

CARTERA
DE LA
CONVERSACIÓN
EN
ESPAÑOL



INTRODUKSJON

For å kunne bli forstått, må vi være i stand til å kunne kommunisere. Og kommunikasjon er ikke alltid enkelt.

Sign er et spill for 4 til 7 spillere med varighet på rundt 2 timer. Spillet er basert på en sann historie om et ungt språk formet av barnehender. Historien om Nicaraguansk tegnspråk er kraftfull og rørende. Vi trenger denne typen fortellinger, og bør bevare dem for fremtiden.

I Sign ikler man seg rollen som et hørselshemmet barn på deres første skoledag. I fellesskap skaper spillerne et nytt språk gjennom lek og interaksjon. Les nøye gjennom dette heftet før du samler deltakere til første spill

FORBEREDELSE

Å klargjøre første spill kan gjøres kjapt og effektivt. Du vil trenge å finne fram noe materiell, og legge til rette for rolige omgivelser til å oppleve spillet. Følg instruksene nedenfor.



SKOLEN

I dette spillet inntar du en rolle, og du skal bevege deg og tilnærme deg omgivelsene og andre spillere som den rollen. Du skal internalisere deres historie, og la den transportere deg til nye og uventede steder. Din interne reise er et kjerneelement i spillet, så det er vesentlig at du lager en egnet setting for spillet. Ideelle spillomgivelser innebærer:

- Et rom hvor deltakerne er uforstyrret av forbipasserende
- Stoler til alle deltakerne
- Tilstrekkelig med plass til å bevege seg

Spillomgivelsene deles inn i to deler: Et «klasserom» og en «skolegård». I klasserommet bør stolene settes opp i en sirkel. Det kan være hensiktsmessig å ha et bord, men det er ikke essensielt. Det er her deltakerne vil sitte under «skoletimene». «Skolegården» er et åpent område hvor deltakerne kan samhandle mellom skoletimene.

UTSTYR

Utover kortene og dette heftet er det et par ting man trenger å ha tilgjengelig før spillet begynner. Hver spiller skal få utdelt:

- En tusj/penn
- Et notatkort

I tillegg kan man også finne fram utstyr til «skolegården. Eks. baller, byggeklosser eller andre enkle leker. Dette er ikke absolutt nødvendig, men kan bidra for å legge til rette for interaksjon mellom deltakerne i friminuttene. Det er viktig at lekene som gjøres tilgjengelig ikke er veldig støyende.

ELEVER OG LÆREREN

Sign er et rollespill for 4-7 personer. En person tar på seg rollen som lærer, mens resten spiller elever på sin første skoledag. Lærerens oppgave er å geleide elevene gjennom spillet ved hjelp av instruksjonene i denne heftet.

Læreren tar ikke aktiv del i formingen av det nye språket, men skal like fullt innta en rolle i interaksjon med elevene. Lærers viktigste oppgave er å legge til rette for at alle elevene har mulighet til å delta, og ha en god opplevelse med spillet.

Sign egner seg best for 5-7 spillere, men det er også mulig å spille med bare 4 deltaker. I så fall tar en spiller rolle både som lærer og elev.

For å spille både som lærer og elev, les instruksene til kommende del av spillet før hvert friminutt og skoletime. Sørg for at reglene blir overholdt, men for øvrig spiller du som elev. Husk også å holde

oversikt over tiden under friminuttene.

OM STILLHET

Dette er et spill som foregår uten muntlig kommunikasjon, hvor man i fellesskap former et nytt språk. Sørg for at alle deltakerne er informert om dette før spillets begynnelse. Stillhet kan virke unaturlig og være en utfordring for mange deltakere, men de fleste deltakere venner seg overraskende raskt til det.

KLAR TIL Å SPILLE

Når alle forberedelsene ovenfor er gjennomført, er du klar til å spille. Dette gjør du ved at læreren følger instruksene som begynner på neste side. Det er ingen hemmeligheter i det som kommer. Læreren kan gjerne lese gjennom resten av heftet for å forberede seg på spillet, men det er også mulig å gå inn i spillet uten å ha lest resten av heftet i forkant.

