



Hvad hjælper

Varenr. 712122

Små og store uheldige episoder er en del af børns hverdag. Ved at arbejde med dette materiale oplever børnene at de, ved at tænke og reflektere, selv kan finde måder til at løse eller ændre overraskende, ubehagelige og til tider også truende situationer. Kreativitet og fantasi er påkrævet, udover logisk tænkning, da det ofte kan være en hjælp i de forskellige situationer. At kunne tænke på ukonventionelle mulige løsninger fremmer selvtilliden når de bruger egen tænkning og handling aktivt. Med ideer og forslag til løsninger øver barnet sig i at diskutere, argumentere og respektere andres synspunkter og støtter deres evne til at lytte og udtrykke sig mundtligt.

Indhold: 72 farvede billedkort: 20 situationskort (nummeret på bagside, fra A til T), 50 hjælperkort med personer, dyr og genstande (nummeret på bagside med tallene 1-50), 2 jokere.

Til brug i børnehave, indskoling, særlige behov, dansk som andetsprog, sprogudvikling.

20 situationskort

- A. En pige ser sin lillebror tegne på væggen.
- B. En pige bemærker, at der kommer røg ud af vinduet i naboens havehus.
- C. Et barn hører en skræmmende lyd om natten og føler sig bange.
- D. Der males med vandfarver og en pige vælter ved et uheld sit glas med vand over sidekammeratens billede.
- E. En dreng river hul i sine bukser mens han kryber gennem buskene.
- F. En dreng er klatret op i et træ og er for bange for at klatre ned igen.
- G. En dreng ser en skrøbelig ældre dame med en tung taske på en parkbænk.
- H. En pige har tabt sin bold i vandet og kan ikke nå den fra bredden.
- I. En lille dreng bliver truet af to større drenge.
- J. En pige kommer for sent til skolebussen.
- K. Et barn har et forfærdeligt mareridt.
- L. En pige skal købe noget hos slagteren, men en stor hund står i vejen.
- M. På vej hjem, sent om aftenen, går familiens bil i stykker.
- N. En pige er ude i blæst og regn uden regntøj.

O. En dreng finder sin farfar, der bor alene, syg på sofaen.

P. To drenge flyver en drone, som desværre lander i et træ.

Q. En pige finder en skadet kat foran havelågen.

R. Et barn ser en tigger med en hund på vejen.

S. En dreng skal købe et brød og indser, at han ikke har penge med.

T. En pige bemærker, at barnet i klapvognen kaster sit kramme legetøj ud på vejen foran en bil.

50 hjælperkort

Mennesker (9 kort) 1. Venner 2. Kvindelig politibetjent 3. Læge	4. Mor / kvinde 5. Far / mand 6. Bedstemor	7. Bedstefar 8. Kvindelig lærer 9. Mandlig lærer
Køretøjer (6 kort) 10. Ambulance 11. Brandbil/brandvæsen	12. Bil 13. Cykel	14. Løbehjul 15. Løbehjul
Spise og drikke (5 kort) 16. Bolche 17. Pølse	18. Croissant 19. Mineralvand	20. Te
Dyr (2 kort) 21. Hund 22. Legetøj/kramme kanin		
Objekter (28 kort) 23. Mobiltelefon 24. Skateboard 25. Spand 26. Fiskenet 27. Penge 28. Værktøjskasse 29. Tøj 30. Tæppe 31. Stige 32. Førstehjælpskasse	33. Skriveredskaber/blok og blyant 34. Sysæt 35. Reb 36. Pind/træpind 37. Lygte 38. Tube 39. Lommetørklæde/papirserviet 40. Paraply 41. Blomsterbuket 42. Vækkeur	43. Pude 44. Redningskrans 45. Et barns tegning 46. Gummistøvler 47. Indkøbstaske 48. Sparegris 49. Sikkerhedsnål 50. Avis

Noter

- Selv urealistiske, fantasifulde og sjove hjælpemidler kan tillades i det omfang barnet er i stand til at give en plausibel forklaring.

Eksempler: At bruge et reb til bil der ikke kan køre. Rebet er bundet til forreste kofanger og sammen trækker de bilen til nærmeste garage.

- Brug af mobiltelefon til at ringe til efter hjælp er næsten altid den letteste løsning. Hvis børnene skal komme med mere kreative løsninger, tages 'mobiltelefon'-kortet ud af spillet og lægges til side.

- Med en joker på hånden, må barnet komme med eget forslag til passende hjælp.

