

Idrætsundervisning

# Game On



## Læringsmål

Eleverne kan skabe og udføre forskelligartede kropslige udtryk ved at justere på Labans kategorier.

Eleverne har viden om brug af rum, relationer og bevægelses-kvalitet.

Eleverne kan inddrage alle i teamet under udarbejdelse af bevægelsessekvenser.

### Egne læringsmål:

## Tegn på læring

Eleverne deltager i egne bevægelsessekvenser og fælles performance.

Eleverne reflekterer over bevægelses valg gennem samtale og elev-feedback.

Eleverne inddrager alle i teamet under udarbejdelsen af bevægelsessekvenser.

### Egne tegn på læring:

## Game On

### Dans og udtryk

Dette 4 lektioners danse-forløb har fokus på den undersøgende og skabende del af "Dans og Udtryk" og er i første omgang rettet mod 4-6. klassetrin. Fokus er hovedsageligt på, at eleverne skal udvikle en koreografi, men samtidig får de viden om bevægelsespædagogen Rudolf Labans bevægelsesprincipper. Elevernes samarbejdsevner bliver også udviklet i teamet. Underviserens primære opgave er at lede eleverne ind i et spilunivers og undersøge bevægelsesmulighederne i samarbejde med eleverne. Forløbet tager udgangspunkt i bevægelsesbilleder, der er forankret i et allerede kendt univers. Det er altså ikke nødvendigvis underviserens opgave at gå foran og vise bevægelserne selv.

### Forløbet kort:

Den første lektion handler om at åbne spiluniverset for eleverne, og sætter fokus på at undersøge bevægelses-kvaliteter som fx tung/let eller førende/markerede bevægelser. I de næste to lektioner udforskes forskellige "levels" i spillet, hvor eleverne bl.a. arbejder med rum/retning og niveauer. Efter hver lektion har de forskellige teams udviklet en ny lille sekvens, som kan sættes sammen og afsluttende ender som en samlet koreografi. I den sidste lektion skal eleverne gennemføre spillet ved at danse koreografien og møde den endelige "Boss" hvilket afslutter forløbet.

### God fornøjelse og god undervisning!



### Fælles mål efter 5. klasse

Alsiddig idrætsudøvelse	Eleven kan skabe forskelligartede kropslige udtryk med bevægelse Eleven har viden om brug af rum, relation og bevægelsernes dynamik Eleven har viden om variationer i bevægelser inden for dans og udtryk
Idrætskultur og relationer	Eleven kan udvise samarbejdsevne i idrætslige aktiviteter

## Henvisninger & inspiration

<http://www.tafatomdansen.dk/arets-dans/aarets-dans-2015/>

<http://www.dansetid.dk/>

Vil du læse mere om Laban og Labans bevægelsesprincipper henviser vi til flg. litteratur:

Borghäll, Johan: Rudolf Laban og jeg - en genial bevægelseslære i teori og praksis. Underskoven 2011.

Nielsen Hans Chr. m.fl.: Idrættens ABC 2. Forlaget Djurs 2005.

Ravn, Susanne: Med kroppen som materiale - om dans i praksis. Odense Universitetsforlag 2001.

Winther m.fl.: Fodfæste og himmelkys - undervisning i rytmisk bevægelse, gymnastik og dans. Hovedland og Institut for Idræt 2001.

## Forløbet er et inden-dørs forløb

## Begrebsboks - Laban

### Brug af Rudolf Labans bevægelsesprincipper

Vi har i forløbet anvendt begreberne rum, relation og bevægelseskvalitet for at udfordre eleverne i deres arbejde med dansen og hjælpe dem til at skabe rammer og variation i koreografien. Begrebet bevægelseskvalitet benævnes også i Fælles Mål "bevægelsesernes dynamik", som det ses nedenfor.

På næste side kan du se en model over de 4 overordnede Laban kategorier. Vi har, som det også ses i lektionsoversigterne og af bilaget med kopisiderne, valgt at fortolke begrebet bevægelseskvaliteter frit og supplere med flere ord, som vi synes bidrager til spil universets stemning og bevægelsesbilleder f.eks. tilføjer vi stiv/ blød og førende/ markeret. Eleverne får jvnf. Fælles Mål brug for at kunne italesætte og anvende Labans bevægelsesprincipper i idræt i udskoling. I dette forløb er det op til dig, hvorvidt du vil sprogliggøre begreberne eller blot anvende dem som en del af praksis forløbets "byggeklodser".