START HER

Når alle spillerne er samlet og spillområdet er klargjort, er dere klare til å sette i gang. Deltakerne setter seg på stoler i en sirkel som utgjør klasserommet. Spillet starter med noen instruksjoner og oppvarmingsaktiviteter.

VELKOMMEN

Hei Lærer! I dette heftet vil du finne instruksjoner for hvordan du skal veilede klassen din. De fleste av instruksene er kun ment for deg, men du vil bli bedt om å lese noen tekststykker høyt (disse vil være skrevet i kursiv). Start med å ønske deltakerne velkommen og dele denne bakgrunnshistorien:

Sign er et spill om å bli forstått. For å bli forstå er man nødt til å kommunisere – og det er ikke alltid like enkelt. Dette er et spill om et språk skapt gjennom lek.

Fram til 70-tallet fantes det ikke noe nasjonalt tegnspråk i Nicaragua. Hvis du var døv, hadde du begrensede muligheter til kommunikasjon. Du hadde gjerne noen få, enkle håndbevegelser som muliggjorde grunnleggende kommunikasjon med dine nærmeste. Selv blant nære venner, hadde du et begrenset begrepsapparat til å

kommunisere tanker og følelser utover det mest overfladiske. Du følte deg helt alene, i en grad som kan være vanskelig å begripe.

I 1977 var det noe som endret seg. Døve barn fra hele landet ble bragt sammen til en forsøksskole i Managua. Barna var forventet å lære seg å lese på lepper, men i det store og det hele skjedde ikke det. I stedet skjedde noe langt mer bemerkelsesverdig.

For første gang var disse barna blant sine likemenn, barn som kunne forstå dem og bli deres venner. Uten at de hadde språk til å kommunisere med hverandre, gjorde barna det eneste de kunne – de skapte et språk i fellesskap. Det er ingen overdrivelse at disse barna bygget grunnmuren for moderne Nicaraguansk tegnspråk. Dermed ga de en stemme til døve over hele landet.

I Sign følger vi med på en liten del av deres reise.

Å SPILLE MED MOT OG Å FØLE SEG TRYGG

Lærerens viktigste oppgave under spillet er å sørge for at spillerne kan ha en god spillopplevelse og føle seg trygge. Diskuter følgende med gruppen:

- Finn grensene. Det er naturlig å prikke noen på skulderen for å få deres oppmerksomhet eller å herje litt i friminuttene. Bli enig før dere starter om hvilken grad av kontakt som er komfortabelt for spillerne.
- Å sette spillet på pause. Om noe skjer i løpet av spillet som gir en deltaker ubehag eller som krever umiddelbar oppmerksomhet bør dere bli enige om et stikkord som setter spillet på pause. Bruk gjerne «STOPP» som signal for at spillet avbrytes midlertidig.

Disse retningslinjene kan tilpasses til ulike grupper. Det viktigste er at spillerne er oppmerksomme på hverandre og vil hverandre vel.

OPPVARMING

Dere skal nå gjennomføre to korte oppvarmingsøvelser for å komme i riktig lynne for spillet. Sett dere i en ring. Til begge øvelsene – les teksten som står i kursiv. Både elevene og læreren tar del i oppvarmingen.

OPPVARMINGSØVELSE 1: SPRÅK

I denne første øvelsen skal vi fokusere på de kommunikasjonsmulighetene vi har tilgjengelig – Hvordan enkle uttrykk kan kommunisere langt mer enn de ordene som ytres.

Mens dere sitter i sirkel skal vi alle si «hallo» en etter en. Tenk dere at dere skal fortelle en historie med hvert hallo. Tenk for eksempel et hallo sagt i et jobbintervju, på en første date eller når du møter igjen en gammel bekjent.

Gjenta til alle deltakerne har sagt flere «hallo». Som lærer er det du som bestemmer når øvelsen er ferdig.

OPPVARMINGSØVELSE 2: KOMMUNIKASJON UTEN TALE

Når dere er klare for andre øvelse leser du teksten nedenfor.

Lukk øynene i et øyeblikk og vær helt stille.

