

Inspiration til den gode introperiode



Som introduktionsvalg har I en ganske særlig rolle. I er med til at give nye elever det første indtryk af, hvordan det er at gå i gymnasiet – og særligt, hvordan det er at gå på jeres gymnasium. I er med jeres ord og handlinger med til at indfri og justere de forventninger, de nye elever har til, hvordan det er at gå i gymnasiet.

I dette katalog giver vi inspiration til hvordan I kan lave et godt introprogram og giver bud på gode lege til at lære hinanden bedre at kende. Målet er at skabe en introperiode, hvor gode relationer og fællesskab er i centrum.

Eksempel på Introprogram

DAG 1

Tidspunkt	Aktivitet	Drejbog for tutorer
09:00 - 09:30	Modtagelse af tutorer	Tag godt imod de nye 1.g'ere. Tænk over, hvordan I vil tage imod dem, så de føler sig velkomne. Måske en morgenfest eller et krammehold kunne være en idé?
09:30 - 10:00	Velkomst i hallen ved rektor	Sørg for at vise de nye elever hen til hallen, hvor rektor byder velkommen.
10:00 - 11:00	Samling i klasserne ved velkomst, præsentation og lege med tutorer	Præsenter jer selv som tutorer, evt. med en sjov personlig anekdote. Lav lege så de nye elever kan begynde at lære hinanden at kende. Brug f.eks. øvelserne "Duellen", "Perronen", "Hvem er jeg?".
11:00 - 12:00	Rundtur på skolen sammen med klassen og tutor	Vis de nye elever rundt på skolen og introducer dem til de vigtigste områder. Brug evt. øvelsen "Turisten", for at gøre rundturen lidt sjovere.
12:00 - 12:30	Frokost - I klassen, kantinen eller ude på græsset	Find et hyggeligt område, hvor hele klassen og I som tutorer kan sidde sammen og spise. Vær gerne primus motor for samtalen, enten ved at stille de nye elever spørgsmål eller fortælle lidt om livet som elev på skolen. I kan f.eks. bruge dilemma-kortene som en samtale-starter.
12:30 - 15:30	Aktiviteter - Lær dine klasse-kammerater at kende	Her er der en rigtig god mulighed for at ryste de nye elever lidt mere sammen. Lav gerne nogle øvelser, hvor de skal samarbejde, så som "Olympiaden" og/eller "På ræd og række".
15:30 - 16:00	Opsamling og afrunding på dagen med tutorer	Dagen afsluttes med en fælles afrunding, hvor I som tutorer takker for dagen og sender de nye elever hjem, efter en fed første dag. Fortæl om, hvad der kommer til at ske i morgen. Sørg for at de nye elever har mulighed for at stille spørgsmål.

Eksempel på Introprogram

DAG 2

Tidspunkt	Aktivitet	Din rolle som tutor
08:00 - 12:00	Almindelig undervisning	
12:00 - 12:30	Frokost - i klassen, kantinen eller ude på græsset	Spis sammen med den klasse, I er tutorer for.
12:30 - 14:00	Aktiviteter - Ryste sammen lege	Byg videre på gårsdagens aktiviteter og lav nogle aktiviteter, hvor eleverne skal arbejde sammen - gerne med fysisk aktivitet. F.eks. øvelserne "Olympiaden", "Beskyt ægget" og/eller "På ræd og række".
14:00 - 15:45	Fælles aktiviteter - Fælles aktivitet for alle 1.g'erne	Skal alle de nye elever dyste mod hinanden? Dette er en god måde, at sikre at alle møder hinanden. Til dysten skal I sammen med jeres elever finde på et lækkert holdnavn og et kampråb, I kan bruge, når I vinder. Lav evt. en konkurrence blandt eleverne om at finde det bedste navn og råb.
15:45 - 16:00	Opsamling og afrunding af dagen med tutorer	Dagen afsluttes med en fælles afrunding, hvor I som tutorer takker for dagen.