Se også Laban model på s. 4.

## Begrebsboks - Musikforslag

### Musik og musikforslag.

Musikken til 'Årets dans' kan downloades her: <http://www.tafatomdansen.dk/arets-dans/aarets-dans-2015/>

Vi har desuden udvalgt følgende seks musikstykker, som kan anvendes i forløbet og som hver især på deres måde bidrager til stemningen i et computerspil univers. Hvis du arbejder tættere på "Årets Dans" koreografien kan du også anvende det musikstykke, der er komponeret hertil.

Vi anbefaler, at du starter med at vælge det stykke, I vil lave den endelige dans til, således at I kan bruge det undervejs i processen, når I repeterer og afprøver sekvenserne. Herudover kan I evt. skifte mellem et eller flere af de andre numre for at skabe variation i undervisningen.

- "Rockit" af Herbie Hancock
- "Warrior of light" af Synthesis
- "Time" af Nathan Lanier
- "Rocket" af Muhammed Ali
- "Super Mario World Levels" af Avicii
- "Rykketid" af Trentemøller

Du kan vælge at arbejde tæt på musikkens karakter og variation og tælle takter meget nøjagtigt, men du kan også bare bruge musikken som takt baggrund for elevernes bevægelser og med dine kommandoer styre, når eleverne skifter fra en sekvens til en anden.

## Begrebsboks - Årets Dans

### Årets dans

"Årets dans" er et initiativ fra Dansehallerne, der er et nationalt kompetencecenter for dans som kunstart beliggende i de gamle Carlsberg bygninger i Kbh. Dansehallerne arbejder også med Projekt "Ta' fat om dansen", der tager forskellige danse initiativer rundt om i landet.

Tjek dansehallerne ud og find mere om Årets dans på:

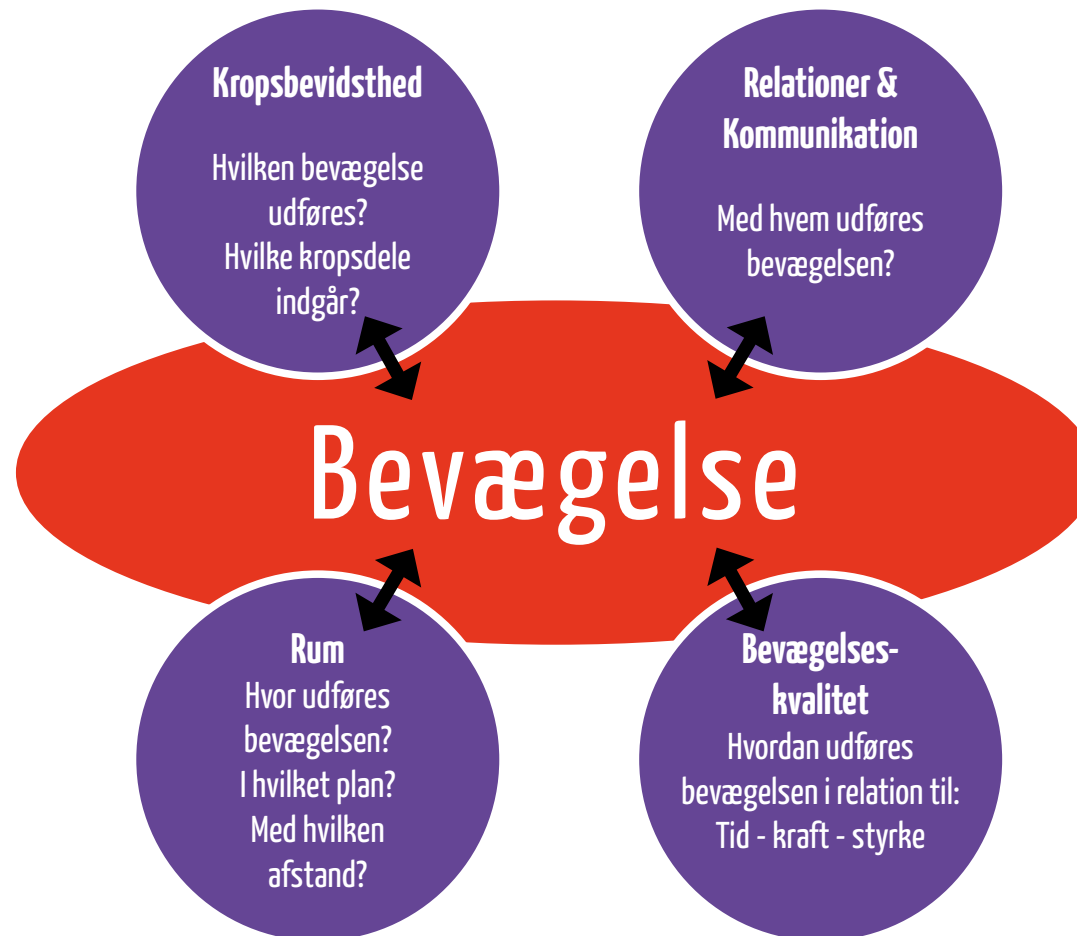
<http://www.tafatomdansen.dk/arets-dans/aarets-dans-2015/>

