

# LilleStorm

## Litli Stormur heilsar og kveður

### Skemmtilegir kennsluleikir fyrir ung börn

Hjálpíð Litla Stormi að heilsa og kveðja á leikskólanum, í sveitinni, þegar á að flytja, þegar deginum lýkur og þegar lífið endar.

*Kæri lesandi,*

*Við höfum lagt hug og hjörtu í þróun þessa spils sem við vonum að muni hjálpa ungum börnum að skilja heiminn betur. Til að það takist, gerum við okkar besta til að sjá heiminn frá sjónarhóli barnsins. Við gerum fræðsluleiki fyrir ung börn með áherslu á hversdagslíf þeirra. Þetta höfum við gert um árábil.*

*Við hikum ekki við að hafa með „þyngri“ kennslufræði ef okkur finnst að börn gætu haft hag af sértækari vitneskju – og við setjum þau fram á skemmtilegan og fræðandi hátt.*

### Leikreglur

Litli Stormur heilsar og kveður

2-6 leikmenn

Aldur: 2 ½+

Leiktími: 10-20 mínútur

### Innihald

- 24 spil
- 6 Halló-og Bless-spjöld
- Leikreglur

Halló-og Bless-spjöldin hafa mismunandi þema.

Á hverju spjaldi eru gluggar. Hver leikmaður þarf að finna fjögur spil. Þrjú af spilunum tengjast þemanu en fjórða spilið sýnir markmiðið þar sem Litli Stormur hjálpar til.

Til dæmis, ef barnið er með leikskólaspjaldið, þarf það fyrst að finna töskuna, skóna og jakann og leggja þau á fatahengismyndina og síðan spilið sem sýnir Litla Storm kveðja við gluggann.

### Undirbúningur:

Hver leikmaður tekur spjald. Stokkið og dreifið spilunum á borðið með bakhliðina upp.

### Hver sigrar?

Fyrsti leikmaðurinn til að leggja fyrst þrjú réttu þemaspilin og síðan rétta Litla Storms-spilið á spjaldið sitt, er sigurvegarinn.

### Gangur leiksins

Yngsti leikmaðurinn byrjar. Hann tekur spil af borðinu og snýr því við svo allir sjái það (t.d. taska). Ef spilið stemmir við eitt af táknum leikmannsins (þ.e. það er mynd af tösku á spjaldinu hans),

leggur hann spilið á töskumyndina á spjaldinu. Leikmaðurinn velur síðan nýtt spil. Ef spilið stemmir ekki við eitt af táknum á spjalði leikmannsins, setur hann það aftur á borðið með framhliðina niður. Næsti leikmaður á leik.

Ef leikmaður tekur upp spil með Litla Stormi á og það stemmir við spjalðið, má hann ekki leggja það niður á spjalðið fyrr en hann hefur öll hin þrjú spilin sem stemma við spjalðið.

Ef spilið með Litla Stormi stemmir ekki, er það lagt aftur á borðið með framhliðina niður. Næsti leikmaður á leik.

### **Spjald um að kveðja lífið**

Eitt spjalðið í leiknum fjallar um jarðaför. Ef ykkur finnst það óviðeigandi umfjöllunarefni, getið þið valið að fjarlægja það og tilheyrandi spilin fjögur úr leiknum. Lesið meira um að tala við barnið á næstu síðum.

### **Litli Stormur heilsar og kveður**

Mannverur – á öllum aldri – eyða talsverðum hluta ævinnar í að heilsa og kveðja, bókstaflega og almennt. Stundum heilsum við og kveðjum með orðum en stundum án orða og þá með svipbrigðum eða aðgerðum.

Við heilsum og kveðjum fólk, dýr, náttúrna – og kunnuglegt umhverfi, hluti, daginn og lífið sjálft.

Að heilsa og kveðja byggist á flóknum mannlegum tilfinningum. Stundum erum við glöð og forvitinn. Stundum erum við leið og óörugg.

Það sem allar aðstæður eiga sammerkt er að tilfinningar okkar, skynjanir, aðgerðir og viðbrögð endurspeglar hvernig við hugsum, sjáum og skiljum okkur sjálf og heiminn sem við lifum í. Þetta köllum við vitræna hugsun. Við söfnum saman persónulegri reynslu sem við höldum áfram að byggja ofan á. Það er lífstíðarferli.

