



Friends and Neighbors – Vinir og kunningjar

Aldur: 3+

Fjöldi leikmanna: 1 – 4

Leiktími: 10 mínútur

Innihald: 4x leikborð, 1x stopperki, 14x skífur, 1x Hjálparpoki, foreldrahandbók og *Vinir og kunningjar*-bók.

Til forráðamanna:

Hvað þýða samúð og vorkunnsemi?

Samúð er hæfileikinn til að skilja tilfinningar annarra og að geta ímyndað sér hvernig öðrum líður eða hvað þeir eru að hugsa. Vorkunnsemi er tilfinningin sem vaknar þegar þú verður var við vanlíðan annarra og vilt bæta úr. Þó að samúð þýði ekki endilega að þú viljir hjálpa einhverjum í vanda, er hún fyrsta skref í átt að vorkunnsemi.

Hvernig hjálpar þetta spil við að kenna barni samúð?

Vinir og kunningjar er spil sem hvetur börn til samúðar og vorkunnsemi. Í spilu koma fyrir ýmsar tilfinningar. Í gegnum spilið getum við því rætt um þessar tilfinningar og þarfir persónanna. Þannig kennum við börnunum að þekkja þær í fari annarra og velja að bregðast við af vorkunnsemi.

Spilið getur þannig vel hentað einu barni til að vekja sem áhrifaríkastar samræður um hvernig það myndi sjálf hjálpa.

Hugmynd og markmið:

Ímyndaðu þér að þú sért á rölti í hverfinu þínu. Á leiðinni rekstu á vini og kunningja sem þurfa smá aðstoð. Sum eru leið, önnur reið, hrædd eða pirruð. Skilur þú hvernig þeim líður? Þú getur hjálpað með því að finna það sem þau þurfa í Hjálparpokanum.

Vinir og kunningjar er samstæðuspil. Markmið leiksins er að fylla út eitt leikborðanna með 9 skífum sem passa áður en það eru komnar fimm rauðar skífur á stoppmerkið.

Undirbúningur:

Setjið skífurnar fjórtán í Hjálparpokann. Veljið eitt leikborð og setjið það þar sem allir ná til. Allir vinna saman í liði með sama leikborð. Setjið stoppmerkið nálægt leikborðinu. Yngsti leikmaðurinn byrjar.

Gangur spilsins:

1. Dragið eina skífu af handahófi úr Hjálparpokanum. Skoðið myndina á henni. Er þetta hlutur sem gæti hjálpað vini eða kunningja á leikborðinu?
2. Ef skífan passar, setjið hana þá með myndina upp á viðeigandi reit á leikborðinu. Ef hún passar ekki, setjið hana þá með rauðu hliðina upp á stoppmerkið.
3. Næsti leikmaður gerir.

Til forráðamanna: Þegar þið setjið hlut á leikborðið, skoðið hvernig persónunni eða dýrinu líður og ræðið það við barnið. Þið getið spurt hvernig barnið haldi að viðkomandi líði og hvernig hluturinn gæti hjálpað til.

*Hver samstæða á tvær myndir sem sýndar eru í *Vinir og kunningjar*-bókinni sem fylgir spilinu. Skoðið hana með barninu til að sjá hvað gerist þegar við erum umhyggjusöm.*

Leikslök:

Spilið heldur áfram þar til komnar eru 9 skífur á leikborðið eða 5 á stoppmerkið. Ef þið hjálpuðu öllum vinum ykkar og kunningjum, vinnið þið! Ef þið fyllið stoppmerkið áður en þið hafið náð að setja 9 hluti á leikborðið, hættið. Veljið nýtt leikborð, skilið skífunum í Hjálparpokann og takið annan göngutúr í gegnum hverfið ykkar!

Þýðing: Bryndís Ósk Þ. Ingvarsdóttir