Intro lege

I forbindelse med jeres planlægning af introdagene kan det være en god idé at have nogle lege og øvelser klar. Herunder finder I lege til at lære hinanden at kende, til at skabe sammenhold og til at vise jeres gymnasium frem til de nye elever.

Lege til at lære hinanden at kende

Perronen

God og nem icebreaker til en gruppe, der lige har mødt hinanden (10-30 personer)

Læg to snore parallelt på jorden med ca. 2 meters mellemrum. Mellemrummet mellem de to snore kaldes perronen, og for enden står instruktøren. Instruktøren stiller en række forskellige spørgsmål, som kun har to udfald: enten/eller, ja/nej mv.

Gør spørgsmålene SJOVE og målret dem til deltagerne.

Hver gang opråberen stiller et spørgsmål, peges der mod venstre eller højre alt efter valgmulighederne, som spørgsmålet byder. Deltagerne skal nu vælge side og stille sig på enten venstre eller højre side af perronen. Inden opråberen stiller det næste spørgsmål, stiller alle deltagerne sig igen imellem snorene.

Eksempler på spørgsmål kan være:

- Er du en snoozer, eller står du op første gang vækkeuret ringer?
- Vil du helst svede remoulade eller have arme lavet af porrer?
- Ser du Disneys Juleshow hvert år?

Hvem er jeg?

God og nem for mellemstore til store grupper
og til at få folk til at snakke (+20 personer)

”Hvem er jeg” er en gætteleg, hvor du bruger egenskaberne og kendetegnene ved kendte, historiske eller erhvervsfigurer til at bryde isen med hinanden. Enhver større gruppe kan spille – kun fantasien sætter grænser!

Til legen skal i bruge tape, papir og en markør. Selvklæbende hvide etiketter fungerer også rigtig godt.

Inden din gruppe ankommer, skal navnene på berømte personer (eller andre mennesker, som alle i gruppen kender) skrives på papiret. I kan f.eks. skrive:

- Superman
- Caroline Wozniacki
- Harry Potter
- Batman
- Donald Trump
- Rasmus Seebach
- Mickey Mouse

Når gruppen ankommer, placeres et af navneskiltene på panden af hver spiller, så alle andre på nær spilleren selv kan se navnet/personen. Når alle har et navn i panden, introduceres legen:

Hver person skal forsøge at finde ud af, hvilken berømt person de er, kun ved at stille spørgsmål der kan besvares med ”Ja” eller ”Nej”, for at spore sig ind på navnet. For eksempel kan en spiller stille spørgsmål som:

- ”Er jeg en atlet?”
 - ”Er jeg kvinde?”
 - ”Er jeg en ung person?”
- og så videre.

Personerne går nu rundt blandt hinanden, og må kun stille ét spørgsmål til hinanden af gangen, derefter skal de gå videre og finde en ny person. Hver gang man møder en ny person, introducerer man sig selv med sit rigtige navn, inden spørgsmålet stilles.

Opgaven er udført, når alle i gruppen har gættet sin person.

Duellen

God til større grupper og god måde
at bryde isen på (+15 personer)

Denne leg kan godt larme en smule, så sørg for at være et sted, der tillader dette. Beslut inden legen starter et råb, en lyd eller sætning, der skal råbes når der er ”duel”.

Deltagerne stiller sig i en cirkel, så alle kan se hinandens øjne og få øjenkontakt. Deltagerne introduceres til legen:
Der vil blive råbt to forskellige udsagn, som kræver to forskellige reaktioner:

Første udsagn:

”Kig ned” Alle deltagerne skal kigge ned i jorden og se på en anden deltagers sko.

Andet udsagn:

”Kig op” hver deltager skal nu kigge direkte ind i øjnene på den deltager, hvis sko de kiggede på.

Der er nu to scenarier.

1. En deltager kigger en anden deltager i øjnene, men den anden deltager kigger i øjnene på en tredje – Der sker ingenting, og deltageren er stadig med i legen.