I 2015 hedder Årets Dans "Game Step" og er lavet af Thomas Eisenhardt. Vi er i arbejdet med vores forløb blevet inspireret af Årets Dans og ideen om at arbejde med Computerspil universet. Du og dine elever kan finde en masse bevægelsesideer ved at klikke ind og se dansen og høre om tankerne bag: <https://vimeo.com/119238713>.

### God fornøjelse

## Labans bevægelseskvaliteter

Figur inspireret af Rudolf Laban  
Modellen er nærmere beskrevet i "Didaktiske redskaber i idrætsundervisning" af Lene B Terp, UC Syd, 2009



## Læringsmål

Eleverne kan skabe og udføre et kropsligt udtryk af en karakter fra et computerspil på baggrund af overvejelser om bevægelseskvalitet for arme og ben, samt kroppens placering i rummet. Eleverne kan beskrive bevægelsesmønstre i simple bevægelsesmønstre.

### Egne læringsmål:

## Tegn på læring

Eleverne deltager i udforskning af bevægelseskvalitet gennem fælles øvelser.

Eleverne beskriver bevægelseskvalitet med begreber som tung/let, hurtigt/langsomt, stift/blødt, førende/markeret. Eleverne udfører en bevægelsessekvens med fokus på bevægelseskvalitet i samarbejde med teamet.

### Egne tegn på læring:

## Lektion 1 – Choose your Character

### Hvad gør du som underviser?

Forud for lektionen har underviseren inddelt eleverne i teams á ca. 3-4 elever.

I forløbet er din vigtigste opgave at indføre eleverne i den kontekst, som er rammen om øvelserne. Her er der god mulighed for at bruge elevernes erfaringer fra computerspil.

Den indledende klassedialog kan være centreret omkring spørgsmål som "Hvad kendetegner et computerspil?" (karakterer/figurer, levels/baner, liv, kræfter, point, Boss) og "Beskriv en karakter fra et computerspil" (udseende, karaktertræk, kræfter/evner). Det er en god idé her at udvælge centrale ord, der beskriver karakteren.

Se kopsider s. 15.

### Hvad gør eleverne

Eleverne arbejder undersøgende i øvelserne med henblik på at udvikle en mini-sekvens, der repræsenterer deres karakter.

Indhold	Form/metode
Opvarmning og icebreaker	Danse-ståtrold Se bilag lektion 1
Klassedialog: Introduktion	Eleverne tales ind i universet. - Hvad kendetegner et computerspil? - Beskriv en karakter fra et computerspil - Se gerne 'Årets dans' sammen med jeres elever.
Fælles øvelser: Udforskning af karakter - Bevægelse	Udforsk bevægelsesmuligheder: - Ben (hen over gulv) - Arme (spejling) - Kroppens placering i rummet (gå i takt)  Se bilag lektion 1
Team opgave: Choose your Character - 'Årets dans'	Vælg en fælles karakter Skab en kort bevægelsessekvens, der viser karakteren Se bilag lektion 1 + kopiark
Team opgave: Vælg kraft	Vælg en kraft og sæt den på karakterens bevægelsessekvens Se bilag lektion 1
Feedback	Gruppe til gruppe Se bilag lektion 1

