen. De opgaver og tegninger, eleverne laver undervejs, gemmes i portfoliomappen. Ved gruppearbejde og opgaver, hvor der ikke indgår papirark, kan der tages et foto, som printes og sættes i mappen. Undervejs i forløbet fungerer portfolioen således som en arbejdsmappe med overblik over forløbets opgaver og dokumentation for elevens arbejde. I evalueringsfasen inddrages portfoliomappen i højere grad som præsentationsredskab og udgangspunkt for elevernes refleksioner omkring processen.



MÅL OG EVALUERING

Når eleverne oplever, hvilke forventninger der stilles til dem, vil de som udgangspunkt – bevidst eller ubevidst – forsøge at leve op til disse. Det, der værdsættes, er værd at stræbe efter. Det er derfor en vigtig prioritering i dette materiale, at helhedstilgangen til læring synliggøres for eleverne i både mål, aktiviteter og evaluering. Således indgår fokuspunkter i forhold til elevernes alsidige udvikling og målsætninger inden for innovation og entreprenørskab som en del af de 10 udvalgte mål, eleverne skal fokusere særligt på i dette forløb (se [plakaten](#)).

Hvor faglige færdigheds- og vidensmål ofte er forholdsvist nemme at måle og vurdere indlæringen af, er det sjældent tilfældet med de mere 'bløde' mål – som eksempelvis personlig udvikling, samarbejdsevner og kreative kompetencer. Så meget desto vigtigere er det derfor at rette særlig opmærksomhed mod vurderingen og evalueringen af disse læringsprocesser, så elevernes udvikling inden for alle områder synliggøres og anerkendes. Dette kræver, at der anvendes forskellige evalueringsmetoder undervejs i forløbet.

I dette materiale skal eleverne løbende forholde sig konkret til de forskellige mål, så det tydeliggøres for både underviser og elever, hvilken læring der finder sted. Desuden må underviseren løbende iagttage og italesætte observerbare tegn på elevernes udvikling. Afslutningsvist sættes der særligt fokus på elevernes egne refleksioner med udgangspunkt i deres portfoliomappe og forløbets forskellige processer.



ELEVERNES ALSIDIGE UDVIKLING

Elevernes personlige udvikling spiller en central rolle i dette materiale, da der hele vejen igennem lægges stor vægt på den enkeltes indstilling til sig selv og éns lyst til og muligheder for at lære, udvikle sig og handle på viden og idéer. Vejledningen for elevernes alsidige udvikling⁴ har netop fokus på, at undervisningen tilrettelægges, så eleverne

- får lyst til at lære mere
- udnytter deres læringspotentialer
- får lyst til at bidrage til den større sociale sammenhæng



INNOVATION OG ENTREPRENØRSKAB SOM TVÆRGÅENDE EMNE

De fire dimensioner er handling, kreativitet, omverdensforståelse og personlig indstilling. I materialet er der lagt særlig vægt på arbejdet med den personlige indstilling, da det er centralt, at eleverne allerede fra starten af deres skolegang oplever at blive mødt med tillid til og anerkendelse af deres individuelle evner og muligheder. For hver af de fire dimensioner gennemgås herunder, hvilke af forløbets læringsmål, der primært retter sig mod den enkelte dimension.

Handling

Desuden er der fokus på udvikling af elevernes kompetencer inden for samarbejde og kommunikation.

Mål for eleverne	Jeg kan lytte til, hvad andre siger Jeg kan vente på tur, før jeg taler Jeg ved, vi alle oplever ting forskelligt Jeg kan fortælle andre om, hvad jeg ved Jeg kan lytte til andres idéer Jeg kan arbejde sammen med andre om en opgave Jeg har mod på at prøve mine idéer af i virkeligheden Jeg kan fortælle andre om mine oplevelser
------------------	---



Kreativitet

Desuden er der fokus på udvikling af elevernes evner til at udtrykke sig kreativt i forskellige former.

Mål for eleverne	Jeg kan give udtryk for mine tanker og idéer om et emne Jeg kan bruge min fantasi Jeg kan få nye idéer Jeg tror på, mine idéer er gode
------------------	---



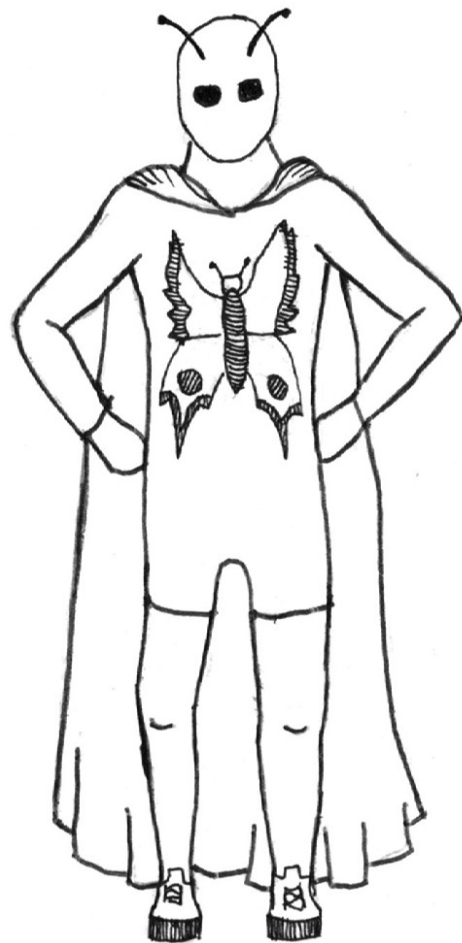
Fantasi



Omverdensforståelse

Mål for eleverne

- Jeg ved, at man kan være modig på mange måder
- Jeg ved, at alle har forskellige evner
- Jeg kan tænke over, hvad andre omkring mig har brug for



Personlig indstilling

Mål for eleverne

Jeg ved, at man kan øve sig i at være modig
Jeg kan spørge om hjælp, hvis jeg har brug for det
Jeg prøver igen, selvom noget er svært
Jeg ved, det er okay at lave fejl og prøve igen
Jeg ved, at jeg har nogle værdifulde evner
Jeg ved, jeg kan bruge mine evner i skolen
Jeg tror på, jeg kan gøre en forskel for andre



Vedholdenhed



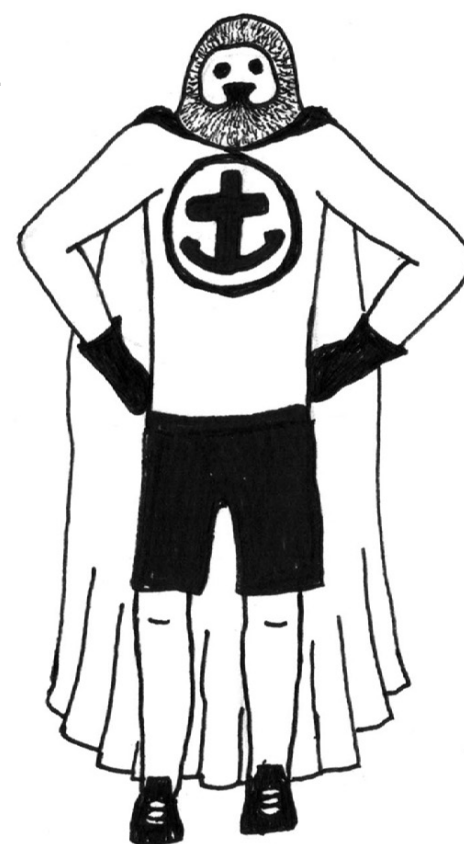
SÅDAN BRUGER DU MATERIALET

Dette undervisningsmateriale er primært bygget op som en håndbog til underviseren, der rummer forløbets pædagogiske og didaktiske ramme, læringsmål, indhold og aktiviteter samt evaluering. Bagerst i materialet findes desuden historien om 'Hagnab - den nye pige,' samt forslag til **samarbejdsøvelser** og **breaks**, der kan anvendes undervejs i forløbet.

Materialet er bygget op ud fra det formål, at det skal være nemt og overskueligt at gå til. Først i dette materiale kan du se en liste over de forskellige ekstramaterialer, der kan bruges i forbindelse med denne lærervejledning. Disse materialer består af arbejdsark til afsnit 7, 9 og 10, ekstraopgaver til brug undervejs i forløbet, et forældrebrev til direkte anvendelse samt 10 billedkort med superevner, et superheltekortspil á 30 kort (der skal klippes/skæres ud inden brug) og to plakater til ophængning i klassen - én med oversigt over forløbets 10 mål og én med overblik over forløbets 10 emner. Sammen med superheltekortene findes et kort med en pil - denne kan anvendes sammen med emneplakaten. Hvert materiale kan downloades på hjemmesiden.

Under hvert afsnit i forløbet er der en trin for trin-oversigt med vejledning og uddybning af de enkelte opgavers indhold og formål. Der tages udgangspunkt i følgende punkter:

- Kort introduktion
- Mål for eleverne
- Tidsforbrug
- Materialer
- Aktiviteter (herunder begrundelse, udførelse og elevfokus)
- Differentiering
- Opsamling



Det samlede omfang af undervisningsforløbet er ca. 30 lektioner, men kan varieres efter behov. Nogle aktiviteter kan udvides eller give anledning til videre fordybelse, andre kan man vælge at afkorte eller helt undlade – afhængigt af de aktuelle omstændigheder. Dog opfordres der til, at man er opmærksom på også at have tid til at prioritere fordybelse og refleksion i de afsluttende opgaver. Forløbets varighed kan strækkes over kortere eller længere tid, men da arbejdsformen kan være ny for eleverne i 1. og 2. klasse, anbefales det, at man kun arbejder med forløbet 2-4 lektioner pr. dag, så eleverne kan vænne sig til strukturen og de anderledes opgavetyper.



