



Samvinnuleikir

Þegar unnið er með fjölbreyttan barnahóp er mikilvægt að leggja áherslu á að efla samvinnu á milli barnanna. Það er meðal annars hægt að gera með því að fara í leiki eða vinna verkefni sem hafa það að markmiði að allir vinni saman og til þess að leikurinn eða verkefnið gangi upp þurfa allir að hjálpast að. Kennarar geta markvisst vanið sig á þessa nálgun í barnahópnum að um leið og þeir vinna með sérstöðu hvers og eins taki þeir reglulega fyrir verkefni þar sem hugvit, styrkur og þekking allra skiptir máli. Hér á eftir koma ýmsar hugmyndir að leikjum sem hægt er að fara í til þess að efla samvinnu barnanna í hópnum, virðingu þeirra hvert fyrir öðru og um leið orðaforða yfir það sem verið er að gera hverju sinni.

Kóngulóarleikur

Fjögur börn í hóp krækja höndum saman í hring, með bökin inn í hringinn. Þau eru þá með átta fætur eins og kónguló og þurfa að ganga eins og kónguló. Hægt að vera með fjölmenningslega tónlist til að hreyfa sig eftir eða hljóðfæri, takt eða hvað sem kennaranum kemur í hug. Markmiðið að komast frá stað A til B með því að samhæfa hreyfingar og vinna saman.

Fætur bundnar

Tvö og tvö börn eru bundin saman á tveimur fótum og þurfa að æfa sig að ganga saman með þrjá fætur frá stað A til B. Þau komast ekki á áfangastað án þess að vinna saman.

Ormurinn

Börnin búa til langan orm með því að setjast í langa röð hvert fyrir aftan annað, kennarinn í miðjunni. Allir leggja armana um mitti barnsins fyrir framan og halda vel því síðan þarf ormurinn að vera samtaka um að færa sig fram og aftur eftir gólfinu. Gaman er að gera þetta fyrir framan spegil þannig að börnin geti horft á sig vinna saman. Hvað gerist ef eitt barnið hreyfir sig en hin börnin ekki?

Fallhlífín

Börnin eru með stóra fallhlíf og halda hvert í sitt handfang. Leika með bolta og láta hann rúlla á milli sín með því að lyfta fallhlífinni, hrista hana og láta hana taka í sig loft. Leikurinn gengur út á að börnin vinni saman og gæti þess að boltinn detti ekki í gólfið (því að þar bíða krókódílar sem éta bolta eða annað í þeim dúr).

Fallhlífasöngur

Börnin halda í fallhlífina og telja upp að tíu á íslensku eða öðrum tungumálum sem töluð eru í hópnum, gaman að telja afturábak og áfram. Síðan hjálpast þau að við að lyfta fallhlífinni og nýta loftrýmið sem myndast til að setjast saman undir fallhlífina og syngja saman eitt lag. Endurtekið. Mikilvægt að vinna saman og vera samtaka öðruvísi gengur þetta ekki upp.

Speglun

Börnin standa fyrir framan stóra spegla og skoða sig sjálf og hvert annað í speglinum svolitla stund. Síðan skiptast þau á að framkvæma athafnir sem hin börnin þurfa að herma eftir með því að horfa í spegilinn og reyna að gera eins. Með því að orða athafnirnar og líkamshlutana er um leið verið að



kenna heitin á þeim. Um leið geta tvítyngdu börnin hugsanlega kennt okkur orð yfir líkamshluta á sínu móðurmáli.

Húsaleikur

Hvert barn fær “húlla” hring (sippuband, dýnu eða annað) sem þjónar þeim tilgangi að vera húsið þeirra. Þau byrja leikinn á því að sitja inni í húsunum sínum. Síðan byrjar kennarinn að spila tónlist og á meðan þurfa börnin að fara út úr húsunum sínum og dansa og hreyfa sig. Á meðan tekur kennarinn eitt húsið í burtu. Síðan er tónlistin stöðvuð og þá þurfa börnin að bjóða barninu sem missti húsið sitt til sín. Þetta er svo endurtekið þar til öll börnin eru komin inn í sama húsið og þurfa þá að finna leið til að komast öll þangað inn.