Lær kortene at kende

Situationskort (A – T)

Børnene beskriver det problem, som er vist på kortet. De foreslår løsninger for den givne situation og diskuterer de forskellige forslag. Så taler de om egne lignende oplevelser.

Variation: Børnene sætter sig ind i det afbildede scenarie og beskriver nødsituationen i første person.

Specifikke spørgsmål kan hjælpe barnet på rette vej: Hvordan føler barnet på billedet? Hvad mon de andre mennesker på billedet tænker? Hvad ville du gøre, hvis det skete for dig?

Hjælperkort (1-50)

Børnene beskriver det de ser på kortet og betydningen af mennesker og dyr. De beskriver hvor og af hvem de forskellige genstande anvendes. Formålet med denne øvelse er at børnene ser at de fleste ting har mere end én anvendelse.

Gætte et kort: Det første barn tager et hjælperkort fra bunken uden at vise det til andre. De andre spillere stiller spørgsmål om, hvad der er på billedet og barnet må kun svare "ja" eller "nej". Den spiller der først gætter hvad der er på kortet, trækker det næste kort.

Kims spil (uden "menneske"-kort): Et antal hjælperkort placeres med forsiden ned. Spillelederen vender alle kort og giver børnene lidt tid til at memorere de afbildede genstande og dækker derefter kortene til. Hvem kan huske alle genstande?

Forslag til spil

De fleste af de foreslåede spil kan nemt tilpasses til en-til-en.

Spil 1 (for 2-6 spillere)

Situationskortene placeres i en bunke med forsiden nedad og hjælperkortene spredes ud med forsiden op. I den første runde tager hvert barn et situationskort fra bunken og vælger derefter to hjælperkort og forklarer hvordan mennesker, dyr eller genstande kan være nyttige i situationen. Kort, der skildrer meningsfulde hjælpemidler forbliver hos den pågældende spiller. Hjælpemidler som ikke giver mening, lægges tilbage på bordet. Følgende runder spilles efter samme regler indtil alle situationskort (eller alle hjælperkort) er brugt op eller der ikke er passende hjælperkort til situationerne.

Vinder med flest kort.

Spil 2 (et vilkårligt antal spillere)

Hver spiller trækker eller får et situationskort. Hjælperkortene er placeret med forsiden ned i bunken. Derefter trækkes et hjælperkort og spilleren forklarer, om og hvorfor kortet, som de har vendt om, kan være nyttigt i deres nødsituation. Hvis et kort anses for nyttigt, beholder spilleren det og trækker endnu et kort. Hvis hjælperkortet ikke passer til situationen, lægges det tilbage i bunken og det er næste spillers tur. Vinderen er den spiller, der er først har fem kort, som de med rimelighed kan udnytte i deres nødsituation.

Spil 3 (ingen vinder, for 2-6 spillere)

Hver spiller får et antal situationskort (3-5) og placerer dem med forsiden op på bordet. Hjælperkortene er placeret med forsiden ned i en bunke midt på bordet. Børnene skiftes derefter til at trække et kort fra

bunken og vurdere om kortet kan anvendes til deres nødsituation. I bekræftende fald placeres de to kort med forsiden ned på bordet og problemet anses som løst. Hvis hjælperkortet ikke er nyttigt i egne nødsituationer, kan det tilbydes en anden spiller. Hvis kortet ikke kan bruges, lægges det i bunden af bunken og det er næste spillers tur. En spiller der har løst alle sine problemer, forbliver i spillet og bruger de kort, de trækker, til at hjælpe en af de andre spillere. Spillet er færdigt når alle problemer er løst.

Spil 4 (for 3-6 spillere)

Situationskortene deles ud med lige mange kort til hver spiller (overskydende kort lægges til side). Børnene skiftes til at beskrive et af deres problemer og lægger det tilsvarende kort midt på bordet. Når alle situationskort er beskrevet og placeret midt på bordet, fordeles hjælperkortene blandt spillerne (uden joker). Så vælger første spiller et situationskort, der går sammen med mindst to (eller flere) af dennes hjælperkort. Hvis spilleren kan argumentere plausibelt for at bruge hjælperkortene, beholdes situationskortet og hjælperkortene, og det betragtes som et løst problem. Hvis kun et (eller ingen) af hjælperkortene er passende, går spillet videre til næste spiller. Spillet fortsætter på denne måde, indtil alle situationskort har fundet en ejer. Da antallet af tilgængelige kort falder, bliver det stadig vanskeligere at sætte situationskort og hjælperkort sammen. Spillet slutter, når alle situationskort er brugt. Vinder er den spiller der har flest kort i slutningen af spillet.