OPGAVER OG VEJLEDNING

1 HAGNAB - DEN NYE PIGE

Som optakt til forløbet om superhelte læses en historie om pigen Hagnab højt for eleverne. Denne skal fange deres interesse og skabe nysgerrighed, inden de præsenteres for selve emnet og målene. Med udgangspunkt i historien arbejdes der med fantasi og fortolkning af indholdet, og der lægges vægt på, at den enkelte elevs fantasi og forestillinger kommer til udtryk. Det understreges, at der ikke er noget, der er 'rigtigt' eller 'forkert' – alle har deres egen oplevelse af historien. Der skabes herved opmærksomhed omkring, at alle tillægger deres egen betydning til en fælles oplevelse – hvilket er en vigtig indsigt og forståelse for eleverne i bl.a. samarbejdssituationer.

Mål for eleverne	Jeg kan lytte til en historie og fortælle, hvad den handler om Jeg kan fortælle mine tanker om en historie til andre Jeg kan lytte til, hvad andre siger Jeg kan vente på tur, før jeg taler Jeg kan give udtryk for mine tanker og idéer om et emne Jeg ved, vi alle oplever ting forskelligt Jeg kan lære reglerne for en ny leg og følge dem
-------------------------	---

Tidsforbrug	ca. 3 lektioner
--------------------	-----------------

Materialer	Historien: Hagnab – den nye pige Elevmapper til portfolio Papir, blyant og farveblyanter til alle elever Stort ur 2 stk. A3 papir Blød stofbold, ærtepose eller lignende Ekstraopgaver
-------------------	---



Historien om Hagnab

Sådan gør I

Eleverne samles for at høre underviseren læse historien om Hagnab højt.

Elevfokus

Lyt til historien

Forestil dig, hvordan Hagnab ser ud – brug din fantasi

Tal ikke med nogen undervejs eller bagefter

Tegning af Hagnab

Sådan gør I

Uden at tale sammen sætter eleverne sig hver især uforstyrret med papir, blyant og farveblyanter. De skal nu tegne Hagnab ud fra de forestillinger, de har gjort sig undervejs i historien. Underviseren bør præcisere, hvilke forventninger der er til en færdig tegning (størrelse, farver osv.) Det er vigtigt, at eleverne ikke taler sammen, så deres forestilling om Hagnab ikke bliver påvirket af andres forslag. Afsæt ca. 15 minutter til opgaven. Brug gerne et stort ur på smartboardet eller lignende, hvor eleverne kan følge med. Udlever ekstraopgaver til de elever, der bliver færdige før tid.

Elevfokus

Brug dine indre billeder og din fantasi

Det handler om DIN forestilling af Hagnab

Din version er lige så god som alle andres

Gør dig umage med din tegning

**Det anbefales at indtænke en fysisk aktivitet eller pause her.
Vælg evt. en break fra s. 50-52**



Opsamling på tegningerne

Sådan gør I

Eleverne inddeles i par. De fortæller om deres tegning på skift og sammenligner ligheder og forskelle. Fortæl 1 min pr. elev. Herefter samles der fælles op på klassen. Underviseren sætter to stykker A3 papir på tavlen med overskriften LIGHEDER på det ene og FORSKELLE på det andet.

Arkene udfyldes gennem en fælles samtale omkring hvilke detaljer, der går igen på elevernes tegninger (fx grønt hår) og hvilke detaljer, der er forskellige (fx ansigtsudtryk, farven på tøjet osv.). Underviseren uddeler herefter portfoliomapperne til eleverne. Alle skriver navn på mappen og lægger deres tegning af Hagnab heri (med mindre tegningerne hænges op i klassen).

Elevfokus

Alle tegninger er 'rigtige'

Vi lægger mærke til forskellige ting, og vores fantasi er forskellig

Mønsterbold - opsamling på historien

Begrundelse for aktiviteten

Eleverne skal prøve denne boldleg som en anden måde at samtale på. Aktivitetens opbygning hjælper eleverne med at holde fokus og lytte undervejs, og samtidig kommer alle elever lige meget til orde. Eleverne siger 'ja' til hinanden undervejs for at gøre det til en tryk og positiv oplevelse at deltage i samtaler på klassen. De skal både koncentrere sig om at lytte og huske den rækkefølge, som bolden bliver kastet i; desuden skal de kunne svare på et spørgsmål, når de modtager bolden. Der skal vises rummelighed over for kammeraterne, hvis nogen glemmer rækkefølgen eller ikke kan svare. Legen træner eleverne i at tænke hurtigt og i at følge deres første idé, da det kan vise sig at være svært at koncentrere sig om både at finde et svar, huske en rækkefølge, sige 'ja', kaste og gribe.

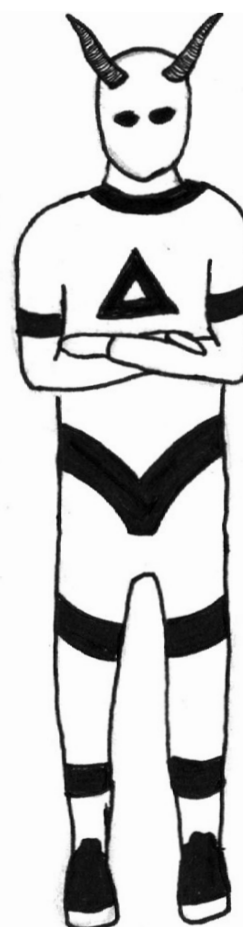


Sådan gør I

Eleverne placeres i en cirkel (evt. siddende). Underviseren starter med at kaste en bold, ærtepose eller andet til en af eleverne. Den elev, der griber bolden, skal kaste den videre til en ny i rundkredsen – ikke naboen. Når eleven har kastet bolden, skal han/hun tage hænderne på hovedet og blive stående sådan for at vise, at man har haft bolden. Der kan ikke kastes til én, der har hænderne på hovedet. Når alle har haft bolden, skal 'mønsteret' (den rækkefølge bolden blev kastet i) huskes. Start med én eller to prøverunder med fokus på legens regler og opbygning. Start gerne med en elev, som du ønsker at få i tale. Efter prøverunden stiller underviseren et spørgsmål, som eleverne skal svare på, når de får bolden. Denne gang må hænderne gerne blive nede, men alle skal stadig huske rækkefølgen fra prøverunden. Alle råber 'ja', når en elev har givet sit svar. Det er ikke nødvendigt at nå hele mønsteret rundt ved samtlige spørgsmål. Underviseren kan pause mønsteret og stille et nyt spørgsmål, eller man kan udfordre eleverne ved at starte et andet sted i mønsteret. Dette giver mulighed for, at de sidste i mønsteret også kan blive de første til at svare. Man kan fortsætte med så mange runder som ønsket og evt. skabe et helt nyt mønster undervejs.

Spørgsmål

Hvem er Hagnab?
Hvad er der særligt ved hende?
Kan I lide hende - hvorfor/hvorfor ikke?
Hvordan tror I, hun hjælper sine venner?
Hvorfor tror I, hun tager afsted igen?
Hvem er Malik, Piitaa og Anda?
Hvad sker der med Anda til sidst?
etc.



Elevfokus Vær tålmodige
Lyt til hinanden
Bak op om dine klassekammerater

Differentiering Elever, der har brug for yderligere udfordring, kan for eksempel

- skrive små tekststykker til deres tegning af Hagnab
- bruge iPad eller papir til at lave en fortsættelse af historien om Hagnab

Opsamling Tal med klassen om, hvilke opgaver de lige har været igennem, hvad de kan huske, hvad de godt kunne lide, hvad der gjorde indtryk osv. Har de lært noget nyt? Var der noget, der var svært? Brug gerne afsnittets mål som inspiration til samtalen.



Lytte



2 PRÆSENTATION AF INDHOLD OG MÅL

Eleverne introduceres her for det undervisningsforløb, som de skal arbejde med. De har allerede fået en forsmag på emnet gennem historien om Hagnab og hendes særlige evner, men først nu får de at vide, at de skal arbejde med superhelte. Forløbets overordnede afsnit præsenteres, og mål for eleverne introduceres og forklares, så eleverne ved, hvad de skal stifte bekendtskab med, og hvilke værdier og kompetencer, der arbejdes på at lære.

Vær opmærksom på, at det kan være en udfordring for eleverne at forholde sig til så mange mål og nye begreber. Vurder ud fra klassetrin og elevgruppe, om det er hensigtsmæssigt at gennemgå alle 10 mål, udvælge nogle af dem eller helt udelade gennemgangen. En anden mulighed er at præsentere målene undervejs, når de matcher opgaverne.

Mål for eleverne	Jeg ved, hvad et mål er
	Jeg ved, hvad jeg skal lære i dette forløb
Tidsforbrug	ca. 45 min.
Materialer	Plakater med mål og emner
	Billedkort med pil (findes blandt heltekortene)

Grøn, gul og rød

Begrundelse for aktiviteten

For at øge elevernes koncentration under gennemgangen af målene er der tænkt bevægelse og aktiv stillingtagen ind i processen. Aktiviteten er bygget op omkring farverne grøn, gul og rød. Hver farve kobles sammen med en bevægelse, så eleverne skal bruge kroppen til at vise deres svar. På denne måde får underviseren samtidigt et hurtigt overblik over elevernes forståelse.



Sådan gør I

Plakaten med de 10 mål hænges op i klassen. Underviseren beder eleverne om at skaffe sig god plads rundt om deres stol. Herefter introduceres betydningen af de tre farver:

grøn	eleven ved, hvad det betyder, og kan forklare det
gul	eleven kender de nævnte ord og begreber, men er ikke sikker på betydningen
rød	eleven er på bar bund og ved ikke, hvad ordene betyder, eller hvad der menes

Eleverne markerer, de er:

grønne	ved at rejse sig og række hænderne i vejret
gule	ved at rejse sig og stå almindeligt
røde	ved at sætte sig ned på gulvet

Som udgangspunkt sidder eleverne på deres stol, så de alle skal bevæge sig for at svare. Når eleverne har afprøvet de forskellige svarmuligheder og sidder på stolen igen, læser underviseren første mål op fra plakaten. Efter hvert mål bedes eleverne 'vise farve'. Hvis nogle elever markerer sig som 'grønne', kan man spørge ind til deres forståelse af ordene og her ved i fællesskab få forklaret, hvad dette mål handler om.