2. To deltagere får øjenkontakt. DUEL! Begge deltagere skal hurtigst muligt udbryde det forudbestemt råb/lyd. Den, der først udbryder, får lov at blive i cirklen, den anden udgår. Sørg for at der råbes igennem, da det gør legen meget sjovere. Cirklen trækker sig nu sammen og lukker de huller, der er kommet. Legen fortsætter, til alle har set en i øjnene, også selvom der kun er to tilbage.



Pladen fuld af venner

God til større grupper og god måde at bryde isen på og snakke med nogen nye (+15 personer)

Giv hver deltager en bankoplade, som den nedenfor, hvor tal er erstattet af forskellige egenskaber og special skills. Nu skal deltagerne finde en person, som kan placeres i hvert felt. Den, der først får fuld plade, vinder. Gør legen sjovere ved at finde på jeres egen bankoplade og give deltagerne forskellige plader. Brug evt. skabelonen her som inspiration.

BANKO - lær dine venner at kende

En, som kan stå på hovedet	En, som elsker Justin Bieber	En, der er storebror/storesøster	En, som kan beatbokse	En, som kan danse Gangnam Style
En, som kan røre jorden med strakte ben	En, som du aldrig har udvekslet et ord med	En, som er kræsen	En, som har et kæledyr	En, som kan tage flere armbøjninger end dig
En, hvis navn du har glemt	En, som er bedre til fornite-dansen end dig	En, du kan slå i at stå på ét ben	En, som kan klappe sig selv på hovedet med den ene hånd, imens han/hun laver cirkelbevægelse på maven med den anden hånd	En, som kan lave tre kolbøtter i træk

Speeddating

Sjov icebreaker og måde at lære nogen nye at kende på. Fungerer godt i store grupper.

Der laves to cirkler med lige mange personer i hver. En indercirkel og en ydercirkel. I kan sidde på gulvet eller opstille stole over for hinanden to og to.

Alle deltagere i de to cirkler vil på skift sidde overfor hinanden i 30 sekunder, hvor de skal snakke om et emne. Nedenfor er der en liste med idéer til emner, der kan diskuteres. I bestemmer selv og kan forsætte listen – jo længere liste desto længere speeddating. Hver gang der er gået 30 sekunder (en runde), siger instruktøren en høj lyd og ydercirklen går ét skridt til højre, hvor personerne sidder overfor en ny.

Eksempler på emner I kan diskutere:

- Fortæl den ulækreste madhistorie du kender!
- Lav det mest fjollede, åndsvage eller mærkeligste ansigtsudtryk du kan!
- Fortæl om du folder, ruller eller krøller dit toiletpapir, når du er på toilettet og hvorfor!
- Fortæl om din holdning til ananas på pizza
- Fortæl om den bedste dag i din sommerferie
- Fortæl om, hvordan du kom i skole i dag
- Fortæl om, hvad du glæder dig mest til i gymnasietiden





Samarbejdslege

På ræd og række

Nem og sjov leg for grupper, der lige har mødt hinanden (20+ personer)

Opdel gruppen i to hold.

Lav to lige store linjer, enten ved hjælp af snor, eller bræt/bænk hvis det er muligt. Det vigtige er, at der kun lige er plads til, at alle fra hvert hold kan stå oprejst på det afgrænsede område.

Opgaven for holdene er nu at dyste om, hvem der først kan stille sig i den rigtige rækkefølge ud fra en række spørgsmål.

Eksempler på spørgsmål:

- Stil Jer efter skostørrelse, fra laveste til højeste
- Stil Jer efter fornavn, A til Å (eller omvendt)
- Stil Jer op efter højde, laveste til højeste
- Stil Jer op efter, hvornår i er født (dato, og måske endda tidspunkt)

Når et af holdene har opstillet rækkefølgen korrekt og kan være indenfor det afgrænsede område, råber de "FÆRDIG". Instruktøren tjekker om rækkefølgen er korrekt ved at spørge hver person ift. emnet, før end sejr tildeles.

Hvis sværhedsgraden skal øges, kan man forsøge at afgrænse området endnu mere, eller man kan forbyde snak under legen.

