

Tverrfaglig undervisningsopplegg

Kompani Skolen

Opplegget er laget av Julie Kofstad, Mari Thorbjørnsen og Julie Hvidsten Kristiansen (lærere ved Storøya skole)

Introduksjon

Dette undervisningsopplegget er inspirert av TV-konseptet «Kompani Lauritzen». Det individualistiske konkurranseaspektet er tonet ned, og klassen eller trinnet deles inn i grupper. Ved hjelp av en lekpreget tilnærming skal elevene i kompaniet rustes til å mestre det som venter dem på klassetrinnet de har rykket opp til. Rammen er tiltenkt å være litt humoristisk. Eksempelvis leker elevene at de er rekrutter, og henvender seg til læreren etter offisersgrad. Gruppene skal utføre øvelser som krever orden, disiplin, samarbeid, viljestyrke og deltakelse fra hver enkelt.

Undervisningsforløpet tar utgangspunkt i det tverrfaglige temaet livsmestring. En rød tråd skal bidra til å skape helhet og sammenheng; fra opplæringens overordnede verdigrunnlag og ned til konkretiserte kompetansemål i kroppsøvningsfaget. Målet er at elevene skal øve seg på å håndtere medgang og motgang når de må løse praktiske utfordringer som møter dem i løpet av temauken. Innsats er en viktig del av kompetansen i kroppsøving jamfør LK20, og legges til grunn i poengsystemet gruppene blir vurdert etter underveis. Selv om temauken vi har lagt opp til har sitt utspring i ett fag, er det også muligheter for å trekke inn andre relevante fag.

Gjennom en uke med «Kompani Skolen» får klassen eller trinnet anledning til å være sammen ute og knytte bånd – samtidig som de jobber mot faglige mål. Det passer derfor spesielt godt å gjennomføre undervisningsopplegget i forbindelse med skolestart, eller avslutning av skoleåret.

Lykke til!

Hilsen Mari Thorbjørnsen, Julie Kofstad og Julie Hvidsten Kristiansen

Om opplegget

OMFANG

Undervisningsopplegget består av fire hoveddeler. Øvelsene klassen skal utføre er gruppert etter tema. Det er lagt opp til at elevene møter et nytt tema daglig. Vi anbefaler derfor å sette av fire hele skoledager til gjennomføringen av «Kompani Skolen».

TIDSRAMME

Hver del er estimert til å vare i én skoledag. (Det vil si fra ca. 8.45-13.30, inkludert pauser og spising.) Hver temadag består av to undervisningsøkter. Beregnet tidsbruk for aktivitetene i hver enkelt økt er angitt, slik at du kan skalere opplegget ned dersom dette passer bedre for deg og din elevgruppe.

KLASSETRINN

I «Kompani Skolen» er kompetansemål etter 4. trinn lagt til grunn. Undervisningsopplegget egner seg derfor godt for elever på tredje- eller fjerdetrinn. Med enkle grep kan du tilpasse opplegget til elever på høyere alderstrinn og justere øvelsene deretter. Generelle tips til gjennomføringen finner du i beskrivelsen av opplegget.

UTSTYRSLISTE

Temadag 1: tråd, limstifter, sakser, sterk tape, stoff, filt eller papp i ulike farger og pynt

Temadag 2: vannmaling, garn, nødvendig turutstyr, sisaltau og andre redskaper til å bygge med

Temadag 3: rødt bånd, bøtte, tjue små baller, muffins, kniv, fyrstikker, blyanter, to vannkokere og ekstra ledninger

Temadag 4: tape eller kritt, pinner eller ispinner, to tavler eller to nettbrett, 16 fargeark (fire i hver av fargene blått, gult, grønt og rødt), utstyr til skattekart, bok, refleksvester, bokstavbrikker og en bjelle

Til lærerne

KORT FORKLART

«Kompani skolen» kan med fordel organiseres felles på trinnet dersom dere er flere parallellklasser. En slik organisering kan gjøre gjennomføringen enklere, da dere som lærere i større grad kan samarbeide om å fordele ansvarsoppgaver. Alle øvelsene er likevel tiltenkt å gjennomføres klassevis. **Én klasse er én tropp i kompaniet. Hver tropp deles inn i tre eller fire grupper, avhengig av antall elever.** Du og de andre lærerne på trinnet kan lage et system for poengfordeling som passer elevgruppen. Poeng deles ut etter hva som er ansett å være sentrale kjennetegn på god innsats innenfor hvert tema. Hver morgen bør derfor innledes med en prat om hva dagens tema innebærer. Gruppene får altså ikke bare poeng for å gjøre øvelsene raskest, men mottar tilleggspoeng etter hvorvidt de gjør sitt beste for å vise orden, disiplin, samarbeid og viljestyrke. Poengene noteres ned mens aktivitetene pågår, men blir ikke offentliggjort for kompaniet.

Den første dagen skal elevene igjennom den beryktede «rekrutten». Her handler det om å skape den gode flokkmentaliteten hvor man ikke tenker «meg», men «vi». Gjennom en lekpreget ramme skal det være rom for å tøyse og le sammen. Elevene starter som «rekrutter», mens læreren er «offiser». Kompaniet må henvende seg til læreren med tittel etter offisersgrad fra fenrik til general. Lærerne på trinnet kan for eksempel ha ulike grader: fenrik, løytnant, major, oberst og general. Som kjent er det strenge krav til orden og disiplin i rekrutten. Det er viktig å holde orden i skolesakene og vaske pultene grundig. Selv om enkelte øvelser kan fremstå som meningsløse for elevene, må de vise innsats for å bestå rekruttskolen og oppnå graden *menig*. I resten av uken slipper offiseren dermed litt mer opp, og det handler i hovedsak om samhold og samarbeid. På slutten av hver dag får elevene vite hvilken gruppe i troppen som har løst dagens utfordringer best. En elev på denne gruppa blir utnevnt til dagens korporal. «Kompani skolen» avsluttes med et hemmelig oppdrag, etterfulgt av en dimmefest for både menige og offiserer.