### **Að læra eitthvað nýtt**

Þegar við lærum eitthvað nýtt, finnum tilfinningu í fyrsta sinn eða verðum fyrir nýrri reynslu, t.d. með því að heilsa eða kveðja, breytum við hvernig við bregðumst við aðstæðunum.

Viðbrögð okkar eru óaðskiljanleg frá tilfinningum okkar, þ.e. hvort okkur líður vel eða illa, hvort við erum örugg, óörugg, kvíðin, glöð o.s.fr., í sérhverjum aðstæðum.

Þegar 2-6 ára börn heilsa og kveðja, veltur upplifun og skilningur þeirra á aðstæðunum á vitrænni þróun heila þeirra. Heilar þeirra eru í þróun. Tveggja ára börn hafa t.d. ekki þróað með sér tímaskynjun eða rökrænt hugsanaferli. Þau sjá heiminn sinn í brotum.

Ef við viljum skilja nákvæmlega hvernig börn bregðast við aðstæðum sem er heilsað og kvatt, er mikilvægt að við fullorðna fólknið skiljum þessa staðreynd.

### **Hlutstæð hugsun**

Börn á aldrinum 2-6 ára eiga erfitt með að skilja óhlutstæð hugtök á borð við tíma, dauða og skilnað. Á þessum aldri hafa þau enga nákvæma tímaskynjun. Flest börn þróa hana ekki með sér fyrr en í

kringum 6-7 ára aldurinn. Það þýðir að þegar 2-6 ára barn kveður, veit það ekki hvenær endurfundur munu eiga sér stað. Barnið á líka erfitt með að skilja að eitthvað sé varanlegt. Ofan á það, getur barnið ekki enn greint á milli þess raunverulega og hins ímyndaða. Í aðstæðum sem það hefur ekki skilning á, er líklegt að barnið skáldi upp eigin útskýringu.

Börn á aldrinum 2-6 ára hugsa hlutstætt og þurfa því að fá skilaboð og upplýsingar á eins nákvæman hátt og hugsast getur.

Litli Stormur heilsar og kveður er samræðuleikur fyrir börn sem gefur þeim nákvæmar myndir af aðstæðum þar sem þarf að heilsa og kveðja.

Litli Stormur heilsar og kveður tæklar þrjár staðreyndir:

Að 2-6 ára börn sjá heiminn á brotakenndan hátt, að þau þurfa endurtekningu og að tímaskynjun þeirra er enn á frumstigi.

Við höfum fundið upp á mjög einföldum leik fyrir börn, sem gerir þeim kleift að tala á skýran hátt um spjöldin og spilin sem snúast um aðstæður þar sem fólk heilsast og kveður.

Börn geta spilað með öðrum börnum eða með fullorðnum.

Þegar spilið er notað sem kennslutól, getur fullorðni aðilinn hjálpað barninu að vinna úr eigin reynslu og skynjunum með því að hlusta á barnið og koma með nákvæmar tillögur til að hjálpa því að skilja hverjar aðstæður fyrir sig.

Spilið inniheldur sex spjöld með þema sem snúast um upphaf eða endi, þ.e. að heilsa eða kveðja.

### **Að tala við barnið**

Talið um hvert spil. Hafðu skýringar þínar stuttar og nákvæmar. Talið um spjald barnsins og sýnið sérstaklega athygli þegar barnið gefur til kynna að það vilji vita meira. Mikilvægt er að hlusta vel á spurningar barnsins og að svarið sé gagnort.

Berðu kennsl á tilfinningar barnsins og gættu þess að það finni að þú skiljir þegar það er í uppnámi, t.d. þegar mamma eða pabbi kveður og fer í vinnuna.

Mikilvægt er að fullorðni aðilinn sem spilar leikinn með börnum sé meðvitaður um að þau gætu fundið til sektarkenndar fyrir hlutum sem þau hafa ekki gert og eru ekki ábyrg fyrir. Sá fullorðni ætti að segja barninu að það sé ekki því að kenna og leysa það undan sektarkenndinni. Börn sjá lífið aðeins frá einu sjónarhorni og finna stundum til sektarkenndar yfir hlutum sem hafa ekkert með þau að gera. Það hjálpar að heyra fullorðinn segja „Það er ekki þér að kenna“ og halda áfram á jafn nákvæmum nótum.

