

Heiti. Leysa ágreining: lygar! – Resolving Conflicts: Lies!

Hegðun/atferli

Aldur: 3+

Fjöldi leikmanna: Ekki tekið fram.

Leiktími: Ekki tekið fram.

Innihald: 30 myndskreytt spjöld með sögum, 13,5 x 16,5 sm, með sjö sögum og tveimur spjöldum með spurningamerki (fjórar myndir á hverja sögu, hægt er að snúa tveimur seinni spjöldunum í hverri sögu).

Svarthvítar teikningar til að lita.

4 stoðir til að láta söguspjöldin standa á.

Hugmynd og markmið:

Leikurinn samanstendur af 7 **einföldum sögum** þar sem sagt er frá hvernig hægt er að leysa **mismunandi ágreining á tvenns konar hátt**. Um leið er sýnt hverjar afleiðingarnar eru af að taka góða eða slæma ákvörðun. Hver saga er sýnd á 4 spjöldum. Það er hægt að snúa seinni spjöldunum tveimur við til að sýna mismunandi útkomu.

Undirbúningur:

Mælt er með að kennarinn skoði myndirnar áður en unnið er með börnunum.

Flokkið spjöldin eftir lit á ramma.

Raðið spjöldunum í rétta röð. Takið eftir að tvö seinni spjöldin eru með tvo valkosti.

Gætið þess að spjöldin séu í réttri röð, það eru númer á söguspjöldunum. Gætið þess einnig hvort réttir kostir hafa verið valdir sem tvö seinni spjöldin í sögunni.

Til að vinna með börnunum í hóp er mælt með að láta spjöldin standa við stoðirnar sem fylgja. Það er gert til að allir geti séð myndirnar vel.

Gangur spilsins:

- Setjið söguspjöldin í rétta röð við stoðirnar, með -sorgmædda- merkinu á tveimur seinni spilunum. Hyljið þau spjöld með spurningamerki. Segið sögu og **spyrjið** svo börnin – hvað hefur persónan í sögunni ákveðið að gera eða segja? - Lyftið svo spurningamerkinu af þriðja söguspjaldinu og spyrjið – hvað haldið þið að gerist næst sem viðbrögð við þessu? - og lyftið spurningamerkinu af seinasta söguspjaldinu. Snúið tveimur seinni spjöldunum

við. Hyljið þriðja spjaldið með spurningamerkinu. Horfið á þriðja spjaldið og spyrjið börnin – hvað haldið þið að hafi gerst til að sagan endi á þennan veg? - Að lokum er sagan sögð þegar hún endar vel og spurningamerkinu lyft af þriðja spjaldinu.

- Þegar söguspjöldin eru á borðinu og börnin þekkja söguna ættu þau að geta raðað þeim í rétta röð án þess að þurfa að hlusta aftur á söguna.
- Börnin ættu að segja söguna og útskýra hvað gerðist, á meðan söguspjöldin eru enn á borðinu.

Uppeldisfræðilegt markmið:

- Læra að ákvarðanir sem við tökum hafi afleiðingar (góðar eða slæmar) og því felur ákvörðunin í sér að við öxlum ábyrgð.
- Þróa hæfileika til að hlusta.
- Læra um tíma (áður, eftir, seinna o.s.frv.).
- Læra um rökrétta tímaröð með því að setja senur í rétta röð.
- Örva og efla málnotkun: með því að hvetja börnin að tala. Þá eflist málvitund þeirra.
- Hjálpa til við að auka orðaforða og nota flókna orðaröð.
- Hjálpa til við að læra önnur tungumál.

Sýnishorn af sögu:

Frímínúturnar voru að hefjast. Þetta voru ekki venjulegar frímínútur. Bekkurinn hafði skorað á hinn bekkinn í fótbolta. Það átti að sýna fram á að þau væru ósigrandi. Leikurinn byrjaði vel. Allt í einu sparkaði eitt barnið fast, rosa spark. Boltinn sveif, annað eins hafði aldrei sést. En nei! Gleði og undrun breyttist í skelfingu. Boltinn þaut, hærra og lengra og stefndi á og lenti loks á glugga. Sem brotnaði. Kennarinn kom, benti á brotinn gluggann og spurði hver væri ábyrgur.

- a) Sá sem sparkaði var órólegur og sagði – það var þessi, hann sparkaði boltanum – og benti á nemandann sem stóð við hlið hans. Sá brást illa við og svaraði reiður – þú sparkaðir, þú lýgur! –
- b) Sá sem sparkaði boltanum skammaðist sín, eins og hann hafði verið hreykinn áður. Nú óttaðist hann að kennarinn refsaði sér. Hann mundi að foreldrarnir höfðu brýnt fyrir sér að segja satt. Hann beit saman tönnum og játaði – það var ég sem sparkaði boltanum, en ég ætlaði ekki að brjóta neitt - . Það lá við að hann gréti. Sá sem stóð við hlið honum klappaði honum á axlirnar og sagði – það er satt, hann ætlaði ekki að brjóta gluggann - .

Þýðing: Eirný Valsdóttir