FRA LÆREPLANEN

I dette undervisningsforløpet er kroppsøvfingsfaget brukt som inngang til å arbeide med *livsmestring* som fagovergripende tema. I overordnet sammenheng handler temaet om at elevene skal møte utfordringer som ruster dem for å håndtere livets opp- og nedturen på best mulig måte. Her skal kroppsøvfingsfaget blant annet «medvirke til at elevene får kunnskap om ulike perspektiv på bevegelsesaktiviteter og helse» heter det i Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020 (LK20).

Jamfør LK20 skal elever på alle trinn erfare hva egen *innsats* har å si for å oppnå mål, og kroppsøvfingsfaget skal formidle dette som en sentral verdi. Samtidig er *leken* viktig for de yngste elevenes trivsel og utvikling. Disse prinsippene ved *verdigrunnlaget* ønsker vi å rette et spesielt fokus mot i dette undervisningsopplegget.

Uteaktiviteter og naturferdsel er et av tre *kjerneelementer* i kroppsøvfingsfaget. Det uttrykkes eksplisitt at «elevene skal bruke nærområdet og utforske naturen gjennom varierte uteaktiviteter». I tillegg påpekes det at kroppslig læring skal stimulere til bevegelsesglede. Grunntanken bak «Kompani Skolen» er derfor at elevene skal få være ute sammen, utøve samarbeid, oppleve bevegelsesglede og delta i praktiske lærings situasjoner som utfordrer dem som et lag.

Oppbygning

Introduksjon
**VELKOMSTSEREMONI OG
INNKVARTERING**

Temadag 1
DISIPLIN OG ORDEN

Temadag 2
SAMARBEID

Temadag 3
VILJESTYRKE

Temadag 4
STRATEGI

Avslutning
**HEMMELIG OPPDRAG
ETTERFULGT AV DIMMEFEST**

Elevene jobber med følgende kompetansemål i kroppsøving etter 4. trinn:

- utforske og gjennomføre leikar, idrettsaktivitetar, dansar og andre bevegelsesaktivitetar
- utforske uteaktivitetar og samarbeide med andre under vekslande årstider i nærmiljøet

Tips! Flerfaglighet

Her er det muligheter for å trekke inn relevante kompetansemål fra andre fag. For eksempel kan naturfag kobles på gjennom arbeid med kompetansemålet «beskrive hvordan muskler og skjelett fungerer, og knytte dette til bevegelse» (4. trinn). Kropp og helse er samtidig et av de fem kjerneelementene i naturfag.

DAG 1

Tema «disiplin og orden»

Første dag i temauken «Kompani Skolen» blir innledet med en åpningsseremoni. Her er det ekstra gøy om hele trinnet samles. Rekruttene innkvarteres i skolebygningen. Ukens første tema, **orden og disiplin**, blir presentert. Her skal elevene vise evne til å holde orden i klasserommet, og praktisere disiplin og utholdenhet i øvelser som omhandler skolehverdagen deres. PS: Overfor elevene kan du gjerne bytte ut «skolen» med det faktiske navnet på skolen til kompaniet.

Tips! Militært språk

Legg gjerne inn enkle militære ordre som rekruttene må adlyde. For eksempel «hvil», «rett», «marsj», «iverksett» og «tre av». I stedet for bare å bruke fornavnet, kan du omtale dem som «kompanirekrudd» etterfulgt av fornavn. På samme måte kan elevene tiltale lærere med «offisergrad» etterfulgt av fornavn. Dette er selvsagt ment å være litt humoristisk og forutsetter dermed at elevene er med på denne leken.

Gjennomføring

ØKT 1: Åpningsseremoni og oppstilling

Alle involverte lærere og elever som deltar i temauken «Kompani Skolen» samles ute. Rammen blir satt av seremoniell musikk – gjerne i marsj-takt. Åpningen gjøres høytidelig og stemningsfull for å sette standarden for opplegget som venter. Under seremonien blir elevene presentert for planen for uken og forventningene man har til dem. Hensikten er å motivere for en annerledes skoleuke.

Hver tropp i kompaniet stiller seg på geledd. Her er det fint å introdusere elevene for de ulike kommandoene. Elevene øver på å følge de ulike kommandoene du gir. Varier med å marsjere i takt til passende musikk på anlegget. Du kan gjerne fremheve rekrutter som lever seg inn i rollen og spiller med, ved for eksempel å si at de blir lagt godt merke til i militæret.

Hver tropp deles deretter inn i tre eller fire grupper, avhengig av antall elever i klassen. Vi anbefaler å tenke igjennom sammensetningen på forhånd, slik at inndelingen ikke blir helt tilfeldig. Hver gruppe i troppen får tildelt faste plasser ute. Her skal kompaniet møte opp om morgenen samt etter hvert friminutt. Du kan fortelle at dersom en rekrutt kommer for sent til tidspunkt for oppmøte, må troppen stå i «planken», ta «spensthopp» eller kjøre «høye kneløft» frem til alle rekrutter er på plass. Dette er selvsagt ikke ment som noen form for kollektiv avstraffelse, og skal gjennomføres med humor og et glimt i øyet.

