


## Lektion I: SÅDAN OPSTÅR STROKE og UDFORDRINGER EFTER ET STROKE

45 MIN. 

### Sådan opstår stroke

#### Mål:

- Eleverne får viden om, hvordan et stroke opstår

Sæt fokus på den **faglige pointe**, at et stroke er en blodprop eller blødning i hjernen. Fortæl eleverne, hvordan et stroke opstår. Brug slide 'Hvordan får man et stroke' og vis filmene '[Hvad er en blodprop i hjernen](#)' og '[Hvad er en hjerneblødning](#)' fra Herlev Hospital.

15 MIN. 

Saml op på de centrale ord og begreber ved, at eleverne skriver videre på deres ordlistemindmap og ordkort. Ordene kan fx være:

- Blodprop
- Hjerneblødning

### Udfordringer efter et stroke

#### Mål:

- Eleverne får en fornemmelse af de udfordringer en person, der har fået et stroke, kan opleve i sin hverdag

**Materialer:** Skjorte/jakke, bold, beskyttelsesbriller, pap, tape, bog, papir, blyant, et ur pr. gruppe

**Elevark:** Prøv en funktionsnedsættelse

Sæt fokus på den **faglige pointe**, at det giver udfordringer i hverdagen, hvis man ikke får hurtig hjælp ved et stroke.

30 MIN. 

Fortæl eleverne, at et stroke kan gøre helt almindelige gøremål som fx at knappe en skjorte eller læse en bog vanskeligt. Hvad, der ender med at blive vanskeligt, afgøres af, hvilket område i hjernen der er blevet ramt ved et stroke.

Lad eleverne i makkerpar prøve at udføre dagligdags opgaver med elevarket 'Prøv en funktionsnedsættelse'.

Saml op fælles og spørg eleverne, om de kan komme i tanke om andre ting i hverdagen, der kan være en udfordring, hvis man er blevet ramt af en lammelse i armen eller taber halvdelen af synsfeltet.

#### ★ *Læg mærke til*

- Om eleverne kan sætte ord på de udfordringer, man kan opleve, hvis man får et stroke

**BONUSAKTIVITET: STROKE GIVER SKADER I HJERNEN (7. OG 8. KLASSE)**

45 MIN.

**Mål:**

- Eleverne bliver klogere på, hvordan forskellige områder i hjernen kan blive påvirket af et stroke
- Aktiviteten har relevans i biologi

Sæt fokus på den **faglige pointe**, at de funktionsnedsættelser et stroke fører med sig afhænger af, hvilket område i hjernen, der er blevet ramt. Læs sammen med eleverne om, hvordan forskellige områder af hjernen påvirkes af et stroke i tekst og infografik skader og følgevirkninger fra [hjernesagen.dk](http://hjernesagen.dk). Eleverne kan selv læse teksten, eller du kan læse den højt i klassen.

**Læseformål:** Bed eleverne, når de læser teksten, have særlig fokus på: Hvilke eksempler er der på, hvordan man kan blive påvirket af et stroke?

I kan nu bruge områderne i hjernen og skader/følgevirkninger til at spille "Mix og match" eller "Levende vendespil":

**Mix og match:**

Med CL-strukturen 'Mix og match' og elevarket 'Stroke giver skader i hjernen' skal eleverne matche områder i hjernen med beskrivelser af følgevirkningerne efter en skade. Klip kortene ud og del dem ud til eleverne:

- Sig "Mix". Eleverne skal nu cirkulere rundt mellem hinanden med deres kort
- Sig "Match". Eleverne skal nu lede efter én kammerat, der har et kort, der matcher
- Gentag et par gange

**Levende vendespil:**

Det levende vendespil fungerer ligesom Memory. Man skal samle stik af brikker, som her består af et område i hjernen + beskrivelse af følgevirkningerne efter en skade.

"Brikkerne" i spillet udgøres af klassens elever, der hver især har et kort med enten et område i hjernen eller en beskrivelse af følgevirkningerne efter en skade.

To elever (A og B) udpeges og sendes uden for døren. Imens gøres resten af eleverne til brikker: halvdelen har et kort med et område i hjernen – den anden halvdel har en beskrivelse af følgevirkningerne efter en skade. Der skal være et lige antal brikker, hvorfor det kan være nødvendigt, at læreren spiller med som brik.

A og B kaldes nu ind og skiftes til at have tur som dem, der vælger brikker:

- A vælger først én brik, og denne elev siger, hvad han/hun er, fx "jeg er hjernestammen". Derefter vælger A endnu en brik, der siger, hvad han/hun er, fx "jeg fungerer som lager for ord. En skade kan gøre, at jeg har svært ved at huske ting, man har talt om". De to passer ikke sammen, og derfor går turen til B
- B vælger nu en brik, der fx siger "jeg er isselapperne". Derefter vælger A endnu en brik, der siger, hvad han/hun er, fx "jeg er hjernens sansecenter. En skade kan gøre, at det er svært at tage tøj på". Det stik passer, og de to brikker (elever) stiller sig fx i det ene hjørne af klassen, hvor Bs stik samles
- Fordi B fik et stik, er det B's tur igen
- Rammer B ikke et stik, overgår turen til A – og så fremdeles

Saml op fælles, spørg fx ind til:

- Hvad ved I nu om, hvordan hjernen er inddelt i forskellige centre?
- Hvad ved I nu om, hvordan en person kan tage skade af et stroke?

**★ Læg mærke til**

- Om eleverne forstår, at hjernen har forskellige centre, der påvirkes forskelligt ved et stroke