Gør eleverne opmærksomme på, at 'lyset' kan skifte undervejs – de kan altså ændre farve, når de forstår, hvad målet betyder. Formålet er selvfølgelig, at flest mulige af eleverne til sidst markerer, at de er grønne.

**Det anbefales at indtænke en fysisk aktivitet eller pause
midt i gennemgangen af målene eller efter.
Vælg evt. en break fra s. 50-52**



Forløbets emner

Sådan gør I

Plakaten med oversigt over forløbets emner hænges op i klassen. Underviseren læser overskrifterne højt og spørger eleverne hvilke af emnerne, de har været omkring indtil nu. Den medfølgende pil sættes fast ud for det aktuelle emne og flyttes med, når der tages hul på et nyt afsnit, så eleverne kan se, hvor langt de er i forløbet.

Differentiering Elever, der har brug for yderligere udfordring, kan for eksempel udvælge et mål fra plakaten, som de gerne vil fokusere særligt på

Opsamling Var det svært at forstå målene?
Kan I huske, hvad vi skal lære i forløbet?
Hvilke emner i forløbet glæder I jer til?



3 HELTE, SKURKE OG SUPERKRÆFTER

I denne opgave arbejder eleverne sig længere ind i superhelteuniverset med udgangspunkt i den viden, de selv har omkring superhelte og skurke. Mange elever har stor interesse for det fantastiske superhelteunivers, og ved at sætte fokus på elevernes forforståelse kan man være med til at motivere eleverne for forløbet, samt give dem en oplevelse af at deres viden er værdifuld. Desuden får underviseren et indtryk af, hvilken forhåndsviden eleverne har om emnet; og de elever, der ikke har det store kendskab til superhelteuniverset, får større forforståelse via deres klassekammeraters input.

Mål for eleverne Jeg ved, hvad en superhelt er
Jeg kan fortælle andre om, hvad jeg ved

Tidsforbrug ca. 30-45 min.

Materialer 4 ordkort fremstilles på A4-papir med følgende ord og tegn: JA, NEJ, ?, Vil vide mere. Alternativt kan det skrives med kridt på gulvet. (Hvis der laves ordkort, kan disse gemmes til afsnit 8, hvor de skal anvendes igen.)

Hertugdømmet

Begrundelse for aktiviteten

Øvelsen er designet som et alternativ til almindelig klassesamtale, hvor eleverne i stedet for at sidde stille kan svare på enkle spørgsmål ved at flytte sig fysisk. Ved samtidig at lade enkelte elever uddybe deres svar får underviseren hurtigt overblik over klassens viden på området. Desuden er der fokus på at flytte så mange som muligt over i JA-zonen, hvilket motiverer eleverne til at lytte til klassekammeraterne, da de skal bruge deres viden.



Sådan gør I

Alle elever stiller sig midt på gulvet i undervisningsrummet. De er nu på hertugens borg og må følge hans anvisninger. I hjørnerne placeres de fire ordkort:

JA	Eleven kan forklare sit svar for andre
NEJ	Eleven kan ikke svare på spørgsmålet
?	Eleven kender måske svaret, men ikke nok til at kunne forklare det
Vil vide mere	Eleven har nogle spørgsmål, han/hun gerne vil have svar på

Svarmulighederne gennemgås, og underviseren stiller et spørgsmål, som eleverne skal besvare ved at stille sig ved et af kortene. Vær opmærksom på at anerkende elevernes eget valg af placering. Hertugen er glædest, når næsten alle står i JA-zonen. Når alle har placeret sig, bliver nogle af eleverne i JA-zonen bedt om at fortælle, hvad de ved. Underviseren sikrer ved hjælp af uddybende spørgsmål, at de fleste elever til sidst skal kunne stå ved JA (såfremt de mener, JA er mere korrekt end NEJ eller Vil vide mere). Herefter beder underviseren eleverne tage plads midt i rummet igen, og der stilles et nyt spørgsmål.

Spørgsmål	Kender du nogen superhelte (hvilke)? Kan du forklare, hvad en superhelt er? Kender du nogen superheltekræfter (hvilke)? Er Pippi Langstrømpe en superhelt (hvorfor/hvorfor ikke)? Kender du nogen onde superskurke? etc.
------------------	---



Elevfokus

Vælg hurtigt, hvor du skal gå hen

Lyt til det, de andre siger

Vær tålmodig og husk, at alle ikke kan sige noget hver gang

Differentiering

Elever, der har brug for yderligere udfordring, kan for eksempel opfinde en superhelt eller superskurk, der ville være verdens bedste/værste ven, sejeste lærer, vildeste bankrøver eller mest uhyggelige fjende.

Hvilke superkræfter ville personen have?

Opsamling

Underviseren samler op på afsnittets mål



Optræde

4 HELTE-KORTSPILLET

Gennem helte-kortspillet, en anderledes version af bilkort, stifter eleverne bekendtskab med begreberne mod, hurtighed, styrke, tricks, vilje og empati. Der er fokus på elevernes motivation og indlevelse i superhelteuniverset via en legende og konkurrencepræget tilgang. Samtidig øver de sig i at afkode et spillekort, lave taktiske valg samt vurdere hvilket tal, der er størst. Desuden sætter spillet fokus på, at nogle er gode til noget, mens andre er bedre til andre ting – der er ikke ét kort, der vinder over alle i samtlige kategorier eller ét, som er dårligt på alle punkter.

Mål for eleverne	Jeg kan finde det største tal Jeg kan lære reglerne for en ny leg og følge dem
Tidsforbrug	ca. 45 min.
Materialer	Heltekort 30 stk. x 5 (klippes/skæres) Ekstraopgaver

Helte-kortspil

Sådan gør I

Helte-kortspillet introduceres for eleverne, og reglerne forklares. Herefter inddeles eleverne i 5 grupper, og de placerer sig gruppevis i lokalet. Kortbunken blandes, og kortene fordeles ligeligt blandt spillerne. Der trækkes evt. lod om første udspil. Spillerne lægger deres kort i en bunke foran sig med billedsiden nedad. Hver spiller trækker nu det øverste kort fra sin bunke uden at vise det til andre. Spilleren, der har udspillet, vælger en kategori (fx mod), hvor han/hun regner med, at kortet er stærkest (har det højeste tal).



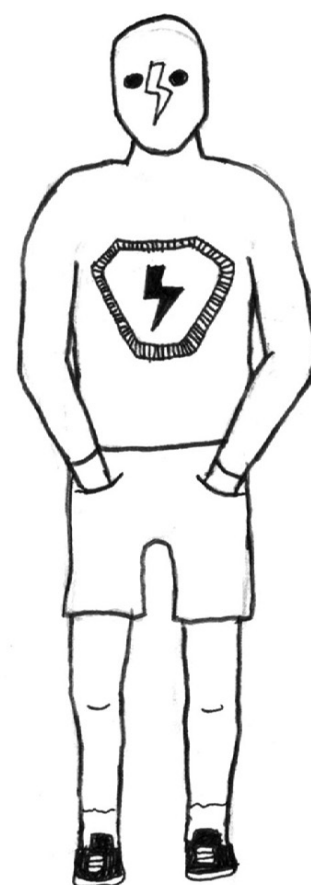
Alle spillere viser nu deres eget korts værdi i den valgte kategori, hvorefter spilleren med det bedste kort vinder alle de trukne kort. Ved tallighed vender spillerne med samme værdi endnu et kort og sammenligner igen værdien for den valgte kategori; vinderen får nu alle de aktuelle kort, lægger dem nederst i sin egen bunke og spiller ud til næste runde. Den, som til sidst har alle kortene, har vundet. Lad gerne eleverne spille flere runder, hvis det fungerer godt. De kan evt. bytte grupper undervejs. Spillet kan også bruges som en ekstra aktivitet i resten af forløbet, hvis der bliver behov for det.

Elevfokus Hjælp hinanden med at finde det største tal
Spil efter reglerne
Tab og vind med samme sind

Differentiering Elever, der har brug for yderligere udfordring, kan for eksempel

- ud fra en specifik karakter fra kortspillet tegne eller bygge en kamp-arena, der passer til heltens egenskaber
- vælge to forskellige karakterer og tegne deres indbyrdes kamp
- finde ud af, hvilken karakter fra kortspillet, der samlet er den stærkeste (evt. med lommeregner)

Opsamling Snak om de forskellige begreber i spillet (tænk over, at 'mod' uddybes i det følgende afsnit). Hvilke af begreberne bruger vi i dagligdagen? Hvad betyder de? Spørg ind til elevernes oplevelse af spillet. Var det sjovt? Var det svært? Var de gode til at hjælpe hinanden? Var det svært at miste Arnaq kort og tabe til de andre? Kunne man lære noget af at spille spillet? Brug gerne afsnittets mål som inspiration til samtalen.



5 JEG ER MODIG

Mod er en vigtig evne i mange aspekter af livet – ikke mindst når man skal lære, udvikle sig og prøve nye ting. Ligeledes er det essentielt for udviklingen af kreativitet og nye idéer. Derfor arbejdes der i dette afsnit med en dybere forståelse af, hvad mod er, og hvornår man har brug for mod. Der er fokus på, at vi alle er modige, men at det er forskelligt, hvad der kræver mod for den enkelte. Selvom superhelte gør farlige ting, er det ikke sikkert, de er mere modige end andre – de har jo andre forudsætninger for at gøre det.