Tips! Antrekk

Forbered elevene på temaet en dag i forveien, slik at de kan stille på skolen i antrekk egnet for bevegelse – gjerne treningstøy! Hvis du og de andre lærerne på trinnet ønsker en militær fremtoning, er det sikkert gode muligheter for å skaffe til veie noen passende effekter. For eksempel: T-skjorte i militærfarger, hjelm eller andre uniformsplagg med militære tøymerker.

Tips! Nedtelling

På starten av uken kan elevene lage sin egen dimmelenke. Dimmelenken kan lages av en tråd med fire trekuler eller perler på. Hver kule eller perle representerer en dag i militæret. Som nedtelling til dimmedagen, kan de menige i løpet av uken ta av en kule daglig. Alternativt kan du som lærer lage en dimmelenke som dere bruker felles i troppen.

Tid: omtrent 30 minutter

Øvelse: Innkvartering

I denne øvelsen stilles det høye krav til orden. Det er på tide å forlegge troppene inn i kvarteret. Sammen marsjerer dere inn på geledd til respektive klasserom. Her forteller du hvilke ordensregler rekruttene har å forholde seg til. Øvelsen går rett og slett ut på at elevene skal rydde i klasserommet og vaske pultene etter forventet standard. Kanskje kan minimumskravet være korrekt spissede blyanter, ryddig sekk og elevboks, samt skinnende ren pult uten viskelærrester eller annet smuss. I tillegg kan du påpeke at det forventes lydighet når tegnet for stillhet og oppmerksomhet i klasserommet gis. Spør gjerne rekruttene om disse reglene høres kjent ut fra før.

Sammen skal troppen sørge for at forlegningen fremstår som ryddig før inspeksjon. Her vil det altså slå positivt ut på poengsummen dersom en elev istedenfor å sette seg ned etter å ha fått godkjent egen hylle/boks og pultvask, heller tilbyr seg å hjelpe andre. Samtlige rekrutter må få øvelsen godkjent av en offiser før de kan si seg ferdig.

Tips! Gå inn i rollen

Det er ekstra morsomt om du spiller inn en videosnutt til elevene der du virkelig går inn i rollen som offiser og demonstrerer normen for dine rekrutter. Her viser du hvordan en typisk arbeidspult med utstyr skal se ut – eller ikke skal se ut. Alternativt forklarer du øvelsen for dem i klasserommet. (Merk: Dersom du viser hvordan det ikke skal se ut, er det viktig at ingen elever blir «hengt ut».) Elevene utfører øvelsen etter kriteriene som er illustrert.

Tips! Militært språk

Elevene kan oppfordres til å gi følgende avmelding til en offiser når de er ferdige med rydding av egen arbeidsplass: «Fenrik Mari, kompanirekrutt Julie melder arbeidsplass klar til inspeksjon». Offiserene svarer henholdsvis med «godkjent» eller «ikke godkjent», og et eventuelt tips til hva som må utbedres. Tilsvarende henvendelser kan brukes i andre situasjoner, for eksempel når elevene må på do i undervisningen: «Fenrik Mari, kompanirekrutt Julie ber om tillatelse til å gå på do».

Tips! Vedlikehold

Minn kompaniet på at tilsvarende inspeksjon kan komme når som helst i løpet av uken. Det er derfor lurt av dem å holde den gode ordenen ved like til enhver tid. Legg gjerne inn en inspeksjon om dagen. Dette kan utvides til eksempelvis også å gjelde i garderoben.

Tid: omtrent 30 minutter

Aktivitet: Flagg

Denne aktiviteten går ut på at hver gruppe i troppen skal lage et felles flagg. Flagget har rekruttene med seg i de ulike øvelsene og lekene som møter dem i løpet av temauken. Aktiviteten kan gjerne gjennomføres ute. Imens elevene samarbeider om flagget, kan de tenke ut en sang eller et rop som skal brukes til å holde motivasjonen oppe når de kjenner på motgang i den tøffe «rekrutten».

De ulike gruppene får tildelt en grunnfarge til flagget sitt. Bruk det som er tilgjengelig på skolen; filt, stoff eller papp i ulike farger. Dersom valget faller på å bruke papp, kan flaggene lamineres for å tåle vær og vind. Elevene designer flagget selv med pynt og stæsj på. Rekruttene finner en solid gren ute, og en måte å feste flagget på. Er det ikke naturområder i nærheten, finner du på forhånd frem noen egnede flaggstenger (f.eks. innebandykøller). Dersom det er ønskelig at hver gruppe har sitt eget navn under temauken, kan elevene skrive gruppenavnet på flagget sitt.



Tips! Ros

«Kort applaus» kommer man heller ikke utenom i militæret. Dette kan brukes for å rose enkeltelever eller grupper underveis gjennom uken. Under flagg-aktiviteten kan man for eksempel trekke frem en gruppe som viser fremragende innsats og samarbeider godt om utførelsen – eller en gruppe som har god orden mens de jobber, ettersom dette er dagens tema. «Kort applaus» gjennomføres ved at en offiser teller ned fra tre. Etter 3-2-1, slår hele kompaniet hendene sammen i et tydelig klapp over hodet.

Tid: omtrent 45-60 minutter

ØKT 2

Øvelse: ASAP ZULU

Asap zulu er en militær forkortelse for «så raskt som mulig, helst for en time siden». I denne øvelsen skal elevene huske beskjeder etter beste evne. Underveis i øvelsen blir beskjedene lengre og mer kompliserte. Gruppene i kompaniet får poeng etter hvor mange beskjeder de gjennomfører. Her er det fint å bruke uteområdene. En kommando kan for eksempel lyde slik:

«Jeg vil at dere skal hente følgende: to grønne blader, en stein, en blomst og en håndfull med sand.»

