

# Heiti Resolving Conflicts: At School!

## Hlutverkaleikur

**Aldur:** 3+

**Fjöldi leikmanna:** 2 eða fleiri. Gæta þarf þess að samtal og skoðanaskipti eigi sér stað.

**Leiktími:** Ekki tekið fram

### Innihald:

**30 söguspjöld** (myndskreytt) í stærðinni 13,5 x 16,5 sm með 7 sögum + 2 spjöld með spurningamerki (4 myndir á sögu, hægt er að snúa tveimur seinni spjöldunum í hverri sögu).

**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 lesi eða hlusti fyrst á söguna til að þekkja hana og 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** söguna 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 segið þið söguna þegar hún endar vel og lyftið spurningamerkinu 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 tveimur sögum:

1. Georg trúði ekki eigin augum er hann opnaði afmælisgjöfina. Hann nuddaði þau nokkrum sinnum til að vera viss um að hann væri ekki að dreyma. Loksins, loksins, hann hafði fengið boltann sem hann hafði langað svo mikið í.
  - a) Kalli vinur hans tók boltann og fór með hann heim til sín. Án þess að spyrja um leyfi.
  - b) Kalli vinur hans spurði Georg hvort hann mætti fá boltann lánaðan. Og skila honum á morgun.
2. Þegar Betty var lítil sögðu foreldrar hennar að hún yrði alltaf að fara yfir götuna á gangbraut. Ef það væri gangbrautarljós þá yrði hún að bíða eftir að græna ljósið kæmi. Nú var Betty eldri og skólinn var nálægt heimili hennar svo foreldrarnir leyfðu henni að ganga sjálfri í skólann. Fyrsta skóladaginn þá gekk hún framhjá leikfangabúð og hún varð gagntekin af leikföngunum. Hún varð of sein. Hún hafði ekki tíma til að fara að gangbrautinni. Það voru engir bílar!
  - a) Betty hikaði ekki og fór yfir götuna þar sem hún var. Til að verða ekki of sein í skólann.
  - b) Betty hugsaði sig um og hljóp að gangbrautinni.