

## Dagsrejsen: Design en god og en dum dag

**Formål:** At forstå, hvordan små handlinger påvirker dagen, baseret på filmen "Dagrejsen".

**Materialer:** Tavle/plakat, kridt/tuscher, filmen "Dagrejsen".

Start med at vise filmen "Dagrejsen" for eleverne. Forklar derefter øvelsen ved at sige, at de skal finde små handlinger (mikrohandlinger), der kan gøre en dag god eller dum. Del tavlen op i to kolonner med overskrifterne "God dag" og "Dum dag". Bed eleverne nævne mikrohandlinger fra filmen og deres egen hverdag, der kan påvirke dagen. Skriv deres forslag op under de relevante overskrifter på tavlen. Når tavlen er fyldt med forslag, taler I sammen om forskellen mellem de to sider. Diskuter, hvad klassen kan gøre for at fokusere mere på de gode mikrohandlinger og skabe flere gode dage.

Hvis eleverne har brug for et aktivt element, kan læreren lave et rollespil. Del klassen op i grupper og lad dem spille situationer, der viser en god dag og en dum dag baseret på de mikrohandlinger, de har fundet. Dette rollespil vil hjælpe eleverne med bedre at forstå, hvordan deres handlinger påvirker deres egen og andres dag.

<u>God dag</u>	<u>Dum dag</u>