Bygg ut lengden for hver ny kommando. Da kan beskjeden etter hvert se slik ut:

«Nå vil jeg at dere skal hente tre grønne blader med gule prikker på, fire kongler, syv barnåler, tretten småsteiner, fem blomster og tjuen korn fra fotballbanen.»

Tid: omtrent 20 minutter

Øvelse: Adlyd ordre

I denne øvelsen blir elevene prøvd i hvorvidt de har evne til å følge en ordre uten å stille spørsmål til hvorfor. Først gir du troppen din noen tøysete kommandoer de må utføre for å eksemplifisere. Deretter velger hver gruppe ut sin lederkandidat. De må selv vurdere hvem som kan passe til denne rollen. Rekruttene får beskjed om å følge ordre fra sin leder. Lederen får tildelt en liste med ulike kommandoer som skal sørge for en viss innramming. Som forberedelse til denne øvelsen må du derfor skrive ut listene på forhånd. Listen kan for eksempel se slik ut:

1. Dere skal nå bære meg rundt hele fotballbanen.
2. Dere skal nå fortelle meg hvor flink jeg er til å være gruppeleder.
3. Dere skal nå rulle dere over hele fotballbanen.
4. Dere skal nå skrive ned femti mattestykker på et ark.

Gruppene som klager minst over hvem som gir ordre eller hva de må gjøre – vinner øvelsen.

Tid: omtrent 20 minutter

Øvelse: Rekrutten

I denne øvelsen får troppen bryne seg på en klassisk militærløype. Løypen kan innebære at de må løpe, klatre, kripe, slenge seg i tau, skyve en gjenstand, flytte et bildekk osv. Bruk det som er tilgjengelig ute i skolegården eller ute i naturen. Det er et poeng å lage løypen ganske «meningsløs», slik at rekruttene setter spørsmålstegn ved hvorfor de må gjennomføre den om og om igjen.

Før elevene gjennomfører hinderløypen, bør det varmes opp. I fellesskap jogger troppen den samme strekningen gjentatte ganger. Som offiser trenger du selvsagt ikke å jogge selv, men du kan oppfordre kompaniet til å synge i fellesskap for holde motivasjonen oppe. Dette anses som et kriterium for god innsats. Her får rekruttene altså bruk for grupperopene de lagde under flagg-aktiviteten. Alternativt finner dere en sang alle kan fra før.

Tips! Elever med funksjonsnedsettelse

Som lærer kjenner du din elevgruppe best. Det er viktig at alle elever er inkludert i øvelsene. Derfor kan det være hensiktsmessig å tenke igjennom eventuelle behov for individuelle tilpasninger, slik at elever med ulike bevegelsehemninger får et godt alternativ.



Tips! Ansvar

Se etter elever som viser særlig god innsats gjennom dagen, og som dermed kan gjøre seg fortjent til å bli dagens korporal. På slutten av hver dag utnevnes en korporal i hver tropp. Korporalen tildeles et merke, for eksempel en pin, som korporalen kan bære den påfølgende dagen. Eleven som utnevnes korporal blir påfølgende dag tiltalt som «korporal» etterfulgt av fornavn. Korporalene kan tildeles ulike ansvarsoppgaver i løpet av uken. De neste dagene kan det for eksempel være korporalens ansvar å holde oversikt over orden i klasserommet og se over elevenes arbeidsplasser før offiseren gjennomfører inspeksjon.

Tid: omtrent 40 minutter

DAG 2

Tema «Samarbeid»

Kompaniet har bestått rekruttskolen og er forfremmet til menige. Nå skal de legge ut på tur i felten hvor de skal sette opp sin egen forlegning. Stikkordet for denne temadagen er samarbeid. Husk flaggene! Disse vil aspirantene få bruk for under en av øvelsene.

Tips! Militært språk

Ettersom elevene har bestått rekrutten, er de nå gått inn i aspirantperioden som menige. I stedet for bare å bruke fornavnet, kan du nå omtale dem som «kompaniaspirant» etterfulgt av fornavn.

Dagens store oppgave er å bygge en base på et felles campområde. Oppdraget blir presentert for elevene, etterfulgt av en samtale rundt hvordan de kan løse det. Hver kompaniaspirant kan bare pakke med seg én gjenstand de tror de vil få bruk for; i tillegg til drikke og mat/pølser som troppen kan kose seg med når det er tid for lunsj. Gruppene bør derfor avklare hvem som tar med hva. Hvilke redskaper man bruker, tilpasses alderen på elevgruppa. Gjenstanden kan de ta med seg hjemmefra som en lekse. Du kan f.eks. ha noen spikkekniver og en presenning eller lignende i bakhånd.



Gjennomføring

UTESKOLE ØKT 1

Aktivitet: Å bygge en leirplass

I denne øvelsen skal troppen slå leir. Kompaniet må finne en base og jobbe sammen som et lag om forlegningen. Kriteriet er at de skal kunne klare seg her i et døgn. Troppen får anledning til å snakke sammen om hva de må bygge. For eksempel kan det være lurt å ha noe å krype under i tilfelle regn, en form for telt eller hytte, et felles sted å lage mat og en sykestue dersom noen vil trenge medisinsk hjelp. Et spiseområde kan enkelt lages ved å plassere fire stokker i en firkant med et bål i midten. Elevene kan gjerne spikke pølsepinnene selv, sette opp

bålet, eller delta i å felle et tre. En tipi kan bli til ved å knytte sammen stenger i toppen og plassere endene i bakken. Greiner, mose, gress eller granbar kan brukes til å dekke veggene. Gruppene i troppen kan tildeles ansvar for ulike oppgaver, eller bytte på. Alternativt kan de bygge hver sin hytte. Her kan det også slå positivt ut på vurderingen at elever tilbyr seg å bidra til fellesskapet, fremfor bare å fokusere på egen hytte.