## Bilag til lektion 1

<p><b>Danse-ståtrold: Fangeleg</b></p>	<p>Et passende antal fangere efter gruppens størrelse udvælges. Ved berøring er man fanget. Fangerne sætter en danse-bevægelse i gang hos den tilfangetagne (twiste, disco, støvledans, freestyle etc.). Man kan befries ved at en anden deltager kommer løbende og danser/udfører bevægelsen sammen med den fangede 3 gange.</p> <p>Musik: Løbemusik 150-190 BPM. (Forslag: "Fascination" af Alphabeat eller "Crazy Frog" af Axel F.)</p>
<p><b>Udforskning af karakter</b></p>	<p>Eleverne skal udforske hvilke bevægelsesmuligheder deres kroppe har.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Udforsk ben: Klassen skal bevæge sig hen over gulvet og afprøve de forskellige bevægelses kvaliteter underviseren giver dem: gå fx tungt/let, stift/blødt og hurtigt/langsomt.</li> <li>- Udforsk arme: Eleverne går sammen i par, den ene elev starter med at bevæge sine arme og den anden spejler bevægelse. Her kan eleverne arbejde med kvaliteterne: førende(bløde) eller markeret(hakket). Efter lidt tid bytter eleverne, så den anden også får lov til at styre.</li> <li>- Kroppens placering i rummet: Klassen skal gå i takt og udføre de kommandoer underviseren giver til det niveau de skal befinde sig i; fx højt, lavt eller mellem. Eleverne skal så enten gå på tæer, helt ned til gulvet eller gå normalt. Øvelsen kan udvides ved at give de forskellige niveauer numre, så eleverne skal huske hvad numrene står for og kan lave flere niveauer (Hvis 1 er lavt og 2 er mellem, hvad er så 1,5?).</li> </ul> <p>Musik: Der kan fx vælges et af de foreslåede musiknumre fra begrebsboksen om musik og musikforslag.</p>
<p><b>Choose your Character</b></p>	<p>Hent inspiration i første del af 'Årets dans.'</p> <p>Teamet skal, på baggrund af de tidligere øvelser i fællesskab beslutte, hvordan deres fælles karakter skal bevæge sig. Dvs. de skal beslutte, hvordan de går, bevæger armene og hvilket niveau i rummet de vil være på.</p> <p>Den valgte bevægelse skal gøres 1x8 takter og skal kunne gentages.</p> <p>Musik: Der kan fx vælges et af de foreslåede musiknumre fra begrebsboksen om musik og musikforslag.</p>
<p><b>Vælg kraft</b></p>	<p>Hver person i teamet skal vælge hvilken kraft deres karakter besidder, fx laser, sværd, energikugler eller noget helt andet. Eleverne kan snakke sammen i teamet om hvilke kræfter der, vil være bedst at have i teamet, så de bedst kan slå fjenden. Når hver elev har valgt deres kraft skal de beslutte, hvordan de sender den afsted. Altså illustrere det med en bevægelse. Gruppen kan vælge om de vil besidde samme kraft eller repræsentere hver sin kraft/ bevægelse. Denne bevægelse, der sender kraften mod fjenden skal tage 4 takter og skal kunne gentages.</p> <p>Eleverne har nu en kort bevægelsessekvens, som repræsenterer deres karakter:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teamet bevæger sig som karakteren 1x8 takter</li> <li>- Teamet sender deres kræfter afsted 4 takter og fryser i 4 takter</li> <li>- Dette kan loopes</li> </ul> <p>Musik: Der kan fx vælges et af de foreslåede musiknumre fra side 3.</p>

## Bilag til lektion 1

<b>Gruppe-til-Gruppe feedback</b>	<p>I dette forløb er det oplagt at anvende feedback som evalueringsform. Benytter du dig af John Hatties (Hattie: Synlig Læring; 2013 Dafolo) tre feedback spørgsmål, skærpes elevernes refleksion over deres læring også i et fremadrettet perspektiv. For optimal feedback er det vigtigt, at mål og krav er tydelige, så eleverne ved, hvad de skal give feedback ud fra og hvordan de kan give forslag til videre arbejde med produktet.</p>					
	<p>I forløbet arbejdes med 3 elevprodukter: "Choose your Character", "Level 1: Into the Unknown" og "Level 2: Join Forces". Kravene kan printes på A3 til ophæng i hallen (se kopsider s. 14).</p>					
	<p>Når eleverne har arbejdet med et produkt, går to teams sammen. Det ene team fremlægger sit produkt, det andet team giver feedback. Herefter byttes rollerne. Nedenstående skema kan støtte elevernes feedback og give dem mulighed for at notere, udviklingsmuligheder.</p>					
	<table border="1"><tr><td>Hvad var det I skulle?</td><td></td></tr><tr><td>Hvad har I gjort?</td><td></td></tr><tr><td>Hvad kan I gøre mere?</td><td></td></tr></table>	Hvad var det I skulle?		Hvad har I gjort?		Hvad kan I gøre mere?
Hvad var det I skulle?						
Hvad har I gjort?						
Hvad kan I gøre mere?						



