

Spillevejledning 1 af 3

Kære jer.

Vi er utrolig glade for, at I har fundet vej til vores spil om Kroppen & Grænser.

Kort om os:

Vi, Malene og Tina, er to pædagoger ansat på Fjordskolen i Aabenraa Kommune, der har uddannet os til seksualvejledere. I vores 3. og sidste opgave, udviklede vi dette spil som supplement til Sundheds- og Seksualundervisning og Familiekundskabsundervisningen (SSF) i indskoling. Vi har valgt, at det skal være et gratis spil, som nemt skal kunne hentes, printes, klippes og eventuelt smækkes 😊

Spillet er bygget op om den velkendte ramme som fx. et vendespil, hvor man matcher to kort med hinanden. Her et skriftkort og et billedkort. Ydermere er der på skriftkortet tilføjet spørgsmål til refleksion og dialog.

Spillevejledning.

Vendespil:

Dette vendespil består af 2 x 24 kort, hvoraf de 24 kort er billedkort, og de andre 24 kort er tekstkort. Til hvert billedkort hører et matchende tekstkort, der kort beskriver hvad billedet forestiller. På hver af de 24 tekstkort er der, udover den beskrivende tekst, også ét eller flere supplerende udsagn. Disse kan være udgangspunkt for dialog spillerne imellem.

Spillet anbefales til børn på 5 år+, og kan spilles af 2-4 personer.

Vendespillets regler:

Alle kortene vender med billed- og tekstsiden nedad, og nu skal spillerne på skift vende to kort og se, om kortene er et match. Hvis de er et match, har spilleren fået et stik og må lægge det ved siden af sig. Dette udløser en ekstra tur til spilleren. Hvis de ikke er et match, vendes billedsiden igen nedad og turen går videre til næste spiller. Spillet fortsætter, til der ikke længere er kort tilbage på bordet. Den spiller, der har fået flest stik, vinder spillet.

Træk & Klask:

Til dette "Træk & Klask" spil skal du bruge 2 (eller flere) fluesmækkere. Spillet består af 2 x 24 kort, hvoraf de 24 kort er billedkort, og de andre 24 kort er tekstkort. Til hvert billedkort hører et matchende tekstkort, der beskriver hvad billedet forestiller. På hver af de 24 tekstkort er der, udover den beskrivende tekst, ét eller flere supplerende udsagn. Disse kan være udgangspunkt for dialog spillerne imellem.

Fordel de 24 billedkort på en plan overflade, og med forsiden opad. Kortene kan fx ligge på en bordplade, eller de kan sættes op på en tavle, alternativt kan billedkortene fordeles rundt om i lokalet, alt efter hvad eleverne rummer. De 24 tekstkort ligger samlet i en bunke.

Spillevejledning 2 af 3

Spillerne får hver en fluesmækker. Spillerne står foran bordet, eller tavlen. Den voksne trækker et kort, og læser teksten højt for spillerne. Det gælder nu om først at finde det rigtige billedkort, OG klaske kortet med sin fluesmækker. Hvis de andre spillere mener, at det rigtige billedkort ikke er blevet fundet, må vedkommende fortsætte med et klask. Har alle spillere smækket et billedkort eller mener, at det rigtige billedkort allerede er blevet fundet? Så bliver det kontrolleret af kortoplæseren. Den spiller der var hurtigst til at klaske det rigtige billedkort må beholde stikket. Den spiller der har fået flest stik, vinder spillet.

BEMÆRK: I hver omgang, må spilleren kun bruge sin fluesmækker én enkelt gang. Hvis ingen af spillerne har smækket det rigtige billedkort, går spillet videre, og et nyt tekstkort trækkes fra bunken.

Når spillet er færdigt, kan stikkene gennemgås, og her er der god mulighed for at uddybe hvis ikke alle, så nogle af billeder og udsagn.

Spillet anbefales til børn på 5 år+, og kan spilles af 1-4 personer.

Stjerneløb:

Dette Stjerneløb består af 2 x 24 kort, hvoraf de 24 kort er billedkort, og de andre 24 kort er tekstkort. Til hvert billedkort hører et matchende tekstkort, der beskriver hvad billedet forestiller. På hver af de 24 tekstkort er der, udover den beskrivende tekst, ét eller flere supplerende udsagn. Disse kan være udgangspunkt for dialog spillerne imellem.

Placér de 24 billedkort rundt omkring på skolen, i skoven eller der, hvor i har planlagt at lave stjerneløbet. Hæng billedkortene op med snor, eller fastgør dem ved hjælp af klemmer. Udpeg en base, hvorfra spillet starter og slutter.

Del spillerne ind i makkerpar (eller mindre grupper).

Hvert makkerpar trækker på skift et tekstkort. Teksten på det pågældende kort læses nu højt. Send makkerparret afsted fra basen, for at finde det tilhørende billedkort. Når de mener at have fundet det rigtige billedkort vender de tilbage til basen, hvor de to kort kontrolleres. Er der et match, trækkes et nyt tekstkort. Er der ikke et match, må spillerne igen begive sig ud for at finde det rigtige billedkort. Spillet er slut når alle billedkort er hentet hjem fra stjerneløbsområdet. Det makkerpar der har flest stik vinder.

OBS: Lad eventuelt spillerne få tekstkortet med ud på stjerneløbet, eftersom kanten på tekstkortet kan være en visuel støtte til at finde det rigtige billedkort.

BEMÆRK: Er der spillere der kommer tilbage med et ukorrekt billedkort, skal dette (af den voksne) bringes tilbage i spillet, da det ellers vil mangle i et andet match.

Gennemgå til sidst alle stikkene, og vær nysgerrig på om der spontant opstår dialog ud fra de billeder og tekster der gennemgås. Udebliver dialogen, kan de udsagn der er formuleret på tekstkortene bruges som afsæt for en dialog.

Spillet anbefales til børn på 5 år+, og kan spilles af 1-99 personer.

Spillevejledning 3 af 3

Hvordan støtter du som fagperson op omkring spillet:

Som fagperson er det vigtigt at kunne lytte til børnenes udsagn, støtte dem og sparre med dem omkring det de italesætter.

Tag dig god tid, og undgå at stoppe eller afbryde samtalen før den er færdig.

Stil uddybende spørgsmål om det du hører, for at sikre, at i har en fælles forståelse af situationen.

I nogle sammenhænge giver eleverne ikke udtryk for deres egen mening, men gør derimod som "de andre". Dette er en almindelig reaktion, der ikke nødvendigvis betyder, at de ikke reflekterer selv. Det er vigtigt, at eleverne ikke presses til at deltage i samtalen om udsagnene. Det er helt okay kun at lytte til, hvad de andre siger.

Det er væsentligt for spillets succes, at eleverne oplever en stemning i klassen, hvor man kan have tillid til hinanden og ikke føler sig utryk over at melde ud, hvad man mener eller føler. Er klassen præget af et utrygt miljø med for eksempel drillerier, bør man overveje, om det er en god ide at lave øvelsen i fællesskab. Et alternativ til dette kan være, at øvelsen gennemføres individuelt.

Som fagperson er du med dette spil, med til at sætte fokus på vigtige emner som kroppen & grænser. Emner som hører det levede liv til, og som har sin berettigelse i forhold til at skabe trivsel & livskvalitet hos de børn og unge vi møder. Du gør en forskel! Tak ♥

God fornøjelse 😊

Venlig hilsen

Malene Aakjer Heinsen & Tina Scheel.