



The Object Game

Hvordan kan det være, at et objekt kan symbolisere noget helt bestemt for en person eller en familie og have en særlig værdi, mens det for andre kan være ligegyldigt eller betyde noget helt andet?

Inspireret af Haim Steinbach skal eleverne i denne opgave eksperimentere med at observere, registrere og fortolke objekter. Alle elever skal medbringe en personlig genstand fra deres hjem, som repræsenterer deres familie eller har en stor betydning for dem. Vigtigt: Eleverne skal holde objekterne hemmelige for hinanden, indtil de skal bruges i opgaven. Gør dem også opmærksomme på ikke at medbringe alt for skrøbelig genstande, som de ikke ønsker andre skal røre ved. Opgaven er god til at undersøge

objekters betydninger, afhængig af øjet der ser. Opgaven peger også på et vigtigt arbejdsområde for et museum: at indsamle, registrere, udstille og formidle genstande fra forskellige genstandsfelter. Derved mimer eleverne også arbejdsmetoder fra museumsfeltet.

De 3 runder

🕒 1 lektion

- Opdel eleverne i to grupper i to rundkredse.
- Bed eleverne om at finde deres medbragte genstande frem og placere dem i midten af hver af deres rundkredse.
- Sørg for at tage billeder af alle opstillinger undervejs, så I kan genbesøge dem til opsamlingen.

De skal igennem 3 runder.

1. runde: Her skal eleverne på skift placere og systematisere objekterne på hver deres måde. Måske ønsker man at kategorisere dem efter størrelse, efter former eller farver? Man må ikke tale sammen undervejs. Hver person har 1 minut til at stille objekterne op og tage et billede på mobilen eller iPad'en (10min)

2. runde: Del de to grupper op i yderligere to grupper, så der nu er fire grupper i alt. På skift skal hver gruppe samarbejde om at kategorisere ALLE genstandene i deres rundkreds *uden at tale sammen (heller ikke med tegnsprog eller andet kropssprog)*, men grupperne skal være enige og fortsætte med at omrokere genstandene, indtil alle i gruppen er enige. (2x5min) Tag fotos af opstillingerne.

Det interessante med denne runde er at observere den non-verbale dynamik i gruppen. Hvordan kommunikerer man uden det talte sprog? Hvordan fremlægger man sin idé? Hvordan går man på kompromis? Hvem er tilbageholdende, hvem tager styringen?

3. runde: Eleverne går igen sammen i de to oprindelige grupper. En elev (nr. 1) vælger et objekt fra bunken, som ikke er vedkommendes eget. Eleven skal beskrive objektets umiddelbare udseende, og hvilken betydning eleven forestiller sig, objektet har. Objektets ejer (elev nr. 2) afslører dernæst objektets betydning for sin familie, og hvorfor vedkommende har valgt at tage det med. Elev nr. 2 vælger nu et nyt objekt fra bunken og beskriver det, og sådan forsætter gruppen til alle objekter er kommet i spil (15min) (cirka 1 minuts taletid per person).

Som lærer går du rundt mellem grupperne, lytter og stiller opklarende spørgsmål til eleverne, som fremlægger.

Forslag til opsamling (10 min)

Du kan enten vælge at samle op undervejs efter hver runde eller tage en fælles snak i plenum til allersidst.

Tal om de 3 runder:

- Hvilke systemer eller kategorier arbejdede eleverne med i runde 1? (se evt. fotos).
- Hvordan oplevede gruppen samarbejdet i runde 2, hvor de ikke måtte tale sammen?
- Hvordan var det at få sit personlige familieobjekt fortolket af en anden person? Var der mange, der pegede på genstandens konkrete betydning for familien, eller var forslagene i den helt modsatte retning?

I SKAL BRUGE

- Personlige genstande
- Evt. en kasse med forskellige genstande til dem som har glemt
- Mobil eller iPad til fotografering

Om SMK Connect

SMK Connect gør den kunstneriske kulturarv levende og anvendelig for landets elever. Det sker via modul-opbyggede, nøje tilrettelagte undervisningsforløb, der kan bruges direkte i underviserens planlægning.

Udgivet under CC BY-SA