Mål for eleverne Jeg ved, at man kan være modig på mange måder
Jeg ved, at man kan øve sig i at være modig

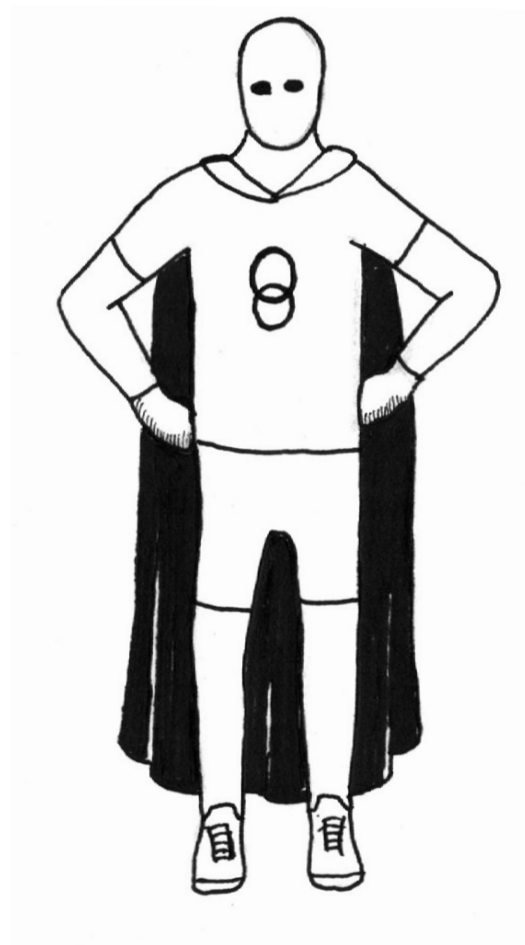
Tidsforbrug ca. 90 min.

Materialer Redskaber til at tegne eller bygge med (papir, farveblyanter, Lego, modellervoks eller lign.)
Ekstraopgaver

Forforståelse

Sådan gør I

Underviseren spørger eleverne om, hvad det vil sige at være modig, og om superhelte er modige (hvorfor/hvorfor ikke). Eleverne byder ind med deres mening.



Mere om mod

Sådan gør I

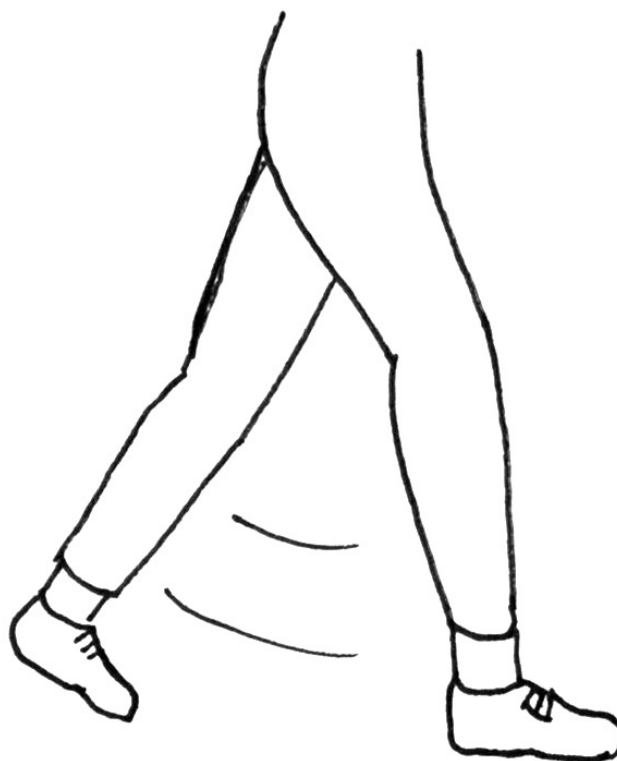
Tal med eleverne om følgende definition af mod

"Mod er, når man beslutter sig for at gøre noget, der er nyt, svært eller virker lidt farligt. Det er ikke altid, man opdager, at man gør noget modigt. Mod kan man 'bruge' til at gøre ting, selvom man har lyst til at give op - det kan være fordi, man ikke tror, at man kan, man ikke har lyst, ikke vil blive til grin, ikke vil komme til skade osv. Mod handler altså ikke så meget om, HVAD man gør - men hvordan det FØLES at gøre det!"

Spørg eleverne, hvordan det føles, når man gør noget modigt.

Tal med eleverne om, hvad følgende begreber betyder.

- At miste modet (jeg kan ikke; jeg er bange for, hvad der sker; det føles ikke rart)
- At tage mod til sig (det er lidt svært, men jeg prøver; jeg tror, jeg kan)
- At tage modet fra nogen (pas på, det er farligt; det der, det kan du i hvert fald ikke; du tør ikke, din bangebuks!)



Energi



Hvem er modig i klassen?

Sådan gør I

Underviseren beder alle, der synes, de er modige, rejse sig op og stille sig ind i midten. De fortæller, hvorfor de synes, de er modige.

Tal med eleverne om følgende:

"De, der rejste sig, er modige, fordi de i det hele taget turde rejse sig og vise klassen, hvad de synes om sig selv. Og de, der blev siddende, er modige, fordi de tør vise, at de ikke føler sig modige! Måske vil I gerne være mere modige, end I er, men I har alle vist mod igennem jeres liv – måske har I bare ikke opdaget det? Det kræver mod at udvikle sig, lære og prøve noget nyt. Tænk fx på, hvordan babyer lærer ved at prøve sig frem; de er modige og øver sig hele tiden i ting, de ikke kan endnu."

**Det anbefales at indtænke en fysisk aktivitet eller pause her.
Vælg evt. en break fra s. 50-52**



Jeg er modig

Sådan gør I

Eleverne skal nu alle tænke på en situation, hvor de gjorde noget modigt. Hvis det er svært for nogen at finde på noget, kan man evt. starte med en fælles brainstorm. Eleverne skal herefter vælge, hvilken udtryksform de vil bruge til at vise situationen – ud fra de muligheder, underviseren stiller til rådighed. De kan fx lave en tegneserie, bygge det i modellervoks eller Lego, tegne en tegning eller skrive en historie med børnestavning. Afsæt gerne en tidsramme til opgaven – fx 20 min. Lad afslutningsvist eleverne fortælle hinanden om deres oplevelser i par eller små grupper. Udvælg evt. 2-3 elever, der kan fortælle om deres produkt foran hele klassen.

Differentiering Elever, der har brug for yderligere udfordring, kan for eksempel

- finde eksempler på, hvornår de har brug for mod i skolen
- lave en fiktiv tegneserie om 'Den dag jeg var super modig'

Opsamling Eleverne sætter deres tegning eller et foto af det, de har bygget, i deres portfoliomappe. Saml op på afsnittets mål. Hvor mange elever synes nu, de er modige?



6 VORES SUPERHELT

Eleverne har nu arbejdet med at udfolde deres viden om superhelte, skurke og mod. Med udgangspunkt heri skal eleverne i dette afsnit samarbejde om en opgave, hvor de skal bruge deres fantasi og kreativitet og i fællesskab udvikle en helt ny superhelt. Gennem processen stiftes der bekendtskab med idégenerering, udvælgelse og idéudvikling. Der udarbejdes et produkt undervejs, men det er særligt gruppernes proces, samarbejde og deres fælles idé, der er fokus på. Underviseren kan med fordel stoppe op i løbet af processen og italesætte de vanskeligheder, der kan opstå undervejs i et gruppearbejde. Lad grupperne byde ind med problemstillinger og forslag til at løse disse.

Som underviser er det desuden vigtigt at være opmærksom på, at man ikke må 'dræbe' en idé. Spørg i stedet undrende ind til deres ide, fx:

Hvor spændende - hvad sker der så?
Hvordan kom I til at tænke på den idé?
Hvordan kan I komme videre med idéen?

Mål for eleverne

Jeg kan bruge min fantasi
Jeg kan få nye idéer
Jeg tror på, mine idéer er gode
Jeg kan lytte til andres idéer
Jeg kan arbejde sammen med andre om en opgave
Jeg kan spørge om hjælp, hvis jeg har brug for det
Jeg prøver igen, selvom noget er svært
Jeg ved, det er okay at lave fejl og prøve igen



Tidsforbrug ca. 4-6 lektioner

Materialer Man kan vælge at lave et fælles materialebord, hvor eleverne kan hente inspiration og udvælge de materialer, de har behov for. Afhængigt af, hvor meget man ønsker at gå i dybden med den kreative proces, kan nogle af følgende materialer være gode at have til rådighed: papir, farvet karton, gamle ugeblade, tape, lim, farver, maling, knapper, piberensere, tøjrester, skotøjsæsker, Lego, Kaplasklodser, Plus Plus, modellervoks m.m.

Vores superhelt

Begrundelse for aktiviteten

Eleverne skal erfare – ikke kun med ord, men også i praksis – at der er fokus på mange forskellige evner og udtryksformer i skolen. Målet med denne opgave er ikke fremstillingen af et produkt, men de erfaringer og oplevelser eleverne får gennem processen.

Sådan gør I

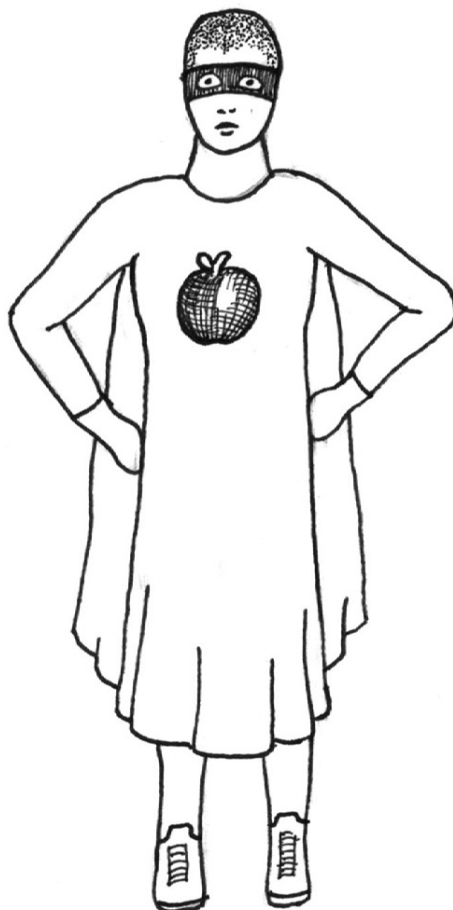
Underviseren skriver 'superhelte-hjælperen' på tavlen. Eleverne skal nu komme med idéer til, hvilken slags superhelt de kunne tænke sig at have som ven, og hvad den skulle hjælpe dem med. Forslagene tegnes/skrives på tavlen. Herefter inddeles eleverne i grupper af 2-4 personer - evt. ud fra, hvilken idé fra brainstormen, de kunne tænke sig at arbejde videre med. Grupperne taler sammen om, hvad de har af idéer, og eleverne tegner hver især en skitse af deres idé til superhelten. Hvordan ser den ud, og hvad kan den? Efterfølgende skal eleverne kombinere deres idéer og blive enige om én fælles superhelte-hjælper i gruppen. De skal nu i fællesskab arbejde videre med skabelsen af deres superhelt og dens univers. De konkrete produkter kan enten være modeller af selve superhelte-hjælperen, dens våben, tilbehør, kostume, bolig eller andet. Det kan fremstilles i fx kikkasse, som tegning, som collage, i Lego, Plus Plus, modellervoks, Piccollage (app) osv.