Frost og sól

Leikurinn fer fram á afmörkuðum velli. Tvö börn eða fleiri (fer eftir fjölda barna) leika frostið og elta hin börnin í hópnum til að frysta þau. Markmiðið er að frysta alla og þá er frostið búið að vinna. Hin börnin eru sólrir og þau börn sem ekki er búið að frysta geta þítt frosnu börnin með því að snerta þau. Gott er að miða við ákveðin tímamörk og skipta þá um frost, þessi leikur reynir á samhjálp og að gera sér grein fyrir því í hvaða aðstæðum aðrir eru.

Dekur/slökun

Börnin sitja saman tvö til þrjú og bera krem á tær og hendur hvers annars. Kennarinn situr með þeim, tekur þátt og ræðir um líkamshlutana og kennir orðin um leið. Í þessum leik gefst gott tækifæri til að ræða ólíkan húðlit, enginn er eins, hvorki á litinn né í útliti, þó að við eigum margt sameiginlegt.

Færibaldið

Börnin sitja/standa við borð sem maskínupappír hefur verið límdur á. Hvert barn er með málningu og pensil. Síðan byrja þau að mála það sem þeim dettur í hug. Eftir smá stund biður kennarinn börnin um að stoppa og skipta um stað og taka til við að mála á næsta stað. Þannig halda þau áfram með verk þess sem þar var á undan. Á þennan hátt vinna þau saman að listaverki.

Hautverkefni

Börnin byrja á því að teikna stórt tré, einn til tveir metrar, á maskínupappír. Útlínurnar teiknaðar með því að eitt barnið í hópnum leggst á pappírinn og allir hjálpast að við að teikna útlínur þess þ.e. fætur (rætur trésins) búkur (stofninn) hendur (greinar). Síðan leggjast börnin eitt af öðru í útlínur þess fyrsta og allir hjálpast að við að bæta greinum (höndum barnanna) á tréð. Börnin hjálpast að við að mála stofninn og greinarnar. Að þessu loknu búa börnin til laufblöð með því að klippa út pappír sem þau hafa málað eða klippa út úr gömlum tímaritum. Eins er hægt að nota laufblöð sem þau hafa þurrkað eða búið til úr öðrum efnivið. Kennarinn getur rætt um það að ekkert laufblað sé eins og ekkert tré sé eins á sama hátt og enginn manneskja sé eins og önnur í útliti. Verkefnið getur tekið nokkurn tíma og í hvert skipti ræðir kennarinn um það hversu miklu máli það skipti að allir hjálpast að við að vinna svona stórt verkefni, hvort það hefði ekki verið erfiðara að gera það einn og hversu miklu máli það skipti að vera hjálplegur og geta tekið sameiginlegar ákvarðanir um það sem verið er að búa til. Kennarinn getur útbúið ferilbók (bók sem sýnir ferlið í verkefninu fyrir hópinn í heild) til þess að fara betur yfir verkefnið með börnum sem eru að læra íslensku og festa betur í sessi ný orð sem lærðust í ferlinu.



Ferðalag

Gögn: Blöð. Lýsing: Leikurinn hefst á því að skipta öllum í nokkra hópa, kannski 6-8 saman í hóp, og síðan þarf að dreifa t.d. A3 kartonum eða stólasessum um gólfið. Síðan er sögð saga af því er hópurinn er á ferðalagi á framandi slóðum og flugvélin ferst og leikmenn lenda í sjónum. Út um allan sjó eru ferðatöskur á floti og til að bjarga sér þarf hópurinn að nota þrjár ferðatöskur til að stíga á til að komast yfir á eyjuna. Það gerir hópurinn með því að færa alltaf öftustu töskuna fremst. Leikurinn krefst mikillar samvinnu en stjórnandinn hefur alveg í hendi sér að trufla gang mála. Ef einn hópurinn er kannski kominn á gott skrið getur hann sagt að krókódill hafi komið og étið eina töskuna og tekur þá eina tösku af hópnum. Eins ef einhver einn er farinn að stjórna hópnum fullmikið getur stjórnandi látið eittraða tsetzeflugu stinga viðkomandi svo hann missi málið o.s.frv. Ef einhver dettur í sjóinn þarf allt liðið að fara til baka til að bjarga viðkomandi. Sá hópur sigrar sem fyrstur nær að komast á eyðieyjuna.

