

LilleStorm

Skemmtilegir kennsluleikir fyrir ung börn

Litli Stormur heima hjá sér

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 árabil.

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 heima hjá sér

2-6 leikmenn

Aldur: 2 ½+

Leiktími: 10-20 mínútur

Innihald

- 24 spil
- 6 heimilisspjöld
- Leikreglur

Litli Stormur eldar í eldhúsinu, baðar sig í baðherberginu, smíðar á vinnustofunni, slakar á í stofunni, borðar kvöldmat og fer í rúmið.

Leikurinn inniheldur sex spjöld. 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 hefur spjaldið sem sýnir Litla Storm í baðherberginu, verður það að finna klósett, sjampó og tannbursta og spilin á baðherbergisspjaldið og síðast spilið sem sýnir Litla Storm í baðinu.

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. tannbursti). Ef spilið stemmir við eitt af táknum leikmannsins (þ.e. það er mynd af tannbursta á

spjaldinu hans), leggur hann spilið á töskumyndina á spjaldinu. Leikmaðurinn velur síðan nýtt spil. Ef spilið stemmir ekki við eitt af táknum á spjaldi 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 spjaldið, má hann ekki leggja það niður á spjaldið fyrr en hann hefur öll hin þrjú spilin sem stemma við spjaldið.

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

Litli Stormur heima hjá sér er samræðuleikur fyrir ung börn

Litli Stormur heima hjá sér 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 á heimilinu.

Við höfum búið til sex þemaspjöld sem snúast um heimilislíf Litla Storms.

Markmið leiksins er að styðja við og auka skilning barnsins á heiminum í gegnum samræður. Mikilvægt er að fullorðni leikmaðurinn tali við barnið um það sem sést á spjöldunum.

Til dæmis; ræðið spjaldið sem sýnir Litla Storm í baðherberginu: Hvað er Litli Stormur að gera í baðherberginu, hvað sérðu í baðherbergi Litla Storms? Eru sömu hlutirnir í baðherberginu þínu? Heldur þú að Litli Stormur noti kopp eða klósettið? Og svo framvegis.

Það sama gildir um hin fimm spjöldin í leiknum.

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.

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 spegill 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

Bestu kveðjur,

Freddy og Kristian