

## Kære lærer,

Tak, fordi I vil besøge REUSE. Vi glæder os til at se jer.

**Det er VIGTIGT, at du læser alle tre sider i denne vejledning for at det bliver et godt besøg.**

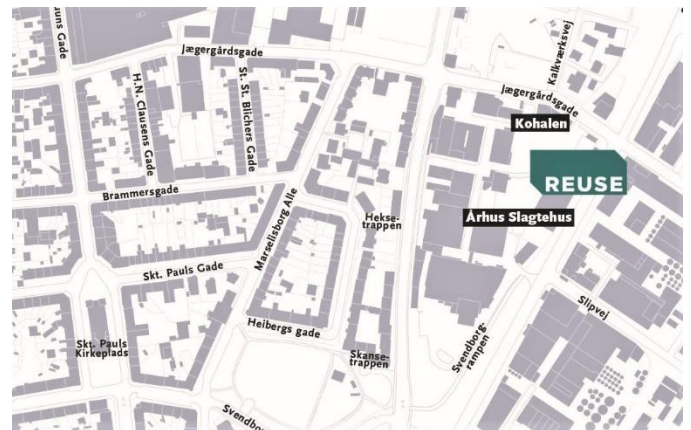
## PRAKTISK

**Besøget varer 2,5 – 3 timer.**

REUSE ligger i bunden af Jægergårdsgade (bag ved Restaurant Kohalen).

Meget af besøget foregår udendørs, så eleverne skal have **varmt tøj** på.

Husk madpakker og drikkedunke.



Eleverne skal arbejde i 2- eller 3-personers grupper, som skal være lavet på forhånd.

Eleverne finder materialer, som de skal arbejde videre med på skolen. Tænk over, hvordan I får tingene med hjem. Hvis I ikke kan have det i bussen, er der måske en forælder, der kan hente det senere. Pladsen har åbent hver dag kl. 12-17, og vi lægger gerne jeres ting til side til næste dag.

REUSE er en arbejdsplads, og al færdsel er på eget ansvar. Vi forventer, at du som lærer tager ansvar for klassen under hele besøget. Det drejer sig bl.a. om at behandle tingene i containerne med respekt og sætte de ting på plads, der ikke skal bruges alligevel. Eleverne må heller ikke løbe rundt og larme på pladsen.

Vi står for undervisningen under besøget, men vi forventer, at du som lærer håndterer situationer med unødigt uro, og at du bakker op om elevernes kreative proces.

## FORLØBET

Forløbet på REUSE handler om at få ideer, lægge planer og finde materialer.

**Vi har ikke værksted eller værktøj til elevbrug på REUSE, så planer og materialer tager I med tilbage til skolen og arbejder med i jeres egne faglokaler.**

### OPSTART: AFFALD OG GENBRUG

Forløbet starter med en rundvisning på REUSE og en snak om genbrug og ressourcer.

### HOVEDDEL: KREATIVITET OG INNOVATION

Vi laver et par kreativtetsøvelser, hvor eleverne i grupper udfordres til at tænke frit. Herefter stilles klassen en konkret opgave (se under "tema"). Eleverne inspirerer hinanden og finder på så mange løsninger til opgaven som muligt. Bagefter går eleverne på jagt efter materialer og inspiration i containerne og vælger noget affald, som de vil bruge i deres projekt. Det kan f.eks. være et lille møbel, noget fra en cykel eller en vase. Eleverne vælger den ide, de vil arbejde videre med og optimerer og finpudser den.

### AFRUNDING: ENTREPRENØR-DELEN BEGYNDER

I sidste del af forløbet lægger eleverne en plan for, hvordan deres projekt skal føres ud i livet. Som lærer skal du tage del i dette og være med til at sikre, at elevernes planer kan blive til noget. Du ved om der er mulighed for at bruge boremaskine på skolen, om der er penge til at købe maling, eller om der plads til oplagring materialer. Det er vigtigt, at du er afklaret med, hvor mange timer du vil afsætte hjemme på skolen til at færdiggøre projektet, når du skal godkende elevernes planer.

### PÅ SKOLEN: PRODUKTION

Når I tager tilbage til skolen, har eleverne materialer og en konkret plan for deres projekt. Herfra er det dig som lærer, der hjælper eleverne i mål med deres projekter.

## TEMA

Her finder du forslag til temaer. Det er kun til inspiration – **vi arbejder gerne med andre temaer. Inden besøget skal du vælge et tema.** Du skal sende os en mail med tema senest to dage før besøget.

- **Kom og sæt dig – mødesteder på skolen:** Eleverne designer siddepladser af noget, som ikke oprindeligt var lavet til at sidde på.
- **Den glade skole:** Eleverne finder på ting, der gør det rarere at være på skolen.
- **Det gode ude-frikvarter:** Eleverne finder på ting, der gør det sjovere at være udenfor i frikvarteret.
- **Bevæg dig:** Eleverne finder på ting, der inspirerer til at bevæge sig.
- **Kreativ opbevaring:** Eleverne finder på ting, som kan bruges til opbevaring på skolen eller hjemme hos dem selv.

Vi ses!

## Formidling, Kredsløb