## Læringsmål

Eleverne kan udforske bevægelse i forhold til rum.  
Eleverne kan skabe og udføre et kropsligt udtryk på baggrund af egne undersøgelser med rum.

### Egne læringsmål:

## Tegn på læring

Eleverne deltager i udforskning af rummet gennem fælles øvelser.  
Eleverne beskriver bevægelse i rummet med begreber som retning og niveauer.  
Eleverne udfører en bevægelsessekvens med fokus på rum i samarbejde med teamet.

### Egne tegn på læring:

## Lektion 2 – Level 1 og Reload

### Hvad gør du som underviser?

Du skal lede eleverne videre i computerspillet. Bevægelsessekvensen fra sidst repeteres ved, at eleverne skal aktivere deres karakterer (ligesom når man henter et gemt spil). "Level 1: Into the unknown" handler om at udforske en bane. Du opstiller rammerne og udforsker derefter bevægelserne sammen med eleverne. Reload er en fast fælles bevægelsessekvens, som vil blive gentaget mellem hvert level (ligesom når et computerspil loader). Se øvelsesbeskrivelsen i bilag lektion 2.

### Hvad gør eleverne?

Eleverne arbejder undersøgende med udtryk og niveauer, når de skal gå på opdagelse i banen. Derudover arbejder de undersøgende med bevægelses kvalitet, når de afprøver de forskellige overflader.  
Herefter skaber eleverne i teams en kort bevægelsessekvens, som passer til level 1: Into the Unknown.  
Afslutningsvist lærer eleverne Reload-sekvensen (denne arbejdes der videre med i næste lektion).

Indhold	Form/metode
Opvarmning og icebreaker	Danse-ståtrold med krav til bevægelses kvaliteter Se bilag lektion 2
Teamopgave: Aktivér jeres spil + intro til level 1	Teamet repeterer tidligere sekvens Evt. med tilpasninger fra feedback
Fælles øvelser: Into the unknown Udforsk rummet	På jeres pladser... færdige... Se bilag til lektion 2
Fælles øvelser: Into the unknown - Overflader	Overflader. Se bilag lektion 2
Team opgave: Level 1 Into the unknown - 'Årets dans'	Teamet udvælger 3 måder at udforske rummet på (2x8 takter). Underviser hænger stikordene fra de tidligere øvelser (Overflader og På jeres pladser... færdige...) op på ribber/ vægge til inspiration Se bilag lektion 2 + kopiark
Feedback	Gruppe til gruppe se bilag lektion 1 + kopsisider
Reload: karakteren lader op igen	Kort bevægelsessekvens - Se bilag lektion 2 Bliver taget op igen i slutningen af næste lektion
Afslutning	Evt. afsluttende snak eller repetition af de 3 sekvenser (character, reload, level 1)



