



Kalenderluke 20

20. desember 2023



SUPERMENNESKE

Mål med leken:

- Skape positive følelser
- Øve på å holde konsentrasjonen
- Å kunne følge regler

Denne leken kan lekes bare fordi det er gøy, men den kan også brukes som utgangspunkt for samtale og refleksjon. Her er noen tips hvis dere ønsker det.



Før leken:

Samtal med barna om hvordan leken foregår. Spørsmål til samtale kan være: Hvordan var stein, saks, papir? Hva tar hva? Hvordan kan vi hjelpe hverandre med å huske på de ulike stadiene?

Bruk IRP (Individuell – Relasjon – Plenum) hvor barna får tenke litt selv, snakke litt med sidemannen før samtalen løftes opp i plenum.

Gjennomføring av leken:

Dette er en artig variant av stein – saks – papir. Alle ligger på gulvet og starter som amøber, det første stadiet i utviklingen. Man finner en annen amøbe å ta stein-saks-papir med. Den som vinner går et hakk opp på utviklingsskalaen, og blir dermed til en kylling. Kyllingen må finne en annen kylling å ta stein-saks-papir med. Man går videre på utviklingsskalaen om man vinner mot samme art. Om man taper går man et hakk ned på utviklingsskalaen og slik fortsetter det til man blir supermenneske. Når deltakerne blir supermenneske kan de begynne som amøbe igjen og se hvor mange ganger de klarer å bli supermenneske. Det går også an å telle antall poeng ved at man for eksempel får et poeng for hver gang man blir supermenneske.

1. Amøbe: Ligg på gulvet krølla sammen.
2. Kylling: Sitt på huk, ta tommelen i armhulen og lag vingeslag mens du lager kyllinglyd.
3. Gorilla: Slå på brystkassa med knyttender mens du lager gorillalyd
4. Menneske: Gå rundt som menneske
5. Supermenneske: Ta begge armene opp i været. Du er blitt et supermenneske og er klar for en ny runde.

Etter leken:

Samtal med barna om hvordan de opplevde denne leken. Spørsmål til samtale kan være: Hvilke egenskaper var i bruk? Fortell hvorfor. Hvor mange ganger ble du et supermenneske? Hvilke lure ting gjorde du for å bli det? Hvordan kan vi bruke mer av egenskapene som er i bruk utenfor leken? Bruk IRP som nevnt over.