Det anbefales at afsætte et bestemt antal lektioner til opgaven på forhånd. Der kan inddrages ekstraopgaver undervejs, hvis det bliver nødvendigt. Når tiden er gået, kan grupperne kort fortælle om deres superhelte-hjælpere for resten af klassen. Afslutningsvist samles gruppernes produkter i en fælles udstilling i klassen eller et andet synligt sted på skolen.

Elevfokus Det er vigtigt at samarbejde i gruppen
Hav mod til at sige din mening
Giv plads til andres idéer

Opsamling Eleverne sætter deres tegning eller et foto af det, de har bygget, i deres portfoliomappe. Der samles op med udgangspunkt i afsnittets mål - er der noget, I har øvet jer særlig meget på undervejs? Sæt fokus på, hvordan det var at være i den kreative proces. Hvad kunne de godt lide? Hvad var svært? Lad eleverne tegne en god oplevelse fra deres gruppearbejde.



7 MINE SUPEREVNER

I dette afsnit er det centralt, at eleverne får en følelse af, at selvom de ikke er superhelte med overnaturlige kræfter, så har de alligevel alle nogle styrker og evner, der er værdifulde for både dem selv og andre. Det er vigtigt at lægge vægt på, at disse personlige evner også er værdifulde i en skolesammenhæng, så det understreges for eleverne, at man kan bidrage med noget og er 'noget værd', uanset hvilke faglige kompetencer man har.

Mål for eleverne	Jeg ved, at jeg har nogle værdifulde evner Jeg ved, jeg kan bruge mine evner i skolen Jeg ved, at alle har forskellige evner
-------------------------	--

Tidsforbrug	ca. 4-5 lektioner
--------------------	-------------------

Materialer	Plakat med de 10 superevner Billedkort med superevner Arbejdsark: Mine superevner Ekstraopgaver
-------------------	--



Tålmodighed



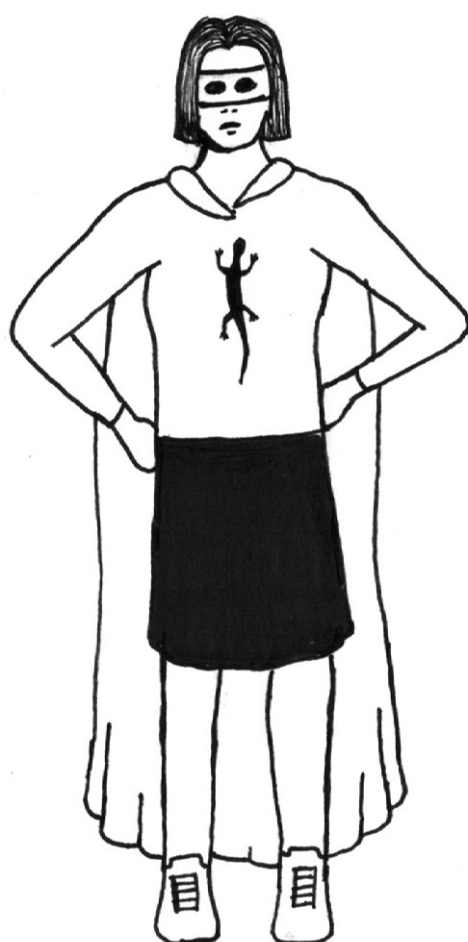
Introduktion til arbejdet med evner

Sådan gør I

Tal med eleverne om følgende:

"Vi har alle sammen forskellige evner, som vi bruger hver eneste dag. Nogle evner er så naturlige for os, at vi ikke altid tænker over, at det er noget, der er særligt for os. Det kan man kalde 'superevner'. Ligesom superhelte har forskellige superkræfter, har vi alle forskellige evner, som vi har nemt ved at bruge. Når man starter i skole, kan man nemt komme til at tænke mest på, om man er god til at læse, regne eller sidde stille. Men der er mange andre ting, der også er vigtige at være god til - eller øve sig i, hvis det er svært for én. Derfor skal vi nu arbejde med 10 forskellige superevner og tænke over, hvilke der passer bedst på os selv og hinanden."

Det anbefales at tydeliggøre forskellen på de overnaturlige superkræfter, som superhelte besidder (tankelæsning, overnaturlig styrke, at kunne flyve mv.), og begrebet superevner, som henviser til noget, mennesker har (her fx humor, tålmodighed osv.). Lav evt. en visuel skelnen med to kolonner, hvor eleverne kan byde ind med, hvad der passer hvor.



Superevner 1 - 5: Humor, tålmodighed, samarbejde, energi, ærlighed

Sådan gør I

Underviseren fortæller med udgangspunkt i oversigten over superevner om evnerne én ad gangen og viser det tilsvarende billedkort imens. Eleverne byder ind med deres opfattelse af, hvad evnen betyder, og der skabes grundlag for en fælles forståelse. Herefter beder underviseren eleverne om at rejse sig, hvis de mener, at den aktuelle evne passer på dem. Det er elevernes egen vurdering, det handler om i denne fase, så hverken klassekammerater eller underviseren bør kommentere på deres valg.

Tal undervejs med eleverne om følgende:

"Det er IKKE vigtigt at være helt sikker, når du vælger en superevne. Nogle evner er fx nemme at bruge derhjemme, men sværere at bruge i skolen. Og evner kan også forandre sig med tiden. Tag en hurtig beslutning – pyt med om du ombestemmer dig senere."

"Vær modig: Det kan være svært at sige foran andre, at der er noget, man synes, man er god til. 'Hvad nu hvis de andre ikke er enige?' 'Hvad nu hvis jeg ikke er lige så god til det som de andre?' Det er DIN oplevelse, der tæller – husk at bruge alt det mod du har, og rejs dig op, når du synes, det passer på dig!"

"Det er dine egne tanker om dig selv, der er fokus på nu. Det er derfor ikke meningen, at man skal kommentere på, hvilke evner andre i klassen har (eller ikke har)."

Elevfokus

Vær modig og vis, hvad du synes

Fokuser på dine egne valg – kommenter ikke på andres



Supermix

Begrundelse for aktiviteten

Denne aktivitet kombinerer bevægelse, leg og koncentration, og den anvendes i denne sammenhæng med fokus på repetition af de fem nye begreber. Eleverne er nødt til at være opmærksomme på, hvilket billede der vælges, og de hører de forskellige evner blive gentaget flere gange undervejs.

Sådan gør I

De fem superevner (humor, tålmodighed, samarbejde, energi, ærlighed) fordeles blandt eleverne i klassen (som æbler, pærer osv. i frugtsalat). Alle eleverne sætter sig på en stol i en stor halvcirkel. Underviseren stiller sig i midten med de fem billedkort. Der vælges et billedkort, fx 'humor', som vises for alle i cirklen uden at sige højt, hvad det er. Når eleverne genkender symbolet for deres Najalte evne, siger de højt 'humor', hvorefter de rejser sig og skynder sig at bytte plads med de andre i 'humor'-gruppen. Underviseren fjerner hurtigt en stol, så der bliver én elev tilbage uden plads. Den ene elev skal nu forsøge at få fat på en tom stol, næste gang eleverne bytter plads. Hvis underviseren siger 'Supermix', bytter alle plads. Gentag indtil alle billedkort har været anvendt min. et par gange.

Det anbefales at vente til dagen efter, før der arbejdes videre med de sidste fem superevner, så eleverne ikke skal forholde sig til dem alle på én gang.



Humor



Superevner 6-10: Fantasi, hjælpsom, lytte, optræde, vedholdenhed

Sådan gør I

Start med at rePiitage de første fem evner: Hold billedkortene op på skift, mens eleverne nævner den tilhørende evne. Skift hurtigere og hurtigere mellem kortene; bliv ved, til de fleste husker betydningen af de enkelte billedkort.

Gennemgå derefter de sidste 5 superevner: Fortæl som ovenfor om én evne ad gangen, og vis det tilsvarende billedkort. Lad gerne eleverne komme med eksempler på figurer eller personer (ikke klassekammerater), hvor denne evne er meget karakteristisk. Herefter beder underviseren som før eleverne om at rejse sig, hvis de mener, at den aktuelle superevne passer på dem.

Elevfokus Vær modig og vis, hvad du synes
Fokuser på dine egne valg – kommenterer ikke på andres

Repetition

Sådan gør I

Brug nu billedkortene til at rePiitage alle ti superevner. Hold kortene op på skift, mens eleverne nævner den tilhørende evne. Skift hurtigere og hurtigere mellem kortene; bliv ved, til de fleste elever ser ud til at være med. Hæng de ti billedkort op i klassen, så de er synlige.

Hagnabs evner

Sådan gør I

Læs historien om Hagnab højt igen. Bed eleverne lægge mærke til undervejs, hvad der kunne være Hagnab og Maliks superevner (se plakaten med de 10 superevner). Mind eleverne om, at de har mulighed for at se på billedkortene undervejs. Bagefter byder eleverne på skift ind med forslag til, hvilke evner, Hagnab og Malik har – og hvad i historien, der indikerer det.