I dette spillet skal dere snakke ved hjelp av hendene deres. Ta et øyeblikk til å kjenne på hendene dine, og reflekter over hvilke kommunikasjonsmuligheter de kan by på.

Åpne øynene.

Nå skal dere gjennomgå samme øvelse som i sted, men denne gangen kun ved hjelp av håndbevegelser. Hvert «hallo» kan fortelle sin egen historie. Tenk hvordan du ville

vinket til en gammel venn, et vink i et fullsatt festlokale eller et vink farvel.

Vær bevisst på om det er ting som det er enten enklere eller vanskeligere å formidle gjennom håndbevegelser enn gjennom et muntlig «hallo».

Gjenta til alle deltakerne har delt flere «hallo-vink».

OM SPRÅK

Å skape et språk er en sentral del av dette spillet. Les følgende tekst høyt til deltakerne.

I løpet av dette spillet skal dere definere et nytt språk. Til å begynne med vil det meste være improvisert miming – og det er helt greit! Miming var nemlig nettopp den kommunikasjonsformen mange av disse barna hadde til sin disposisjon i sine hjemmeliv. MEN – Dette er ikke en mimelek. Mens du snakker med hendene

dine, hold beina godt plantet på bakken og forsøk å holde resten av kroppen i ro.

Noen tips og råd for å skape nye tegn:

- *Bygg på karakteren din*
- *Bygg på omgivelsene*
- *Bygg på hverandre*

Hvis «Glede» for deg er å klatre i trær, la det være tegnet ditt. Hvis «Smerte» er hunden din som forsvant i fjor sommer, bruk det som utgangspunkt for tegnet ditt.

Gi tegnene dine ankerfeste i den virkelige verden.

KOMPROMISS

Del ut en tusj til hver av spillerne og les følgende:

Når dere skal kommunisere på denne nye måten, vil dere bli nødt til å gjøre kompromisser mellom det du vil si og det du klarer å formidle. Dette er viktig. Hver gang dette skjer, vær ærlig med deg selv og anerkjenn kompromisset. Aksepter den frustrasjonen som ligger i å ikke bli hørt og ta inn over deg det du ble nødt til å gi opp.

Når enn du føler at du ikke har klart å gjøre deg forstått, eller du har mislyktes i å forstå andre, tegn en strek på hånden din. Hver strek innebærer et kompromiss. Dette vil bli med deg gjennom spillet og minne deg på dine utfordringer i kommunikasjon med andre.



KARAKTERER

Del ut to karakterkort til hver elev og be dem velge en av dem. Dette vil være karakteren de skal bringe til live i løpet av spillet. Når alle har valgt en karakter, les følgende:

Lukk øynene og se for deg barnet du nettopp har lest historien til. Ta innover deg karakteren og gjør den til din egen.

Etter et minutt, be dem åpne øynene igjen og les følgende:

Dette spillet vil ta deg gjennom tre skoletimer med friminutt mellom, etterfulgt av en siste time. Jeg kommer til å veilede dere mellom timer og friminutt, og vil fortelle dere når det er på tide å bevege seg fra det ene til det andre. I hver fase vil dere motta et instruksjonskort. Hvis dere er usikre på reglene – gjør det beste ut av det.

STILLHET

Spør elevene om de har noen spørsmål. Hvis ikke, minn dem på om at fra nå av foregår spillet i fullstendig stillhet. Om det trengs en kort pause før spillet settes i gang, er nå tiden for det. Dette vil også være den siste gangen læreren uttrykker seg muntlig i løpet av spillet.

Når alle er klare, les følgende:

Fra nå av, ingen tale eller noen form for etablert tegnspråk. Dere har ikke anledning til å skrive med mindre dere får beskjed om det. Vi setter i gang!

SPILLET

Spillet begynner. Ved starten av hver skoletime eller friminutt deler du ut instruksjonskort til elevene. Mens elevene leser kortene sine bør du lese informasjonen til skoletimen/friminuttet i dette heftet.

I det spillet begynner skal elevene sitte i en stolsirkel som utgjør klasserommet. Det ut kortene merket FØRSTE TIME.