Tips! Naturmaterialer

Det beste er å bruke et åpent område i skogen hvor dere har tilgang på steiner, stokker, grener, pinner, granbar, gress, bregner, mose eller lignende. Grunnmaterialer til uteskole som tre-stenger kan eventuelt kjøpes hos et byggevarerhus, eller man bruker det som er tilgjengelig på skolen. Søk opp bilder på forhånd av konstruksjoner som enkelt kan settes opp ute sammen med elevene (f.eks. en gapahuk). Det er mye inspirasjon å hente om uteskole nettet!

Tips! Tverrfaglighet

Her er det muligheter for å trekke inn relevante kompetansemål fra andre fag. For eksempel kan mat og helse kobles på ved å «lage enkle måltid og bidra til å skape ei trivelig ramme rundt måltid sammen med andre» (4. trinn). Med eldre elever er også dette en gylden anledning til å «gjennomføre overnattingstur og reflektere over egne naturoplevelser» (7. trinn, KRØ).

Tid: omtrent to timer, avhengig av aldersgruppe og ønsket omfang

UTESKOLE ØKT 2

Øvelse: «Soldat nede!»

I denne øvelsen får «Kompani Skolen» bruk for «sykestua» de har satt opp på leirplassen. En kompanjong i hver gruppe har fått et dypt kutt i låret og må fraktes til «sykestua». I den forbindelse må hver gruppe i troppen lage en bære raskest mulig ved hjelp av materialer de har tilgjengelig. På denne bæren blir gruppens sårede person fraktet fra leirplassen til sykestua. Du observerer hvordan gruppa behandler den skadde kompanjongen mens de lager bæren. I denne øvelsen handler det om å vise omsorg og evne til samarbeid framfor vinnerinstinkt. Det er slett ikke sikkert at gruppen som kommer først til sykestua vinner øvelsen.

Underveis kan troppen få en utfordring i praktisk førstehjelp: Den skadde mister stadig mer blod fra låret, og kan stå i fare for å bli bevisstløs. Blødningen må derfor stoppes og et stabilt sideleie foretas. Alle grupper som mestrer denne utfordringen, kan få et ekstrapoeng.

Tips! Organisering

I dette opplegget er det lagt opp til uteskole av hensyn til «uteaktiviteter og naturferdsel» som kjerneelement i kroppsøvingsfaget. Oppgaven kan tilpasses og gjennomføres i skolegården istedenfor.

Tid: omtrent 30 minutter

Lek: Flagg-krig

Gruppene får tildelt vannmaling i samme farge som grunnfargen de har i sitt flagg. Med gruppens farge får elevene lov til å male et militærmerke i ansiktet. I tillegg knytter alle i troppen en tråd rundt håndleddet. Alternativt kan tråden festes som en hale. Tråden symboliserer «et liv» i leken.

I leken spiller de ulike gruppene i troppen mot hverandre. Det er «natt» og kompaniet får beskjed om å legge seg. Hver gruppe tar med seg flagget og legger seg til å sove på sitt område av leirplassen. Flaggene skal stå litt spredt. I løpet av natten går oppdraget ut på å angripe de andre basene, og samtidig forsvare sin egen. Laget som står igjen med sitt flagg når natten er omme, har beskyttet basen sin best, og vinner leken. Her bør elevene få noen minutter innledningsvis til å legge en strategi.

Reglene er slik: På alle grupper må det til enhver tid ligge en elev «å sove». Gruppen styrer byttene selv, men alle må hvile i løpet av natten. Det er ikke tillatt å bruke andre hjelpemidler for å utføre oppdraget. Slag, spark eller lignede er strengt forbudt. Det er imidlertid lov til å ryke andres bånd. Når en tråd ryker, går denne eleven til sin offiser. Her må han eller hun telle høyt til 100 for å få et «nytt liv» samt tillatelse til å gjenoppta leken. Tråden skal være forholdsvis lett å ryke, så her bør vanlig garn benyttes.

Tid: omtrent 45 minutter

DAG 3

Tema «viljestyrke»

Kompaniet har prøvd seg på egenhånd ute i felten. Nå er det på tide å teste viljestyrken. Dette skjer ved at troppen får bryne seg på langtekkelige øvelser som krever tålmodighet og en annen tankegang enn hva mange elever er vant med.

Gjennomføring

ØKT 1

Øvelse: Spionasje

Konsentrasjonen blir virkelig testet når gruppene i denne øvelsen skal se etter tegn fra «fienden» i 60 minutter. Fienden befinner seg inne i skolebygget. Kompaniet må skjule seg godt ved å spionere på fienden utenfra. Hver gruppe i troppen finner seg en plass ute i skolegården der de har utsikt til et bestemt vindu i bygget. Elevene skriver ned alt de observerer i dette vinduet igjennom hele timen. En eller to lærere skal derfor vise forskjellige gjenstander og gjøre ulike aktiviteter i vinduet med jevne mellomrom – hele timen igjennom. Kompanjongene følger med på klokka og registrerer når det skjer noe. Den gruppen som får med seg mest, er vinner av øvelsen. På forhånd bør elevene få litt tid til å diskutere strategi. Forhåpentligvis finner noen ut at det kan være lurt å bytte på å sitte vakt og notere.