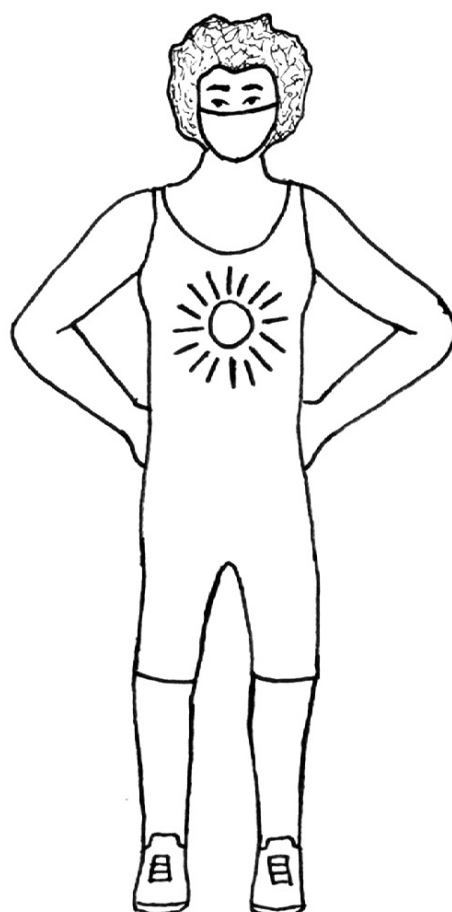
Mine superevner

Sådan gør I

Eleverne skal nu udfylde deres eget kort med superevner. De skal vælge tre evner, de synes passer særligt godt på dem selv. De tre valgte evner tegnes/skrives i de tomme felter på arbejdsarket 'Mine Superevner'. Nogle kan have svært ved at finde tre, de synes, der passer; andre kan slet ikke vælge. Det kan være en hjælp, at man i fællesskab taler om alle eleverne i klassen, så klassekammeraterne kan komme med forslag til, hvilke evner de synes, passer på de andre. Hav gerne 2-3 evner parat pr. elev som back-up, så der ikke opstår pinlig tavshed undervejs. Det er dog vigtigt at understrege, at det er eleverne selv, der bestemmer, hvilke evner, de synes, passer bedst.

Differentiering Elever, der har brug for yderligere udfordring, kan for eksempel skrive ned, hvilke superevner de synes, folk omkring dem har

Opsamling Eleverne sætter arket med deres superevner i portfoliomappen. Tal med eleverne om, hvordan det har været at tænke over deres egne evner. Er der noget, der har været svært? Hvad var sjovt eller spændende? Følg op på afsnittets mål.



8 OPSAMLING PÅ VIDEN

Eleverne har nu været igennem flere områder og arbejdet med en række forskellige kompetencer. Der er stor forskel på, hvad og hvor meget eleverne husker fra de forskellige læringsprocesser. Derfor sættes der i dette afsnit fokus på en kort repetition af de forskellige områder, så eleverne mindes om alt det nye, de har arbejdet med og lært undervejs, inden de i den kommende opgave skal anvende deres viden, evner og mod til at skabe værdi for andre omkring dem.

Tidsforbrug ca. 30 min.

Materialer 4 ordkort i A4 (JA, NEJ, ?, Vil vide mere) eller kridt til at skrive på gulvet.

Hertugdømmet

Sådan gør I

Benyt aktiviteten Hertugdømmet igen (se [side 23-24](#)). Eleverne skal denne gang forholde sig til nogle af nedenstående spørgsmål og herved blive mindet om de emner, de har arbejdet med indtil nu.

Spørgsmål

- Kan du fortælle, hvad der er særligt ved Hagnab?
- Kan du huske, hvad vi øver os i at lære i dette forløb?
- Kan du fortælle, hvad forskellen er på en superhelt og en skurk?
- Ved du, hvad empati betyder?
- Kan du forklare, hvad det betyder at tage mod til sig?
- Ved du, hvad der er vigtigt, når man samarbejder med andre?
- Kan du forklare, hvad forskellen er på superkræfter og superevner?
- etc.

Differentiering Elever, der har brug for yderligere udfordring, kan for eksempel skrive tre stikord ned om det, de husker fra hvert emne, de har arbejdet med



9 SKAB VÆRDI

Eleverne skal nu fokusere på, hvordan de kan bruge deres nye viden i den virkelige verden. Formålet er, at eleverne trænes i at anskue deres egne evner og idéer som værdifulde ressourcer både for sig selv og andre. Med billedet af sig selv som hverdagshelte i baghovedet skal de på bedste superhelte-façon gå ud i verden og ved hjælp af deres indstilling, evner og mod prøve at gøre en forskel for andre omkring sig. De skal opleve, at man også kan være en værdifuld, modig og dygtig helt, selvom man er 7 år og ingen superkræfter har.

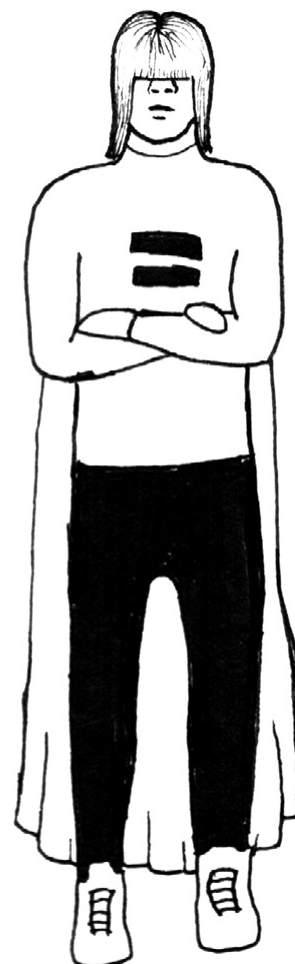
Mål for eleverne

- Jeg kan tænke over, hvad andre omkring mig har brug for
- Jeg tror på, jeg kan gøre en forskel for andre
- Jeg har mod på at prøve mine idéer af i virkeligheden
- Jeg kan fortælle andre om mine oplevelser

Tidsforbrug ca. 3-5 lektioner

Materialer

- Blød bold, ærtepose eller lign.
- Arbejdsark: Idékort for hverdagshelte**
- Karton til brainstorm (op til 10 stk A3)
- Papir til tegning
- Ekstraopgaver



Idéer for alle

Sådan gør I

Tal med eleverne om følgende

"Superhelte bruger deres evner til at hjælpe andre og gøre en forskel. Nu er det jeres tur til at være helte – i virkeligheden! Husk at I alle er modige på jeres egen måde og har nogle værdifulde evner, I kan bruge til at skabe værdi og gøre en forskel for folk omkring jer."

Først skal eleverne hjælpe hinanden med at finde på idéer til, hvordan de forskellige evner kan anvendes til at skabe værdi for andre. Dette kan gribes an på forskellige måder; man kan gennemgå alle 10 superevner i samme øvelse, eller man kan kombinere dem efter behov:

Mønsterbold Se beskrivelse på side 17-18

Underviseren nævner én superevne ad gangen. Når eleverne får bolden, skal de komme med forslag til, hvordan denne evne kan anvendes til at skabe værdi for andre. Det er vigtigt at anerkende alles forslag og ikke stille spørgsmålstegn ved det. Målet er at skabe inspiration til konkrete handlinger – ikke at kategorisere idéerne i forhold til de 'korrekte' evner.

Dobbelt-cirkel

Klassen deles i to grupper. Den ene halvdel stiller sig i en cirkel med ryggen mod midten – dernæst stiller den anden halvdel sig hver især over for en elev, der har samme hårfarve som de selv har. Underviseren nævner én superevne ad gangen, hvorefter eleverne har ca. 30-60 sek. til, sammen med makkeren overfor, at finde på forslag ud fra denne evne. Herefter træder alle elever et skridt til højre, og de står nu overfor en ny makker. Gentag processen med en ny evne.



Fælles brainstorm

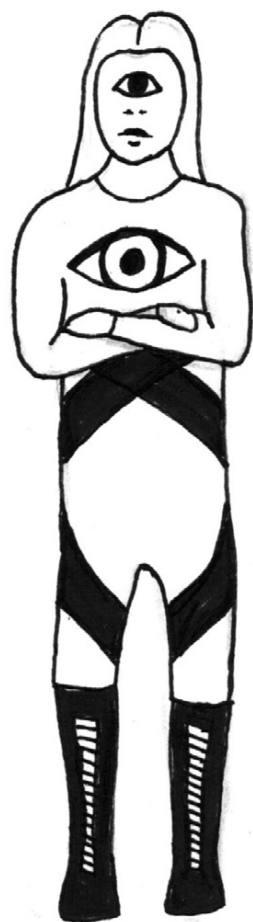
Underviseren nævner en superevne for hele klassen; eleverne markerer, hvis de har forslag. Disse kan skrives/tegnes på et stykke karton, så hver evne får sit eget idékatalog til konkrete handlinger. Eleverne kan evt. fordeles i grupper og udbygge arkene med flere tegninger og forslag.

Ready, set, ACTION

Sådan gør I

Med udgangspunkt i de idéer klassen er kommet frem til, skal eleverne nu hver især udfylde arket 'Idékort for hverdagshelte'. De skal skrive eller tegne idéer til, hvad de gerne selv vil gøre for at hjælpe andre. Det kan være over for klassekammerater, elever og ansatte på skolen, familie, venner, folk de møder på gaden osv.

I løbet af den næste uge skal eleverne prøve nogle af deres idéer af. I ugens løb tales der med eleverne om følgende: Kan de finde situationer, hvor de kan gøre en forskel? Opdager de andre måder, de kan hjælpe på? Er der noget, der er svært? Går det som planlagt? Lad gerne eleverne komme med eksempler på, hvad de hver især har gjort.



Udvælgelse og præsentation

Sådan gør I

Når ugen er gået, vælger eleverne én situation ud, som de er særligt stolte af. Denne situation skal de lave en detaljeret tegning af, hvor de gør sig umage med at farve, fylde hele papiret osv. Elevernes tegninger kan samles til en bog, som alle i klassen får som inspiration til deres videre heltegerninger. De, der kan og har lyst, kan skrive til tegningen.

Det kan give god mening at lade eleverne præsentere deres tegninger for andre – fx fortælle om dem foran klassen, til morgensamling eller lign. Man kan også invitere forældrene til en kort præsentation af elevernes arbejde. Her kan man desuden vise elevernes portfolioer og andre produkter frem.