FØRSTE TIME

FØRSTE TIME-kortene forteller elevene hvordan de skal introdusere seg selv ved hjelp av tegn. Etter at en elev har gitt seg selv et navn, skal resten av elevene gjenta det tegnet en etter en. Se til at klassen gjentar tegnene en elev om gangen heller enn hele klassen i fellesskap. Etter at klassen har gjentatt navnetegnet, skal den første eleven gi en kort introduksjon.

Første time avsluttes når alle elevene har gitt sitt navn og introdusert seg selv for klassen.

Som lærer må du selv avgjøre hvordan du vil samhandle med elevene. Hvor streng vil du være? Vil du tillate at de «snakker» litt frem og tilbake i løpet av timen? Husk på at gjennom hele spillet må du også være taus og kommunisere ved hjelp av de samme tegnene som resten av klassen.

Denne timen tar 10-15 minutter å gjennomføre. Når timen er over deler du ut FØRSTE FRIMINUTT-kortene. Når elevene har lest ferdig instruksene lar du de bevege seg ut i «skolegården».

FØRSTE FRIMINUTT

I friminuttene får elevene leke og samhandle fritt. Send elevene til «skolegården», og bland deg til så liten grad som mulig inn i deres aktiviteter. De første anledningene de har til å samhandle fritt vil av naturlige årsaker være krevende. Hvis en elev virker ensom eller har det vanskelig, gi en hjelpende hånd. La «din indre lærer» styre deg.

Mens elevene har friminutt legger du fram ordkortene (hver ordkort har et ord i store bokstaver på framsiden). Ha disse kortene klare til andre time.

Etter 5-15 minutter med friminutt samler du elevene i klasserommet igjen og deler ut ANDRE TIME-kortene.

ANDRE TIME

Elevene vil ha fått i instruks å starte timen med å gjøre navnetegnene sine og gjenta de for hverandre. Sett elevene i gang om de ikke setter i gang på egen hånd.

Legg ordkortene utover bordet så elevene kan velge fra de fritt.

Hver elev velger et kort, og lager et nytt tegn for det ordet. De andre elevene gjentar det tegnet en etter en. Alle ordene som blir valgt blir værende godt synlig på bordet. Alle de andre ordkortene ryddes tilbake i boksen.

Denne timen tar 10-15 minutter. Når timen er ferdig deler du ut ANDRE FRIMINUTT-kortene og sender elevene ut til skolegården.

ANDRE FRIMINUTT

I løpet av andre friminutt bør elevene ha begynt å åpne seg mer opp for hverandre. Kan du se noen spirende vennskap eller bryggende konflikter?

Før tredje time begynner finner du fram tomme notatkort som skal deles ut i starten av neste skoletime.

Etter 10-15 minutter kaller du elevene inn igjen og deler ut TREDJE TIME-kortene.

TREDJE TIME

Som vanlig, se til at elevene husker å vise navnetegnene sine i starten av timen.

I denne skoletimen skal elevene gjennomføre samme aktivitet som i forrige time, men denne gangen med ord de lager selv. Gi hver elev et notatkort og gi dem tid til å velge ut et ord. Når alle elevene har skrevet et ord, skal disse presenteres for klassen. Elevene gjentar hvert nytt tegn en etter en.

La notatkortene elevene har skrevet være synlige for alle for resten av spillet.

Denne skoletimen vil vare i 10-15 minutter. Når timen er ferdig deler du ut TREDJE FRIMINUTT-kortene

TREDJE FRIMINUTT

I tredje friminutt bør elevene ha mye å snakke med hverandre om.

Ta gjerne del i samhandlingen med elevene i siste friminutt.

Etter 10-15 minutter henter du elevene inn igjen til klasserommet og deler ut SISTE TIME-kortene.

SISTE TIME

Når elevene kommer inn til timen lar du de igjen vise navnetegnene sine til klassen. Elevene skal nå reise seg en om gangen. Når en elev står oppreist, skal resten av klassen gjennomføre to oppgaver: De skal beskrive (fremdeles med bruk av tegn) eleven og fortelle hva de føler og tenker om eleven.

Som lærer, veileder du elevene gjennom denne prosessen ved å indikere hvilken elev som skal reise seg. Gjenta til alle elevene har blitt beskrevet av sine klassekamerater.