Dauðu ljónin

Lýsing: Allir nema einn, sem er veiðimaðurinn, hreyfa sig frjálst um svæðið eftir tónlist. Þegar tónlistin stöðvast frjósá allir í einhverjum stellingum, sitjandi, liggjandi eða hvernig sem maður vill. Veiðimaðurinn, sem ekki hreyfði sig, stekkur þá inn á gólfið og reynir að fá hin til þess að brosa eða hreyfa sig án þess að snerta þau. Þeir sem eru frosnir leika dauð ljón og það eina sem er leyfilegt er að anda og blikka augunum. Augun eiga að vera opin. Þeir sem hreyfa sig eða fara að hlæja verða líka veiðimenn og eiga að hjálpa upphaflega veiðimanninum að veiða dauðu ljónin.

Það sem við heyrum

Gögn: Tónlist, blað, litir. Lýsing: Gott er að allir hafi aðstöðu til að slaka á og loka augunum. Æskilegt er að hafa tilbúin þrjú lög af mismunandi gerð, t.d. rólega klassíska tónlist, þungarokk og gleðilega barnatónlist. Þegar hvert lag er búið mega börnin opna augun aftur og teikna á blaðið það sem þau heyrðu. Nauðsynlegt er að gefa þeim lausan tauminn og hvetja þau til að nota ímyndunaraflið. Gott er að benda þeim á hugsa um hvernig þeim leið þegar þau hlustuðu á lagið og hvetja þau til að tjá það með litum eða myndum. Þegar þau hafa lokið við myndina sína má spila næsta lag og svo koll af kolli. Gaman er að hengja upp saman myndirnar sem þau teiknuðu við ákveðið lag og athuga hvort þau sjá eitthvað sameiginlegt við þær.

Gæti veri flott að setja inn lög um vináttu, kærleik, samvinnu o.s.frv.

Að upplifa ævintýrin

Gögn: Bók, leikmunir. Lýsing: Lesin er saga, helst þekkt ævintýri, og síðan er skipað í hlutverk að lestrinum loknum. Síðan mega börnin velja sér búninga og leika atriði úr sögunni. Skemmtilegt er að útvega fót af ýmsum toga og hluti sem hægt er að nota sem leikmuni. Vinsælt er að hafa t.d. hárkollur, gervigleraugu og gerviskegg með. Mikilvægt er að hvetja börnin til að vera ófeimin, tala hátt og skýrt og reyna að skapa persónueinkenni með látbragði og raddbeitingu. Hér er gott tækifæri til að lesa sögu um samvinnu, vináttu eða eitthvað sem tengist verkefninu.



Að gefa gullmola

Lýsing: Leikurinn felst í því að finna eitthvað jákvætt í fari hvers annars og hrósa hvert öðru og hefst á því að allir leikmenn sitja í hring. Sá sem byrjar snýr sér að næsta manni og segir eitthvað fallett um viðkomandi. Sá þakkar fyrir sig og snýr sér að næsta og segir eitthvað fallett um hann. Leiknum lýkur þegar allir í hringnum eru búnir að segja eitthvað fallett um sessunaut sinn. Hægt er að snúa hringnum við og endurtaka leikinn.

Að gefa sjálfum sér gullmola

Lýsing: Leikurinn felst í því að finna eitthvað jákvætt í fari sínu og hefst á því að allir leikmenn sitja í hring. Kennarinn er búinn að ræða við börnin að allir einstaklingar búa yfir styrkleikum. Sá sem byrjar segir frá sínum styrkleika. Að því loknu segir sá sem situr honum næst sína styrkleika og svo koll af kolli uns allir í hringnum eru búnir að nefna styrkleika sína.

Hjálp!

Börnin hreyfa sig um svæðið með eldhúspappír eða baunapoka á höfðinu. Ef það dettur er barnið frosið og verður að standa kyrrt. Annað barn getur snert frosna barnið til að frelsa það (afþýða).

Kóngulóarvefurinn

Börnin sitja í hring, ekki of stórum. Eitt barnanna byrjar og heldur í garn-bolta með annarri hendinni og endann á garninu með hinni. Svo rúllar barnið boltanum til annars barns. Það barn heldur fast í þeirra hluta af garninu og sendir svo boltann áfram – og áfram þangað til að kominn er flottur kóngulóarvefur. Það gæti þurft að minna börnin á að sleppa ekki garninu.

Heimildir

Um samvinnuleiki af heimasíðu Reykjavíkurborgar:

http://eldri.reykjavik.is/desktopdefault.aspx/tabid-2332/3685_read-8751/4197_view-94/

Úr bókinni Leikum okkur: http://fiaet.is/Files/Skra_0041902.pdf