Tips! Gjenstander

På de yngste trinnene kan det være lurt å presentere et knippe gjenstander på forhånd, slik at gruppene vet hva de skal se etter i vinduet. Dette kan for eksempel være et flagg, en stjerne og en pute.

Tid: omtrent 60 minutter

ØKT 2

Øvelse: Psykologisk krigføring

I denne øvelsen må kompaniet bruke hodet for å løse ulike problemstillinger. Innenfor et gitt tidsintervall skal gruppene forsøke å løse flest mulig oppgaver. Hver gruppe i troppen må operere samlet; det er ikke tillatt å dele seg opp innad i gruppen. Oppgavene trenger ikke å besvares i riktig rekkefølge. Gruppene bestemmer selv hvor lenge de vil dvele ved en oppgave, og om de eventuelt ønsker å hoppe over noen. Alle oppgavene krever at elevene tenker utenfor boksen.

Tidsrammen elevene må forholde seg til vil avhenge av alder og nivå. Oppgavene kan enkelt skiftes ut med tilsvarende logikk- og grubleoppgaver. Øvelsen «psykologisk krigføring» kan gjennomføres som en løype med ulike poster – utendørs, innendørs, eller en kombinasjon av disse dersom dere er flere voksne.

Oppgave 1:

Gruppen kommer til et bord hvor det står en fungerende vannkoker som er koblet til strømtilførsel, og en ødelagt vannkoker hvor alle delene er skrudd fra hverandre. Her kan det godt ligge fremme flere ledninger og annet utstyr enn det som tilhører den demonterte vannkokeren. Begge kolbene er fylt med vann. Oppgaven er: Hvordan få vannet i den ødelagte vannkokeren til å koke. Du kan her velge om elevene faktisk skal prøve seg på å løse oppgaven eller om de skal forklare til en voksen hva de ville gjort for å løse oppgaven.

Løsning: Hell vannet i kolben til vannkokeren som er ødelagt over på kolben som virker og skru på vannkokeren.

Oppgave 2:

I hvilken sport er skoene laget av metall?

Løsning: Hestesport

Oppgave 3:

Gruppen kommer til en rød strek og en haug med 10-15 baller. Et stykke overfor den røde streken, står en tom blå bøtte. Oppgaveteksten sier: Få så mange baller dere klarer oppi den blå bøtta. For hver ball som ikke havner i bøtta får dere 10 sekunder i tidsstraff.

Løsning: Elevene kan helle ballene rett oppi den blå bøtta, da det ikke står noe i oppgaveteksten om å stå bak den røde streken.

Oppgave 4:

Elevene får se en tegning av en bil som står på en nummerert parkeringsplass (16-06-68-88-bil-98). Bilens oppstillingsplass er uten nummer. Oppgaven er: Hvilket tall står den parkerte bilen på?

Løsning: Tallene står opp ned, og kan snus slik at tallfølgen gir mening. Dermed står bilen på plass 87 (86-bil-88-89-90-91).

Oppgave 5:

Elevene får en muffins og en kniv foran seg. Oppgaven er: Del muffinsen i åtte ved kun å benytte dere av tre rette kutt med kniven.

Løsning: Elevene kan bruke et kutt som går vannrett og to kutt som går loddrett i kryss.

Oppgave 6:

På grunn av en fiende måtte en soldat kaste seg ut av en bygning på 30 etasjer. Soldaten overlevde. Hvordan er det egentlig mulig at soldaten klarte å overleve?

Løsning: Soldaten befinner seg i første etasje.

Oppgave 7:

Tegn fire rette linjer uten å løfte blyanten fra arket og sørg for at det går en strek gjennom alle prikkene.

```
* * *  
  
* * *  
  
* * *
```

Løsning: Her må elevene gå fysisk ut av boksen med blyanten. Dersom man starter i prikken øverst i venstre hjørne, går blyanten en loddrett strek ned og forbi prikk 1 i linje tre og utenfor boksen. Deretter går en diagonal strek opp mot høyre gjennom prikk 2 i linje tre og prikk 3 i linje 2, helt opp til et sted utenfor linje 1. Deretter går streken loddrett tilbake gjennom alle prikkene i linje 1, og til slutt ned diagonalt ned gjennom prikk 2 i linje 2 og prikk 3 i linje 3.

Oppgave 8:

En fenrik har tre fyrstikker foran seg. Så får han en fyrstikk til og ender opp med ni. Hvordan klarer han dette?

Løsning: Fenriken bruker fyrstikkene til å stove ordet NI.

Tid: Omtrent 45-60 minutter

DAG 4

Tema «strategi»

Dimmelenken er tom, og i løpet av denne dagen får gruppene i kompaniet sin siste vurdering. Sammen med den enkeltes evne til god **orden**, **viljestyrke** og **deltakelse**, blir innsatsen totalt sett utslagsgivende for hvilken av gruppene i troppen som skal representere kompaniet i det avgjørende og hemmelige oppdraget. Har den siste uken rustet elevene til å gjennomføre? Blir det dimmefest på de menige?

Gjennomføring

ØKT 1

I dagens første økt skal elevene igjennom en dimmekamp. Fire ulike øvelser tester dem i fokus, logikk og strategi. I «dimmekampen» konkurreres det i øvelsene «rutenettet», «sistemann», «fremad marsj» og «fargeblind». Hver av øvelsene legger opp til at to og to elever fra ulike grupper møter hverandre til duell. Er det for eksempel fire grupper i troppen, kan elever fra to av gruppene møte hverandre først. Deretter møter de to neste gruppene hverandre, før de to vinnergruppen avgjør det hele i en «mini-finale».