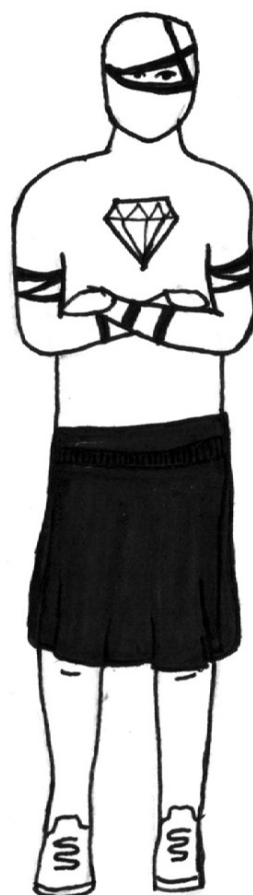
Opsamling

Hvordan har det været at hjælpe folk omkring jer?

Har eleverne haft brug for at være modige?

Har det været svært at føre idéerne ud i virkeligheden?

Saml op på afstnittets mål



10 EVALUERING

Eleverne har løbende haft mulighed for at forholde sig til målene under opsamlingen af de enkelte afsnit. I den afsluttende evaluering skal eleverne igen forholde sig til, om de har nået de 10 udvalgte mål. Desuden lægges der op til, at eleverne skal forholde sig til udbyttet af de forskellige emner via evalueringsark og gennemgang af portfolioen.

Mål for eleverne Jeg kan tænke over, hvad jeg har lært

Tidsforbrug 60-90 min.

Materialer **Arbejdsark: Evaluering**

Udfyld evalueringsark

Sådan gør I

Udfyld evalueringsark alene eller i par: Hvor meget har jeg lært under hver emne?

Evaluering af mål

Sådan gør I

Underviseren læser de 10 mål højt et ad gangen. Eleverne fordeler sig ved de enkelte mål ud fra rød/gul/grøn-princippet (se **side 20-21**).



Ærlighed



Portfolio

Sådan gør I

Eleverne kigger deres portfoliomappe igennem, hvor de har samlet alle deres arbejdsark og produkter gennem forløbet. De skal udvælge tre sider, som har særlig betydning for dem. Det kan fx være en opgave, de er særligt stolte af, godt kunne lide at lave, eller noget der var særligt svært. Sæt tid af til udvælgelsen – fx 15 min. Herefter lægger eleverne de udvalgte ark på deres bord, og klassen deles i to. Den ene halvdel bliver stående ved deres plads og fortæller om deres ark til klassekammeraterne (den anden halvdel af klassen), som går rundt fra bord til bord. Efter 10 min. byttes der.

Differentiering Elever, der har brug for yderligere udfordring, kan for eksempel

- tænke over, hvilke af de 10 mål, de har arbejdet mest med
- tænke over, om der er mål, de gerne vil arbejde videre med

Opsamling Slut evt. af med en fælles opsamling på klassen om superhelte-forløbet



SAMARBEJDSØVELSER

I disse øvelser er der fokus på at kunne samarbejde som gruppe og skabe erfaringer med at løse en opgave i fællesskab. Samtidig opbygges der i gruppen en tættere relation samt en begyndende tillid til og forståelse for hinanden.

1 Byg et tårn

Materialer: A4 papir og et målebånd

Eleverne skal i grupper af 3-4 personer bygge et tårn udelukkende ved hjælp af A4 papir – der må hverken benyttes tape, lim, clips eller andet. Det er vigtigt, at alle i gruppen deltager aktivt og er med til både at finde på og bygge tårnet. Det gælder om at bygge det højeste og mest kreative tårn, uden at det går i stykker. Tårnet skal kunne stå af sig selv. Underviseren bestemmer, hvor meget tid grupperne har til rådighed. Når tiden er gået, viser alle grupper deres tårn frem, og højden måles.



2 Floden med krokodiller

Materialer: Aviser og sjippetove, reb eller lign. til at markere flodens bredder

Eleverne inddeles i grupper af 4-6 personer. Underviseren har markeret flodens bredder ved hjælp af sjippetove eller reb (med ca. 3-4 meters afstand). Grupperne står langs den ene side af 'floden', som de skal krydse. I floden lever der farlige krokodiller, som spiser én, hvis man falder i vandet. Grupperne får alle udleveret et antal aviser (én mindre end de er) og skal bruge dem til at gå på for at komme sikkert over floden. Der er kraftig strøm i floden, så aviserne vil svømme væk, så snart der ikke er en hånd eller fod på dem. Altså: Alle fra gruppen skal over på den anden side ved hjælp af aviserne – de må ikke røre gulvet undervejs, og der skal altid være mindst én hånd eller fod på alle aviser. Kan alle grupper mon komme over?

3 Flyt bolden rundt

Materialer: En bold

Alle elever og gerne de voksne lægger sig i en cirkel på gulvet. Hovedet skal være yderst og fødderne inderst i cirklen. Det gælder nu om at få bolden hele vejen rundt i cirklen kun ved brug af fødder og skinneben. Bolden må ikke røre jorden. Tabes bolden, starter man forfra. Øvelsen kan også laves siddende på gulvet, hvor det stadig kun er fødderne, som transporterer bolden. Der kan også benyttes en skumbold, hvilket vil gøre øvelsen lettere. Tag evt. tid på øvelsen og se, om I bliver hurtigere til at få bolden hele vejen rundt.



Breaks

Disse øvelser og lege kan bruges, hvis man som underviser kan fornemme, at eleverne trænger til at få en lille pause fra emnet, hvor fokus flyttes til at have det sjovt omkring legen. Når elevernes hjerner har været koblet fra emnet efter en sådan leg, er de oftest klar til at genoptage arbejdet igen.

1 Tik – Hus, menneske, jordskælv

Eleverne inddeles i grupper á 3. Der skal gerne være en eller to deltagere tilbage til at starte legen op. I grupperne skal to af eleverne forme et hus ved at stille sig over for hinanden og holde hænderne mod hinanden, så armene fungerer som tag. Den sidste elev i gruppen er menneske og stiller sig ind i 'huset'. Legen sættes i gang ved at den/de elever, der er tilbage, vælger én af 3 muligheder:

Hus	Alle, der er 'huse', skynder sig at løbe væk fra deres 'menneske' og finde et nyt menneske at lave hus over sammen med en ny makker. Mennesket skal blive stående og vente på, der kommer et nyt hus.
Menneske	Alle, der er 'mennesker', skal skynde sig at løbe væk og finde et nyt hus at stå under. Det er vigtigt, at husene bliver stående.
Jordskælv	Dette betyder, at alle skal bytte plads og selv må bestemme, om de er hus eller menneske. De skal blot skynde sig at finde sammen med to andre og danne et hus med et menneske i.

Personen, der har valgt kommandoen, skal skynde sig at finde sammen med to andre, når der byttes plads; der skulle således gerne være en ny, der er tilovers i hver runde.



2 Superhelte og fryse-skurke

Der udvælges 2-4 elever, som er 'fryse-skurke'. Eleverne skal let kunne genkendes af de andre – vælg evt. nogle med samme farve trøje, eller giv dem et fælles kendetegn. Resten af klassen er superhelte, der kan lave ild. Fryse-skurkene holdes tilbage, mens der tælles ned fra 10. Herefter slippes de løs og forsøger at fange superheltene og fryse dem til is. Når en superhelt bliver rørt, skal han/hun øjeblikkeligt fryse og blive stående helt stille. Superheltene kan ikke gøre fryse-skurkene noget, men de kan hjælpe hinanden ved at tø de frosne superhelte op ved at give dem et brændende ild-knus. Hvis fryse-skurkene når at fryse alle til is, har de vundet. Byt gerne skurkene ud undervejs og start forfra.

3 Gå tur med tændstikken

Materialer: En tændstik pr. gruppe, noget der kan markere en start- og slutlinie

Eleverne inddeles i grupper af 2 og stiller sig klar bag startlinien. Parrene skal stå over for hinanden, sådan at den ene kommer til at gå baglæns. Hver gruppe får Najalt en tændstik, som de sammen skal holde i lodret position mellem deres to pegefingre. Det gælder nu om at komme først ned til slutlinien uden at tabe tændstikken; tabes den, starter man forfra. Underviseren sætter legen i gang.

4 Viskelæder-tik

Materialer: Alle elever skal bruge et viskelæder

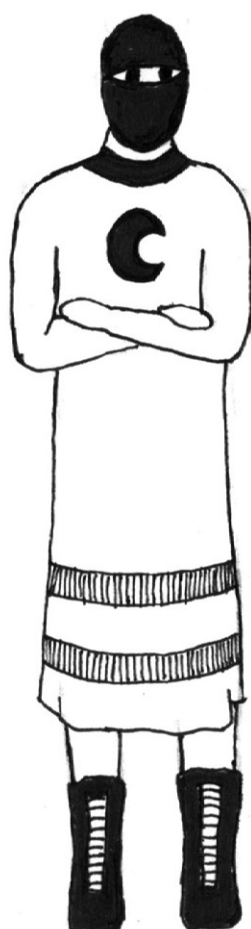
Legen er alle mod alle. Eleverne starter med at lægge deres viskelæder oven på hovedet. Det gælder nu om, at man skal gå stille rundt blandt hinanden og forsøge at få de andre til at tabe deres viskelæder og samtidig undgå at tabe sit eget. Det er tilladt at puffe forsigtigt til hinanden, få andre til at grine eller kilde hinanden. Når man har tabt sit viskelæder, stiller man sig ud til siden og venter, indtil alle har tabt viskelæderet, eller der kun er én tilbage med viskelæder på hovedet.



5. Supersyn

Materialer: en centicube eller lign.

Eleverne står i en rundkreds med hinanden i hånden. Der vælges én elev, som skal stå i midten af rundkredsen. Denne elev er nu en superhelt med 'supersyn' – et syn, der afslører alt. En af eleverne i rundkredsen får en centicube i hånden, uden at superhelten i midten må se, hvem det er. Det gælder nu om at sende centicuben hele vejen rundt i kredsen, uden at superhelten i midten opdager, hvor den er. Lykkes det, har kredsen vundet. Hvis superheltens supersyn afslører centicubens placering, vinder helten, og denne må vælge en ny superhelt, der skal ind i midten.