## Bilag til lektion 2

<p><b>Danse-ståtrold med variation: Fangeleg</b></p>	<p>Legen er beskrevet under bilag til lektion 1, s. 5. Denne gang er stikordene til fangerne i stedet for stiliserede dansebevægelser bevægelser der skal være: tunge/ lette, stive/ bløde, hurtige/ langsomme, førende/mærkede Inspireret af øvelserne fra sidste lektion.</p> <p>Musik: Løbemusik 150-190 BPM. (Forslag: "Fascination" af Alphabeat eller "Crazy Frog" af Axel F.)</p>
<p><b>Into the Unknown: Udforsk rummet</b></p>	<p><b>På jeres pladser... færdige...</b> Øvelsen handler om at eleverne skal udforske rummet på forskellige måder. Eleverne løber imellem hinanden – uden musik. Underviser råber "På jeres pladser" og eleverne løber til et udvalgt sted i rummet (eller hen til underviser, der kan bevæge sig rundt). Fra dette sted fryser eleven i en position. Underviser råber "færdige"..., alle skifter til ny frys-position. Underviser gir en kommando. "I skal bevæge jer helt nede ved gulvet"</p> <p>Alle udfører straks kommandoen og underviser siger "tak." Alle løber igen og øvelsen kan starte forfra!</p> <p>Forslag til kommandoer og ord: Oppe/nede, tæt ved/langt fra, krybe/gå, angribe/liste, målrettet/med omveje          "I skal bevæge jer så <b>højt oppe</b>, som I kan"          "I skal bevæge jer helt <b>nede</b> ved gulvet"          "I skal være så <b>tæt sammen</b> med de andre som muligt"          "I skal være så <b>langt fra</b> de andre som muligt"          "I skal <b>gå i lige/ rette linjer</b> i rummet"          "I skal <b>gå en omvej</b> for at komme hen til en ven"          "I skal <b>liste</b> afsted"</p>
<p><b>Into the Unknown: Overflader</b></p>	<p>Denne øvelse handler om at eleverne skal afprøve forskellige overflader, hvordan påvirker overfladerne den måde vi bevæger os på. Legen kan leges som ovenstående <b>På jeres pladser... færdige...</b>          Eller alternativt som "stopdans", hvor eleverne når musikken stoppes får en ordre af underviser "du bevæger dig i kviksand"          Andre forslag til overflader der kan afprøves: kviksand, tyggegummi, ild, vand, is, balancér og hop på træstammer.</p> <p>Musik: Der kan fx vælges et af de foreslåede musiknumre fra begrebs boksen om musik og musikforslag.</p>
<p><b>Team opgave: Level 1/ Into the Unknown</b></p>	<p>Teamet skal med udgangspunkt i de to foregående øvelser lave 4x8 takter, hvor de udvælger en eller to af de overflader og nogle af de tilgange til rummet som de blev introduceret for i "udforsk rummet". Disse overflader og tilgange skal eleverne sætte sammen til en lille koreografi. Fx gå på ild (1x8), list jer frem i tyggegummi (2x8) og gå helt tæt sammen (1x8).</p>

## Bilag til lektion 2

### **Reload: Kort bevægelses- kvens hvor karakteren lader op igen**

(Varighed: 2x8 taktslag hvor en SIMPEL bevægelsessekvens på ex. skift mellem 4 frys-positioner gentages 2 gange)

Forskellige muligheder til at lave reload sekvensen:

- Mulighed 1: Brug koreografien fra 'Årest dans', som forklares af Thomas Eisenhardt her: <https://vimeo.com/119238713>

Lav en kort koreografi på 8 taktslag, som gentages. Det kan fx være skift mellem 4 positioner.

- Mulighed 2: Elevkoreografi

Hvert team bidrager med 2 SIMPLE bevægelser, der sættes sammen til en fælles sekvens.

- Mulighed 3: New Energy

Alle elever kollapser, fryser og vågner så langsomt op igen

Musik: det valgte musikstykke til den endelige koreografi

## Læringsmål

Eleverne kan udforske udtryksmuligheder for markerede bevægelser, samt relation. Eleverne kan skabe og udføre et kropsligt udtryk, der viser teamet som en enhed.

### Egne læringsmål:

## Tegn på læring

Eleverne deltager i udforskning af markerede bevægelser og relation gennem fælles øvelser. Eleverne beskriver bevægelseskvalitet med begreberne markeret og førende. Eleverne reflekterer over, hvordan de inddrager hele teamet i et fælles udtryk. Eleverne udfører en bevægelsessekvens med fokus på markerede bevægelser og relation i samarbejde med teamet.

### Egne tegn på læring:

## Lektion 3 – Level 2

### Hvad gør du som underviser?

Du skal lede eleverne videre i computerspillet. Bevægelses sekvenserne fra sidst repeteres.

“Level 2: Join Forces” handler om at teamet skal samle deres kræfter til en mere kraftfuld maskine med superpower. Du opstiller rammerne og udforsker derefter bevægelserne sammen med eleverne.

Når eleverne har lavet deres sekvens til level 2 færdiggøres reload sekvensen.

### Hvad gør eleverne?

Eleverne arbejder undersøgende med markerede bevægelser, hvis udtryk er afhængige af hele gruppen.

Herefter skaber eleverne i teams en kort bevægelsessekvens, som passer til Level 2: Join Forces.

Afslutningsvist lærer eleverne Reload-sekvensen færdig.