Tips! Organisering

Alle fire øvelsene er best egnet for at en til to elever fra gruppa deltar om gangen. Avhengig av tiden som er til rådighet, velger du om gruppene selv avgjør hvem som gjennomfører hvilke øvelser på vegne av sin gruppe, eller om alle skal få delta i samtlige øvelser etter tur.

Dersom flere klasser gjennomfører «Kompani Skolen» samtidig, kan de fire øvelsene også organiseres som stasjoner. De ulike kompani-troppene starter da med hver sin øvelse, for så å bevege seg rundt på stasjonene.

Øvelse: Rutenettet

Gruppene stiller seg på rekke foran to rutenett. Størrelsen på rutenettet bør være 5x5 eller 7x7 ruter. Sentrum i rutenettet er markert med et kryss. To og to elever skal etter tur lytte til offiserens beskjeder. Hver beskjed beskriver bevegelser elevene skal gjennomføre og tar utgangspunkt i rutenettens sentrum. Offiseren gir beskjeder som for eksempel «en frem, to til høyre, en bak, en frem». Elevene lytter til hele beskjeden og beveger seg ikke før offiseren gir klarsignal. Den som først plasserer seg i riktig rute – vinner duellen.

Tips! Organisering

Rutenettet kan eventuelt skrives ut på papir i A4 eller A3-format. Her kan elevene bruke en brikke som skal plasseres i riktig rute.

Øvelse: Sistemann

Gruppene står i rekke overfor en bunke med 21 pinner. Elevene som duellerer spiller «stein, saks, papir» om hvem som får starte med å trekke pinner fra bunken. Etter tur velger elevene om de vil fjerne en eller to pinner fra bunken. Den som tar siste pinne – vinner øvelsen.

Tips! Samtale

Her kan det være lurt å utfordre elevene til å lete etter en god strategi, og gjennomføre en samtale om elevenes refleksjoner i etterkant av øvelsen.

Øvelse: Fremad marsj

Gruppene stiller seg på rekke foran fem ringer som er markert på bakken. Elevene blir utstyrt med noe å skrive på, for eksempel en krittavle eller et nettbrett. Offiseren skal i denne øvelsen gi de duellerende elevene quiz-spørsmål de skal svare på. Ved rett svar får eleven gå en sirkel frem. Ved galt svar blir eleven stående på stedet hvil. Første elev som kommer seg gjennom fem ringer er vinner av duellen.

Tips! Variasjon

Hvilke spørsmål som blir gitt i denne øvelsen kan variere. Bruk gjerne spørsmål fra temaer elevene har hatt i ulike fag den siste tiden. Dersom mange elever skal gjennomføre oppgaven kan det være hensiktsmessig å velge et tema hvor det er lett å improvisere, for eksempel regnestykker eller matematiske påstander.

Øvelse: Fargeblind

Kravene til fargesyn i deler av militærtjenesten er tuftet på sikkerhetshensyn, og det er derfor på tide å teste elevenes fargesyn. I denne øvelsen skal elever fra to ulike grupper stille seg opp på to rekker foran offiseren. Offiseren har med seg røde, gule, grønne og blå fargeark. Til sammen bør det være 16 ark; fire av hver farge. På hvert av de fire arkene i den samme fargen, står det navnet på respektive farger. Det vil si at på et av de røde arkene står det faktisk rød, mens på de andre røde arkene står det enten gul, blå eller grønn. Oppgaven er enten å si fargen på arket, eller ordet som er skrevet på. To elever duellerer i hver runde. Offiseren gir beskjed om det er fargen eller ordet som skal ropes ut raskest mulig ved å benytte kommandoene «farge» eller «skrift». Dersom ordren er å rope ut ordet på arket, men eleven sier fargen på arket, er det motstanderen som vinner duellen.

Tid: omtrent 15 minutter på hver av de fire øvelsene

ØKT 2

Det er nå klart for at én gruppe skal bli utnevnt til å representere «Kompani Skolen» i det siste avgjørende, hemmelige oppdraget.

Tips! Organisering

Hvordan utnevnelsen gjøres avhenger av hvor mange tropper som har deltatt i «Kompani Skolen». Dersom det bare er en tropp kan lærerne velge ut en gruppe som totalt sett har vist best innsats i henhold til dagenes tema, men dersom det er flere tropper kan den beste gruppen fra hver tropp møtes til øvelsen eliminering.

Øvelse: Eliminering

I denne øvelsen skal de utvalgte lagene fra hver tropp møtes til en avgjørende konkurranse etter prinsippet vinn eller forsvinn. Konkurransen består i å sortere 10-15 bokstavbrikker fortest mulig i alfabetisk rekkefølge. Her handler det om å benytte den mest hensiktsmessige strategien. Når en gruppe mener de har sortert riktig, henvender de seg til en offiser for godkjenning. Det bør være en offiser tilgjengelig for hver gruppe. Dersom sorteringen er riktig utført, får gruppen «godkjent». Dersom bokstavene er sortert feil, får gruppen «ikke godkjent» og må fortsette sorteringen i kampen om å bli først ferdig. Gruppen som først får «godkjent» løper deretter raskest mulig for å slå på en bjelle. Plinget markerer endt konkurranse og seier for gruppen. Denne gruppen har nå vist seg verdig å representere «Kompani Skolen» i det avgjørende oppdraget.