Beskyt ægget

God til at facilitere teamwork, problemløsning
og kreativitet (20-40 personer)

I denne leg inddeles gruppen i mindre hold af 4-6 personer. Hvert hold får udleveret en række redskaber og ét æg. Redskaberne kan eksempelvis være 4 sugerør, 3 meter tape, 1 avis (jo færre redskaber, jo sværere er udfordringen). Grupperne får nu 15-20 minutter til at bygge den stærkeste konstruktion med de udleverede materialer, hvor ægget skal placeres i. Konstruktionen skal være så stærk, at den kan holde til et fald på minimum 3 meter og samtidig holde ægget intakt (jo højere, jo sværere).

Nårtiden er gået, indsamles de forskellige konstruktioner, og hver testes ved at blive droppet fra den besluttede højde. Overlever både konstruktion (helt intakt) og æg faldet, tildeles fuld point – 10 point. Går konstruktionen delvis i stykker, men er ægget intakt, gives der 7 point. Går konstruktionen helt i stykker, men er ægget intakt, gives der 5 point. Går ægget i stykker, uanset konstruktionens stand, gives der 0 point.

Dette betyder selvfølgelig, at der er flere grupper, der kan ende på samme antal point, derfor kan I, som dommere, vælge at give ekstra point for andre kriterier såsom:

- Kreativitet
- Udseende
- Effektivitet (hvis man bruger færre materialer end udleveret)
- Andre sjove kriterier

Det hold, der samlet set har fået flest point, vinder legen!

Olympiaden

God leg til at skabe sammenhold
og grupper (20-40 personer)

Til denne leg skal I bruge en række genstande. Genstandene afhænger af, hvilke udfordringer I vælger at tage med i legen. Nedenfor er det noteret, hvilke I skal bruge for at lave de foreslåede udfordringer. Udfordringerne kan bruges som de er eller anvendes som inspiration til jeres egne sjove udfordringer.

Del gruppen i hold á 4-6 personer. Der kan sagtens være flere grupper, dog ikke alt for mange, da det kan være svært at holde styr på. Grupperne får nu at vide, at de skal lave en række udfordringer, og til hver udfordring skal de vælge én person til at repræsenterer gruppen. Giv grupperne en overskrift (se eksempler nedenfor under 'Udfordringer'). Ud fra denne sparsomme information, skal de udvælge den person, de mener bedst ville kunne løse opgaven på gruppens vegne. Sørg for at vælge nok udfordringer således, at ALLE i gruppen deltager i mindst én udfordring. Der kan for hver udfordring vælges at udpege én vinder, eller man kan vælge at give point, således 1. pladsen får 3 point, 2. pladsen: 2 point, og 3. pladsen: 1 point.

Der findes rigtig mange alternativer til nedenstående lege, så vær gerne selv kreative og find på nogle sjove udfordringer, der passer godt til jeres gruppe.

Udfordringer:

Herunder er eksempler på de overskrifter, som kan gives til grupperne. Disse dækker, sjovt nok, ikke altid over de udfordringer, som man lige havde tænkt. Find også gerne selv på overskrifter og udfordringer.

- **Den stærkeste** ... til hovedregning
Redskaber: Rigtige svar klar og udregnet

Klargør en række, matematiske hovedregninger (eks. 3-4 stykker), som gerne må være lidt udfordrende. Skal gerne kunne udregnes på 20-40 sekunder. Personen, der hurtigst opnår det korrekte svar, og får flest rigtige, vinder runden.

- **Den roligste** ... til at få balanceret en kuglepen ned i en flaske
Redskaber: Hver deltager skal bruge snor, flaske og kuglepen

Hver deltager får en snor udleveret, hvor der hænger en kuglepen i den ene ende. Hver deltager skal nu have snoren bundet om maven, således kuglepenen hænger omkring 50-60 cm over jorden (jo højere, jo sværere). Der stilles en tom flaske, gerne med smal hals, mellem hver deltagers ben, og opgaven er nu at få kuglepenen til at ramme ned i den tomme flaske -men kun ved at squatte. Der må ikke hjælpes med hænder eller andet. Den første deltager, der formår at få kuglepenen ned i den tomme flaske, vinder runden.