Indhold	Form/metode
Opvarmning og icebreaker	Danse-ståtrold med krav til bevægelseskvaliteter Se bilag lektion 3
Teamopgave: Aktivér jeres spil Intro til level 2	Teamet repeterer tidligere sekvenser. “Choose your Character” og “Level 1: Into the Unknown” Evt. med tilpasninger fra feedback.
Fælles opgave: Join forces	Samlebåndet Se bilag lektion 3
Team opgave: Level 2 Join forces (Årets dans: Level 3/Power plant)	Se bilag lektion 3 + kopiark
Feedback	Gruppe til gruppe se bilag lektion 1 + kopsisider
Reload	Repetition + evt. arbejde med at skærpe udtryk/bevægelseskvalitet Se bilag lektion 2
Afslutning	

## Bilag til lektion 3

<p><b>Danse-ståtrold med variation: Fangeleg</b></p>	<p>Legen er beskrevet under bilag til lektion 1, s. 5. Denne gang er stikordene til fangerne i stedet for stiliserede dansebevægelser bevægelser på/i: kviksand, tyggegummi, ild, vand, is, balancer og hop på træstammer. Inspireret af øvelserne fra sidste lektion</p> <p>Musik: Løbemusik 150-190 BPM. (Forslag: "Fascination" af Alphabeat eller "Crazy Frog" af Axel F.)</p>
<p><b>Fælles opgave: Join Forces - Samlebånd</b></p>	<p>Denne øvelse handler om at eleverne skal lære at bruge markerede bevægelser, samt at danne et udtryk i fællesskab. Klassen stilles op på 4 mindre rækker, skulder ved skulder og med front frem. Hver række arbejder med en rekvisit (en vandflaske eller en mindre papkasse). Rækken skal arbejde med markerede bevægelse og agere et transportbånd, der laver en bevægelse med rekvisitten og derefter "sender den videre til næste mand på båndet". Når rekvisitten når ned til "enden af båndet" bevæger sidste mand sig med stive markerede skridt hen langs rækken med rekvisitten og placerer sig yderst i modsatte side, hvor han sender rekvisitten afsted igen.</p> <p>Variationsmulighed: De 4 linjer danner nu siderne i en fælles firkant og kan følge med i de andres samlebånd, når øvelsen gentages med 4 rekvisitter, der bliver sendt hele vejen rundt. I denne øvelse bevæger ingen sig hen langs ens egen række.</p> <p>Musik: Forslag: "Rockit" af Herbie Hancock</p>
<p><b>Team opgave: Level 2/ Join Forces</b></p>	<p>Teamet laver 4x8 takter hvor de bevæger sig som deres karakter ind og møder hinanden (1x8) og smelter sammen til en fælles maskine med fælles koordinerede bevægelser og ekstra superpower (3x8). Eleverne skal blive enige om, hvordan maskinen skal se ud, hvilken superkraft maskinen har og hvilke bevægelser de hver især skal bidrage med. Eleverne kan lade sig inspirere af den tidligere øvelse med samlebåndet. Måske skal den nye superkraft igennem hver elev før den kan sendes afsted - ligesom rekvisitten blev sendt gennem samlebåndet. Hent inspiration i 'Årets dans' level 3: Power plant</p>

## Læringsmål

Eleverne kan indgå i og udføre en fælles koreografi baseret på egne og fælles bevægelsessekvenser.

Eleverne kan anvende fagord til at reflektere over dans og udtryk.

### Egne læringsmål:

## Tegn på læring

Eleverne deltager i den fælles performance.

Eleverne tilpasser sine bevægelser, så de passer i det fælles udtryk.

Eleverne anvender fagord fra forløbet til at samtale om arbejdet med forløbet og det fælles produkt.

### Egne tegn på læring:

## Lektion 4 – Final Battle

### Hvad gør du som underviser?

Du skal lede eleverne videre i computerspillet. Bevægelses sekvenserne fra sidst repeteres. "Final Battle" handler om at få alle bevægelses sekvenserne til at hænge sammen til ét langt computerspil, hvorefter eleverne kan overvinde den afgørende kamp mod "Bossen". Din primære opgave er at lede eleverne gennem de forskellige faser:

- Choose your Character
- Reload
- Level 1: Into the Unknown
- Reload
- Level 2: Join Forces
- Reload
- Boss
- (Jubel)

### Hvad gør eleverne?

Eleverne repeterer og finpudser bevægelsessekvenserne og sætter det sammen til en fælles performance.