Avslutt spillet ved å lese følgende:

Og med det – avslutter vi vår siste time. Nå er det tid for oss å etterlate disse barna med sine nye venner, litt mindre usikre enn når vi først traff på dem i starten av dette spillet.

DEBRIEF

Debriefingen brukes som en overgangsaktivitet ut av spillet. Debriefingen har to deler. Den første er å lodde stemningen i gruppen og gi rom for felles refleksjon. Bruk gjerne spørsmålene under som utgangspunkt for samtale:

- Hva følte du mens spillet pågikk? Hva føler du nå?
- Hva var din «sannhet»? Fikk du formidlet den til de andre deltakerne?
- Hva var det vanskeligste å kommunisere? Hva var det enkleste?
- Lagde dere noen nye tegn i løpet av friminuttene?
- Var det tegn som endret mening i løpet av spilllets gang?
- Endret måten dere gjorde tegnene på seg i løpet av spillet?

Den andre delen av debriefingen kommer i form av noen korte tekster. Les disse høyt for deltakerne. Lees

ze alsjebliedt voor.

OM PRIVILEGIER

Les denne teksten:

Elevene beskrevet i dette spillet er mer privilegerte enn de ekte menneskene de er basert på. Mer privilegerte både materielt og emosjonelt. Dette var et bevisst valg og et kompromiss vi gjorde for at spillet skulle føles mer tilgjengelig. Vær bevisst på det i det du internaliserer deres historier.

TEGNSPRÅK

Denne teksten er særlig rettet mot dem som har hatt lite kontakt med tegnspråk og tegnspråkkulturen:

Det vi skapte i løpet av dette spillet er små, beskjedne steg mot et språk. Fullt formede tegnspråk er umåtelig ekspressive og vakre – og er minst like komplekse som det talespråk er.

Vi er takknemlige for bidrag fra medlemmer av tegnspråkmiljøet i arbeidet med å lage dette spillet. Basert på deres tilbakemeldinger vil vi understreke et viktig poeng: Dette spillet handler ikke om opplevelsene til dagens døve som har tilgang til språkfellesskap med andre. Spillet handler om et språk som har blitt til i moderne tid gjennom barnehender, og om det universelle behovet om å bli forstått. .

NICARAGUANSK TEGNSPRÅK

Vi håper dette spillet bidrar til å skape mer nysgjerrighet og interesse for nicaraguansk tegnspråk:

Om dette spillet rørte noe ved deg håper vi du vil besøke nettsidene til Nicaraguan Sign Language Projects for å lære mer og bidra til å forbedre gjøre tegnspråk mer tilgjengelig for landets døve.

Thorny Games donerer all profitt fra dette spillet til tegnspråkarbeid i Nicaragua. Takk for at du har veiledet elevene dine gjennom dette spillet. Avslutt med:

Spill er viktig. Det kan være vanskelig å ta seg tid til i et travelt hverdagsliv. Dette gjelder spesielt for voksne. Takk for at du tok deg tid til å spille.

CREDITS

WRITING, DESIGN & ADDITIONAL LAYOUT

Kathryn Hymes & Hakan Seyalioglu

EDITING

Karen Twelves

LAYOUT

Brennen Reece

ART

Miranda Meeks

SENSITIVITY CONSULTANT

Nola M. Nackerud

NORWEGIAN TRANSLATION

Aleksander Husøy

For more resources, including an interview with native speakers organized by the Nicaraguan Sign Language Projects, visit www.thornygames.com/sign .

SPECIAL THANKS

Evan Torner: For being the first.

Mo Turkington, Emily Care Boss, J Li, Brand Robins: For earnest encouragement

James & Judy Shepard-Kegl: For many helpful conversations and connections.

Yuri Shepard-Kegl & Sayda Rocha: For sharing your language and experience.

John Stavropoulos, Jay Treat, Gaylord Tang: For having faith.

Jason Morningstar: May your hands never be clean.

Graham Walmsley: For honesty.

Sasha Novitska: For interior illustrations.

And the golden cobra.

Hisssssssssssss.





THORNY GAMES