### **Gerum börnin glöð – spilum Litla Storm**

Litla Storms-spilin tækla þrjár staðreyndir: að 2-6 ára börn sjá heiminn á brotakenndan hátt, að þau þurfa endurtekningu og að tímaskynjun þeirra er á frumstigi. Litli Stormur sjálfur er forvitin persóna. Hann er frumlegur og er nokkurs konar spégill fyrir börnin.

Litla Storms-spilin gefa börnum færi á að setja í orð það sem sýnt er á spjöldunum og spilunum, sem snýst allt um aðstæður sem barnið þekkir eða þarf að vera undirbúið fyrir, atburði og kringumstæður sem þeim gæti þótt erfitt að skilja. Sem sagt: Litla Storms-spilin gera óhlutstæða hluti í lífi barnsins nákvæma og auðskiljanlega.

### **Leikirnir byggja á reynslu barnanna sjálfra.**

Tilfinningar, skynjanir, aðgerðir og viðbrögð endurspeglar hvernig við hugsum, sjáum og skiljum okkur sjálf og heiminn sem við lifum í. Mikilvægt er fyrir vellíðan barnsins að það sé hvatt til að tala um reynslu sína og umhverfi.

### **Four Esses og Litli Stormur**

Four Esses er skapandi danskt fyrirtæki sem hefur framleitt kennsluspil fyrir börn og ungmenni síðan árið 1999. Stofnendur Four Esses eru grafíski hönnuðinn Freddy Møller Andersen og uppeldisfræðingurinn Kristian Dreinø. Nafnið „Four Esses“ vísar til fjögurra danskra orða sem byrja öll á „S“. Þessi fjögur orð þýða félagslegur skilningur, samvinna, samstarf og skemmtun og eru þau fyrirtækjastefna Four Esses. Freddy og Kristian þróa hvert og eitt spil sem þessi mikilvægu gildi í huga.

### **Kennslufræðileg íhugunarefni – sem fæddu af sér Litla Storm**

Hugmyndin um Litla Storms-spilin er byggð á athugunum Freddys og Kristians á börnum á dagvistum og leikskólum – og auðvitað af því að fylgjast með eigin börnum. Þegar þeir spiluðu hefðbundið samstæðuspil með ungum börnum, þar sem þeir báðu börnin að finna tvö eins spil, kom þeim á óvart að mörg barnanna áttu í erfiðleikum með að skilja eina afar einfalda reglu: Það má bara fletta við tveimur spilum.

Það var eitthvað algjörlega vitsmunalegt sem yngstu börnin gátu ekki skilið. Þau einblíndu svo mikið á að finna tvær eins myndir af bíl að þau flettu við fleiri en þeim tveimur spilum sem þau máttu.

Freddy og Kristian tóku eftir því að þeir fullorðnu urðu að endurtaka þessa einföldu reglu aftur og aftur: „Þú mátt bara fletta við tveimur spilum í einu“.

Freddy og Kristian þróaðu myndaspjald sem sýndi eitt spil svo barnið þurfti bara að finna eitt eins spil á borðinu. Áskorunin snerist ekki lengur um hve mörg spil barnið hafði flett við, heldur hvort barnið skildi skilaboðin sjálf. Barnið fékk spjald með fjórum skilaboðum (fjórum spilum) og varð að finna fyrst þrjú og síðan fjórða spilið (með Litla Stormi). Ef rétta Litla Storms-spilið fannst á undan hinum fyrstu þremur, mátti ekki setja það á spjaldið.

Litla Storms-leikirnir byggjast á þeirri athugun að lítil börn gera alltaf fyrst það sem er sagt við þau síðast.

Í einföldu máli, ef hin þriggja ára Anna fær fjögur skilaboð, mun hún bregðast við síðustu skilaboðunum fyrst – og stundum aðeins þeim síðustu. Börn greina ekki samsetningu skilaboða sem þau fá. Þau skilja skilaboðin í þeirri röð sem þau berast – og bregðast við síðustu skilaboðunum fyrst.

Vonandi skoðar þú fleiri Litla Storms-leiki á:

[www.four-esses.dk](http://www.four-esses.dk)

Bestu kveðjur,

Freddy og Kristian