Efter Bossen er besejret bør der være plads til en jubelscene

Afslutningsvist reflekterer eleverne over forløbet med anvendelse af forløbets begreber.

Indhold	Form/metode
Opvarmning og icebreaker	Danse-ståtrold med krav til bevægelseskvaliteter - se bilag lektion 4
Teamopgave: Aktivér jeres spil Intro til Final Battle	Teamet repeterer tidligere sekvenser. "Choose your Character", "Level 1: Into the Unknown", "Level 2: Join Forces" og Reload sekvensen. Evt. med tilpasninger fra feedback."
Fælles opgave:	Underviseren sætter sekvenserne sammen: Karakter (2x8) Level 1 (2x8) Reload Join forces (4x8) Reload Level 2 (2x8) Reload
Fælles performance	Organiserings forslag - se bilag lektion 4
Sidste fremvisning	Afsluttes med Boss og jubelscene
Teori og evaluering	Stikord/ faglige begreber fra forløbet samles op

## Bilag til lektion 4

<p><b>Danse-ståtrod med variation: Fangeleg</b></p>	<p>Legen er beskrevet under bilag til lektion 1, s. 5. Denne gang er stikordene til fangerne i stedet for stiliserede dansebevægelser, bevægelser der er markerede. Inspireret af maskin-bevægelserne fra 3. lektion.  Musik: Løbemusik 150-190 BPM. (Forslag: Fascination af Alphabeat eller "Crazy Frog" af Axel F.)</p>
<p><b>Performance</b></p>	<p><b>Dansen:</b> I den afsluttende performance skal de sekvenser, som eleverne har arbejdet med i forløbet, sættes sammen. Her kan man vælge, om sekvenserne skal sættes sammen med takter, om man vil tilpasse det til musikken eller give kommandoer, når eleverne skal gå videre til den næste sekvens.</p> <p><b>Organisering af Levels i performance:</b> Den måde organisering af fremvisning af dansen udføres på kan varieres og kan have betydning for elevernes tryghed ved at skulle fremføre den fælles koreografi: Mulighed 1: Man kan vælge at lade alle teams danse hele dansen på samme tid. Mulighed 2: Lade fx tre teams udføre en sekvens sammen, mens resten af klassen sidder/står i frys. Når de tre teams har færdiggjort deres sekvens, sætter de sig ned i frys og de tre næste udfører deres version af sekvensen osv. Mulighed 3: Lade de enkelte teams udføre én sekvens ad gangen. (eksempelvis et team ad gangen viser deres Character-sekvens - herefter laver alle elever reload sekvensen samtidig osv.)</p> <p><b>Afslutning:</b> Når eleverne har udført dansen på den måde underviseren har valgt at organisere det på, kommer de til det afsluttende element, hvor klassen forestiller sig, at de møder en "Boss". Her skal eleverne skyde alle deres kræfter efter Bossen og kæmpe så godt de kan indtil underviseren eller musikken fortæller at bossen er død. Herefter skal eleverne ud i en jubelscene, for nu er spillet gennemført og sejren vundet.</p> <p><b>Musik:</b> Se begrebsboks om musik og musikforslag på s. 3.</p>

## Kopisider

Bevægelseskvalitet	Rum	Relation	Overflader (rum og bevægelseskvalitet)
Tung	Oppe/højt	Langt fra hinanden	Is
Let	Nede/lavt	Tæt sammen	Ild
Blød	Mellem		Kviksand
Stiv	Gå omveje		Tyggegummi
Liste	Gå lige (målrettet)		Vand
Langsom			Træstammer
Hurtig			
Markeret			
Førende			

### Levels overskrifter

Choose your Character

Level 1: Into the Unknown

Reload

Level 2: Join Forces

Final Battle



## Kopisider

### Krav til de enkelte bevægelsessekvenser

#### Choose your Character

- Hvordan bevæger armene sig?
- Hvordan bevæger benene sig?
- Hvordan er kroppens niveau i rummet?
- Hvilken kraft har karakteren?
- Hvordan sendes den afsted?

#### Level 1: Into the Unknown

- Vælg 3 måder at udforske rummet på
- Brug både RETNINGER og OVERFLADER

#### Level 2: Join Forces

- Hvordan skal maskinen se ud?
- Hvilken superkraft har maskinen?
- Hvilke bevægelser skal i hver især lave for at blive en samlet maskine?

## Noter:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Noter:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Noter:**

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