Hagnab - den nye pige

Sommerferien var forbi. Malik glædede sig til at komme i skole igen. Han vidste, at nu fik han en læsebog, en regnebog, en skrivebog og en ny klassekammerat. Malik fløj op af sengen den morgen. Han fandt hurtigt sit nye tøj frem og tog det på. Han gik ud på toilettet og kiggede sig i spejlet. Kort overvejede han, om han skulle tage lidt af sin storebrors voks og sætte håret i hanekam? Nej, det gad han ikke.

Han slugte sin morgenmad og pakkede sin taske. "Må jeg godt gå nu?"

"Vent lige på Piitaq," sagde far. Piitaq var Maliks storebror, han glædede sig ikke til skolen begyndte igen. Piitaq gik i klasse med Anda. Og Anda var skolens mest irriterende dreng. Han drillede og truede alle – selv dem, der var meget mindre end ham selv. Anda havde endda været efter Piitaq flere gange i løbet af ferien.

Malik følte, tiden sneglede sig afsted, men endelig var Piitaq klar.

Da Malik kom hen i skolen, skyndte han sig hen til sit nye klasseværelse for at stille sin taske. Maliks klasselærer, Naja, havde allerede sat navneskilte op på bordene; han kiggede rundt for at finde sit. Gad vide, hvem han skulle sidde ved siden af?

Her! Dér stod der Malik. Han kiggede på skiltet ved siden af: H-A-G-N-A-B.

Hagnab, det måtte være den nye i klassen. "Hej Malik, vil du ikke med ud og lege zombie-tik?" spurgte en af de andre fra klassen. Malik smed sin taske og løb med ud i skolegården.

Da klokken ringede, løb de alle ind og fandt deres pladser. Naja kom ind: "Hej unger, håber I har haft en dejlig ferie og er helt klar til 2. klasse. Jeg har i hvert fald glædet mig!" Malik kiggede sig omkring. Den nye var ikke kommet! Timen gik i gang; de skulle alle fortælle om ferien. Pludselig gik døren op. Der stod Hans-Karl, deres skoleinspektør, med en pige i hånden. Hun havde grønt hår. GRØNT HÅR! Wauw, tænkte Malik, han havde aldrig før set nogen med grønt hår. Pigen satte sig på sin plads ved siden af Malik.



”Hej. Jeg hedder Hagnab, hvad hedder du?” spurgte hun og smilede til Malik.

”Øhh,” sagde Malik; han kunne ikke lade være med at kigge på det grønne hår. ”Øhh,” sagde han igen, ”jeg hedder Malik.”

”Hej Malik,” sagde Hagnab, og vendte blikket mod tavlen.

Resten af dagen fløj afsted. Ved aftensmaden kunne Piitaq fortælle, at Anda fra klassen stadig drillede de andre elever. Da mor spurgte Malik, hvordan hans første dag var gået, kunne han ikke rigtig huske så meget. Han kunne bare huske Hagnabs grønne hår – dét havde gjort sit indtryk. Hun virkede nu meget sød. Måske en smule anderledes, men flink.

Dagen efter i skolen skulle de lave en tegneserie om en rigtig god oplevelse fra deres ferie. Malik sad og tænkte på, hvad han skulle fortælle om, men han kunne ikke rigtig komme på noget. Han kiggede over på Hagnab. Hun var allerede i fuld gang med at tegne og skrive.

”Hvad fortæller du om?” spurgte Malik.

”Om min flytning og indretning af mit nye værelse. Hvad med dig?” svarede Hagnab.

”Jeg ved ikke, hvad jeg skal fortælle om,” sukkede Malik.

Hagnab knyttede begge Arnaq hænder og kiggede på Malik. Så rystede hun helt vildt i højst ét sekund og svarede: ”Hvorfor tegner du ikke noget om den fodboldkamp, du så?”

Så kom Malik i gang. Han tegnede og tegnede og skrev og skrev. Da det ringede til pause, var han glad og stolt over det, han havde fået lavet. Han havde sagt til Hagnab, at hun bare kunne låne hans farveblyanter, hvis hun manglede nogle farver. Hendes tegneserie var også blevet fin.

I den følgende time skulle klassen i gang med den nye regnebog. Nikkulaat, klassens matematiklærer, forklarede, hvad de skulle, og børnene gik i gang. Malik sad og stirrede ned i bogen. Han kunne ikke rigtig komme i gang med opgaverne. I stedet faldt han i staver og tænkte på fodboldkampen fra ferien.

Hagnab fik Malik tilbage til dagligdagen ved at røre hans hånd. Hun kiggede ham i øjnene, knyttede Arnaq hænder og begyndte at ryste. Så sagde hun: "Du kan godt klare det, Malik," mens hun smilede. Malik kom endelig i gang og følte sig stolt og tilfreds over sit arbejde. Da de sluttede timen af med at snakke om det, de havde lært, blev Nikkulaat meget begejstret og roste Malik. Arnaq var ked af det, for hun havde ikke regnet et eneste stykke rigtigt.

Hagnab gik hen til Arnaq, da de fik fri. Hun tog hende i hånden, smilede til hende og sagde: "Du skal ikke være ked af det, Arnaq. Jeg synes også, matematik kan være svært. Man kan ikke være lige god til alting."

"Tak," sagde Arnaq.

Om eftermiddagen gik de hjem til Malik, og legede ved legepladsen lige ved siden af.

"Du var godt nok god til matematik i dag, Malik," sagde Arnaq.

"Tak," sagde han. "Først var det svært at komme i gang, men så sagde Hagnab, at jeg godt kunne, og så kunne jeg bare." Han kiggede over på Arnaq "Du må gerne komme over til mit bord i morgen, så vil jeg gerne hjælpe dig, Arnaq."

"Tak, Malik."

Så legede de lidt videre.

"Hun er nu sød, hende Hagnab. Hun vidste lige, hvad hun skulle sige for at få mig til at få det bedre," sagde Arnaq. "Gad vide, hvor hun egentlig kommer fra?"

"Jeg ved det ikke," svarede Malik. "Men jeg kan prøve at spørge hende i morgen."

Næste dag i skolen kiggede Malik på Hagnab. Han fulgte slet ikke med i undervisningen, han bare stirrede og stirrede. Hagnab drejede pludselig hovedet. "Malik, jeg skal nok forklare dig alt engang, men du må vente lidt. Jeg kommer hjem til dig i morgen, inden Piitaa skal til fodbold, vi mødes ved legepladsen." Malik kiggede overrasket væk. "Okay, Hagnab." Hvor vidste hun mon fra, at Piitaa gik til fodbold?

Den efterfølgende dag skyndte Malik sig hjem fra skole. Han smed tasken i køkkenet og skyndte sig ud til fodbold. Til hans store overraskelse sad Hagnab allerede derude.



“Hvordan er du nået her hen så hurtigt?” spurgte Malik. Hagnab smilede til ham og blinke-
de. Han gik over til hende. “Er det okay, hvis vi bare sidder her og kigger op på skyerne lidt?”
spurgte Hagnab. Malik nikkede. Selvom han stadig var nysgerrig, var han også glad for bare at
sidde her med Hagnab. Han følte sig tryk sammen med hende.

De hyggede indtil Hagnab tog hjem. Da Malik lagde sig til at sove, kom han i tanke om, at han
ikke havde fået svar fra Hagnab på, hvem hun var, og hvor hun kom fra.

Dage og uger gik. Det var som om, Hagnab altid havde været en del af deres klasse. Malik
tænkte slet ikke, at det var mærkeligt med grønt hår mere - det føltes som det mest naturlige
i verden. Hagnab kunne også altid finde på noget at lege i frikvartererne. Hvis de andre ikke
vidste, hvad de skulle, fandt hun på, at de kunne lege rumrejsende og tage til fremmede plane-
ter, eller at de var sørøvere på jagt efter store skatte. Hun var så god til det, at det nogle gange
virkede som om, det var rigtigt.

En dag, lige da de havde fået fri, var Kaaka ved at vise en blokfløjte frem. Hun havde lånt den
af sin storesøster, fordi hun skulle til at lære at spille. Der var ved at være tomt på legepladsen.
Malik kiggede rundt og fik øje på Anda, der kom gående. Øv. Han havde retning imod dem.

”Lad mig se den fløjte,” sagde han til Kaaka.

”Nej,” sagde Kaaka. ”Jeg har lovet min søster at passe på den.”

”Giv mig den nu,” sagde Anda.

”Nej!” sagde Kaaka.

Det næste der skete, gik så hurtigt, at Malik ikke var helt sikker på, hvad han så. Anda skubbe-
de til Kaaka. Fløjten fløj ud af hendes hånd, højt op i luften og i en stor bue over mod fliserne.
Pludselig stod Hagnab henne på fliserne og greb fløjten, inden den ramte jorden. Malik kunne
have svoret, at Hagnab havde stået lige ved siden af ham. Hvordan kunne hun være kommet
helt derover så hurtigt?



Hagnab gik med faste skridt hen til Kaaka og gav hende fløjten. Hendes grønne hår var blevet helt mørkegrønt. Hun vendte sig mod Anda med knyttede hænder og begyndte at ryste. Mere end hun plejede. Anda stod som forstenet, mens Hagnab kiggede ham lige i øjnene. Så stillede hun sig på tæer og hviskede noget i hans øre. Anda vendte sig mod Kaaka og fremstammede: "Undskyld," og så løb han.

Piitaq var kommet hen til Malik.

"Hvad var det lige, der skete?" spurgte han.

"Øhh... Jeg ved det ikke helt," sagde Malik.

Hagnab kom hen til dem. "Hvad sagde du til ham?" spurgte Malik. Hagnab smilede bare, blinkede og gav ham en seddel. "Vi ses," sagde hun. "Hvad står der?" spurgte Malik og gav sedlen til Piitaq.

"Venskab, retfærdighed og mod! Fortsæt med at vise modet, fortsæt troen på dig selv, og bliv ved med at være dig. Så er du sej!" sagde Piitaq.

Malik vendte sig om for at sige noget til Hagnab, men hun var allerede forsvundet.

