

# LÆRINGSKORT

## Hammerstafet

### Hammerstafet:

En aktivitet fyldt med energi og kommunikation og som fordrer samarbejde.

### Lokalitet:

Ude.

### Deltagere:

Op til 36 deltagere – maksimalt 6 personer i hver gruppe.

### Tidsforbrug:

Vejledende – 20 minutter.

### Kontakt:

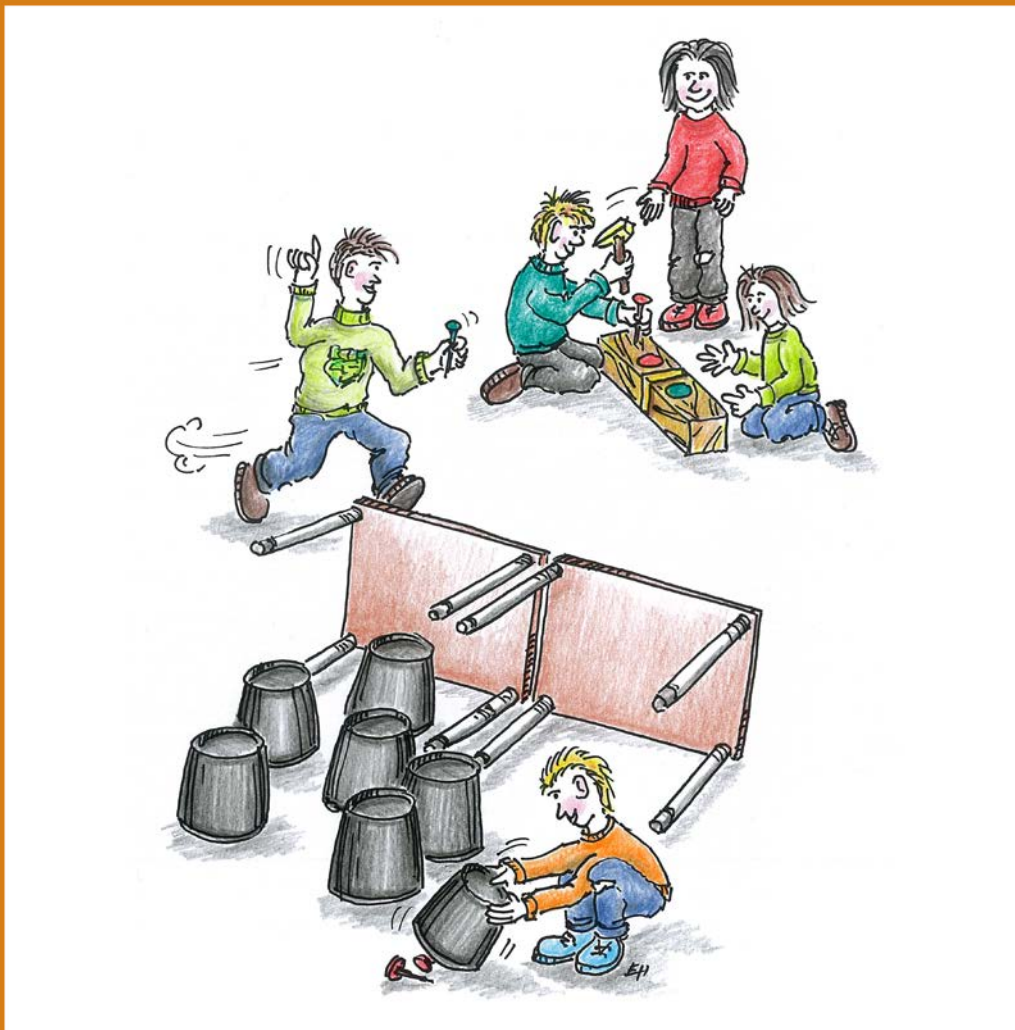
**Randers Ungdomsskole  
Grejbanken**

Nyholmsvej 12,  
8930 Randers NØ

Tel.: 8711 8080

Mobil: 4043 5540

grejbanken@randers.dk



### Materialeliste:

- 15 sorte murerspande.
- Diverse hamre i forskellige størrelser – nogle ganske ubrugelige.
- Antal farvede søm afhængigt af antal deltagere.
- Antal tømmer afhængigt af antal deltagere.
- Knibtang til at rette søm ud med, der er slået skæve af deltagerne.

# LÆRINGSKORT

## Hammerstafet



### Forberedelse

- Inden du starter øvelsen, skal du placere 15 sorte murerspande – vendt med bunden opad – omkring 6- 8 meter fra deltagerne.
- Under spandene placeres søm med forskellige farver og forskellige hamre – små, store, nogle med lille skaft e.l.
- Placer et 4x4 tømmer på en meters længde – delt på midten med malertape, så 2 grupper kan bruge hver sin halvdel af tømmeret.
- Hver halvdel markeres med en farve (malerklat – samme farve som sømmene under spandene.
- Du slutter forberedelsen ved at dække udsynet mellem spandene og tømmeret, hvor deltagerne står, så ingen kan se spandenes placering.

### Sådan gør du

- Placer deltagerne gruppevis på række umiddelbart bag tømmeret med deres forskellige "sømfarve".
- Fortæl deltagerne, at der er x-antal sorte murerspande vendt med bunden opad, hvor der dels er placeret forskellige hamre, farvede søm og "ingenting".
- Opgaven går ud på at finde sit søm (den rigtige farve) og dernæst få det hamret ned i tømmeret. Den gruppe der først får sømmet hamret i bund, vinder.
- Grupperne skal starte med at finde deres søm (den rigtige farve) under en af spandene.

- Giv deltagerne 2 minutter til at overveje, hvordan de vil løse opgaven, inden du sætter øvelsen i gang.
- Start øvelsen med at sende de første deltagere fra grupperne ud, som herefter løber hen og vender en spand – er der ikke det rigtige farve søm, sættes spanden blot på plads igen, og de går/løber hurtigt tilbage til deres gruppe for at sende den næste deltager af sted.
- Sådan fortsætter hver gruppe, indtil de har fundet det rigtige søm, som herefter placeres på 4x4 tømmeret. Næste deltager sendes af sted for at finde en hammer til at slå sømmet i.
- Finder deltageren ikke en hammer under spanden som løftes, må han tilbage med uforrettet sag.
- Finder deltageren en hammer, skal han nu forsøge at slå sømmet i tømmeret – man må kun slå et slag med hammeren (uanset om man rammer sømmet eller ej) – efter dette ene slag med hammeren, skal deltageren igen lægge hammeren under spanden, inden næste deltager sendes af sted på jagt efter en hammer.
- Det er tilladt at samtale og samarbejde i gruppen.
- Den gruppe, som først slår sømmet i bund i tømmeret, er vinderen.

### Tips og gode idéer

- Dette er ofte en samarbejdsøvelse, hvor konkurrencen går hen og bliver det primære.
- Informer deltagerne om at kommunikere og samarbejde - således at alle i gruppen ved, hvor de gode hamre ligger, eller ved, hvor de tomme spande er. Således minimerer deltagerne at løbe forgæves.
- Spørg ind til, hvem der samarbejdede og på hvilken måde.
- Instruktøren afgør suverænt, om sømmet er i bund eller ej. Det tolereres ikke, at sømmet er slået skævt i.
- Overvej en eventuel straf til den deltager/gruppe, som alligevel slår 2 gange med hammeren.

### Mere information

[www.randersungdomsskole.dk](http://www.randersungdomsskole.dk)  
[www.grejbanken.dk](http://www.grejbanken.dk)