Tid: omtrent 20 minutter

Oppdraget

Gruppen som er utnevnt til å representere «Kompani Skolen», skal nå skal være rustet og klare for det store avsluttende oppdraget. Vi anbefaler at en lærer filmer gruppen «live» fra de mottar oppdraget og under hele gjennomføringen, slik at det sendes direkte ved hjelp av «Teams», «Whereby» eller lignende. På den måten kan de andre elevene følge oppdraget tetttest mulig. Opplevelsen blir da mer lik et TV-program. Vi har erfart at denne løsningen virkelig bidro til å bygge opp spenningen i klasserommet. Denne løsningen forutsetter at dere er flere voksne til stede, slik at dere kan fordele dere på ulike steder. Sjekk ut muligheten for å alliere deg med rektor, avdelingsleder eller andre dersom du gjennomfører opplegget alene med din klasse. Alternativt kan de resterende lagene i kompaniet heller være tilskuere ute i skolegården.

Gruppen som representerer «Kompani Skolen» får beskjed om et sted på skolen hvor de vil få utdelt oppdraget av for eksempel obersten. Obersten leser opp og overleverer dem dette mens en annen lærer filmer. Sammen med beskrivelsen av oppdraget, følger det med et enkelt skattekart. Oppgaven er todelt. Elevene skal først bruke skattekartet for å finne en godt skjult dokumentperm med sensitivt innhold. Det står tydelig beskrevet i oppdraget at ingen menige kan åpne permen, da det sensitive innholdet er fasiten på alle prøvene for trinnet det kommende skoleåret. Når permen er lokalisert venter neste del; denne skal overleveres rektor innen en gitt tidsfrist på for eksempel 10 minutter. Men pass på! Skolegården og bygningen blir nå patruljert av vakter i gule refleksvester. Elevene må komme seg inn på rektors kontor uten å bli oppdaget av vaktene. Oppdraget anses som gjennomført når permen er overlevert til rektor.

Tips! Utvidelse

Oppdraget kan gjerne utvides ved å legge til gåter, rebuser og hengelåser med koder som elevene må samarbeide om å løse på veien mot målet om å lokalisere dokumentpermen.

Tips! Tilpasning

Skoleområder er ulike. Dersom elevene har få gjenstander å skjule seg bak, kan det være vanskelig å unngå å bli sett av vaktene. Vaktene kan derfor bevege seg i rette linjer frem og tilbake slik at det blir lettere for elevene å komme seg forbi. Vaktene kan også bli bedt om kun å se fremover, slik at elevene kan passere trygt på baksiden. Vi anbefaler å avtale med noen i ledelsen eller eldre elever som kan spille vakter.

Tid: omtrent 30-40 minutter

Et eksempel på hvordan oppdragsteksten kan lyde:

Kompani Skolens avgjørende oppdrag



Kjære utvalgte aspiranter

Dere har som en gruppe vist evne til god orden, viljestyrke, samarbeid og deltakelse, og gruppens innsats har blitt vurdert verdig å representere **Kompani Skolen** i det siste avgjørende oppdraget. Resten av kompaniet vil heie dere frem mot målet!

Oppdrag:

Min dokumentperm har kommet på avveie, og jeg er forvilet da dokumentpermen inneholder sensitiv informasjon. Jeg lar det nå være opp til dere å lokalisere permen og bringe den trygt tilbake til meg på mitt kontor.

Dere må følge skattekartet og påfølgende hint for å finne ut hvor permen er lokalisert. Men pass på! Veien fra permens lokasjon og til mitt kontor er vaktet av vakter som leter etter dokumentpermen. Disse vaktene må ikke oppdage dere på deres ferd mot målet.

Og husk; under oppdraget må ingen falle for fristelsen av å åpne permen. Det er strengt forbudt, også for dere **Kompani Skolens** betrodde representanter.

Jeg har tro på dere, kjære aspiranter

Hilsen generalen

Avslutning: Dimmefest

Uavhengig om oppdraget ble gjennomført eller ikke, fortjener troppene nå å samles til en sosial og stemningsfull dimmefest som avslutning på en uke i «Kompani Skolen». Nå kan de «tre av» for godt. Dimmefesten kan for eksempel bestå av et sosialt måltid kombinert med musikk og dans i skolegården. Her kan det gjerne dels ut diplom til hver enkelt aspirant i kompaniet. Et forslag til diplom finner du på siste side i dette undervisningsopplegget.

Tid: omtrent 60 minutter

Kompani Skolens



avgjørende oppdrag

Kjære utvalgte aspiranter

Dere har som en gruppe vist evne til god orden, viljestyrke, samarbeid og deltakelse, og gruppens innsats har blitt vurdert verdig å representere **Kompani Skolen** i det siste avgjørende oppdraget. Resten av kompaniet vil heie dere frem mot målet!

Oppdrag:

Min dokumentperm har kommet på avveie, og jeg er fortvilet da dokumentpermen inneholder sensitiv informasjon. Jeg lar det nå være opp til dere å lokalisere permen og bringe den trygt tilbake til meg på mitt kontor.

Dere må følge skattekartet og påfølgende hint for å finne ut hvor permen er lokalisert. Men pass på! Veien fra permens lokasjon og til mitt kontor er vaktet av vakter som leter etter dokumentpermen. Disse vaktene må ikke oppdage dere på deres ferd mot målet.

Og husk; under oppdraget må ingen falle for fristelsen av å åpne permen. Det er strengt forbudt, også for dere **Kompani Skolens** betrodde representanter.

Jeg har tro på dere, kjære aspiranter

Hilsen generalen

HERVED BEKREFTES DET AT



DATO

LÆRER

HAR BESTÅTT OPPTAKSPRØVEN TIL 4. TRINN

KOMPANI SKOLEN