- **Den længste** ... tid en mønt kan spindes uden at vælte
Redskaber: Der skal bruges et bord eller en glat overflade, og hver deltager får udleveret en mønt (helst samme størrelse)

Opgaven er nu, at hver deltage på samme tid skal spinde mønten, og den mønt, der sidst vælter, har vundet runden.

- **Bedste udholdenhed** ... i en kamp om ikke at blinke (fungerer bedst med to hold)

Opgaven er ret simpel. Deltagerne placeres overfor hinanden med en meter mellem sig og skal nu kigge hinanden direkte i øjnene. Første person, der blinker, har tabt.

Hvis der er mere end to grupper, kan I vælge at køre elimineringsrunder, som afsluttes med en finale.

- **Den bredeste** ... tyggegummiboble
Redskaber: Tyggegummi til hver deltager og lineal til at måle (gerne flere til at måle)

Deltagerne får 1 minut til at lave den største tyggegummiboble, de overhovedet kan. Hvis boblen går i stykker under opmåling, skal den laves på ny. Den største boble vinder. Man kan her vælge at give ekstra point for stærk indsats, eksempelvis hvis en deltager forsøger så ihærdigt, at boblen springer ud i hele ansigtet.

- **Den hurtigste** ... til at stable plastikkopper
Redskaber: 6 plastikkopper til hver deltager + et bord

Deltagerne får udleveret 6 plastikkopper hver og bliver placeret bag en streg. Der tælles ned fra 3, og på NU skal de løbe ned for enden (ca. 20-30 m), hvor der er placeret et bord. Her skal de nu stable de 6 plastikkopper til en pyramide- 3 nederst, 2 ovenpå og til sidst 1 på toppen. Når pyramiden står sikkert, skal deltagerne løbe tilbage over strengen, de startede fra. Første mand vinder runden.

Holdet, der samlet set har vundet flest udfordringer/samlet flest point, vinder konkurrencen.





Lege til at introducere områder eller traditioner

Turisten

God leg til at introducere områder og traditioner (15-50 personer)

Denne leg kræver lidt mere planlægning og grundarbejde, men er til gengæld en leg, der er rigtig god til at introducere nye elever til områder eller specielle traditioner på skolen. Den kan både bruges i et større omfang til at introducere byen eller lokalt til at introducere områder på gymnasiet eller lign. Følgende beskrivelse vil fungere som skabelon og eksempel, da stederne og udfordringer vil afhænge af jeres område.

Formålet er en slags skattejagt, hvor elever i grupper (3-8 pers.) skal løse opgaver og samle "skatte" rundt omkring på skolen eller i byen.

Legen kan laves på flere forskellige måder. En måde kan f.eks. være, at grupperne skal rundt og tage selfies af forskellige områder på skolen. Det kan være, at de skal finde et helt specielt billede, en statue eller måske endda den udstoppede ræv og tage et selfie med hele gruppen og ræven i baggrunden. Eleverne starter med at få én ledetråd, som igen leder dem mod første post. Ved den næste post skal der være informationer, der leder dem mod den næste post og så fremdeles. Find gerne på sjove elementer, som både introducerer eleverne til området, men samtidig også fortæller om traditioner på skolen. Knyt derfor også gerne historier eller fortællinger omkring de forskellige ting, de skal rundt og finde. Gør dem sjove, og de behøver nødvendigvis ikke alle sammen være sande – eksempelvis kunne ræven være rektor Ejler Knud Knudsens kæledyr fra 1908, som han dengang fik udstoppet, og nu er blevet til skolens maskot.

Sørg for at fordele grupperne på forskellige poster, således at de ikke alle sammen starter med at finde den samme post.

Den gruppe, som først får indsamlet selfies fra alle posterne og kommer tilbage til udgangspunktet, har vundet.



Tak, fordi I tager så godt imod de nye elever.