

SAMLING 3

SOSIALE SPILLEREGLER

Tid:

30-45 minutter

Formål:

- Lære barna at situasjoner kan tolkes og forstås på ulike måter
- Ruste barna til å kunne ta ulike perspektiv i vanskelige situasjoner
- Reflektere over andres intensjoner

Fremgangsmåte:

1. Start SnakkOmMobbing sangen. Musikken betyr at alle barna skal sette seg i en sirkel.
2. Hold frem plakaten med gruppereglene og gå gjennom dem sammen.
3. Presenter dagens tema som er «sosiale spilleregler».
4. Kort undervisning.
5. Vis film del 1.
6. SnakkOm: Sett filmen på pause når det kommer refleksjonsspørsmål til barnegruppen. Forsøk å la barna få lov å si en ting hver.
7. Vis film del 2.

Øvelse/lek:

Sabotøren

Denne øvelsen lar barna sette seg inn i hvordan det føles når noen ødelegger for gruppen.

1. Del opp i grupper på 3 og 3.
2. Fordel rollene «fortelle», «lytter» og «sabotør».
3. Forteller og lytter sitter mot hverandre, sabotør kan bevege seg fritt.
4. Forteller formidler tema, sabotør skal ødelegge, på alle måter – uten å ta på fortelleren og lytteren.
5. Bytt roller etter noen minutter slik at alle får prøvd alle rollene.
6. Diskuter etterpå:
 - a.) hvordan de ulike rollene opplevdes
 - b.) forslag til ulike måter å sabotere på
 - c.) forslag til hvordan man kan håndtere de ulike måtene å sabotere på

Forsikre barna om at en voksen vil være tilgjengelig å snakke med etter gruppesamlingen.

Kort undervisning

Sosiale spilleregler

Liker du å spille spill? Et spill blir ofte best dersom alle kjenner reglene, og følger dem. Da kan det å spille sammen være skikkelig morsomt.

Visste du at vi også har noen regler for hvordan det er best å være sammen med venner? Det er det vi kaller sosiale spilleregler.

Disse kan man ikke finne nedskrevet i «spille-regler», men det er viktig å snakke om dem. Akkurat som det kan skape krangel i et brettspill å være uenig i spillereglene, kan det bli leit om man har ulik forståelse for hvordan en skal være en god venn.

Eksempler på sosiale spilleregler:

- Lytte til vennen din når han/hun forteller noe
- Si hei tilbake når noen sier hei til deg
- Si unnskyld hvis du har sagt noe dumt til vennen din
- Bestemme like mye hver når man leker sammen
- La vennen din få det siste stykket på fatet når dere er hjemme hos deg selv.

Man kan ha ulik forståelse av hva som skjer.

De fleste har hatt både gode og vonde opplevelser med venner. Noen har kanskje opplevd å bli sviktet eller plaget av en tidligere venn? Dette kan påvirke hvordan du oppfører deg med din nye venn. Kanskje din nye venn skumper borti deg med et uhell. Da er det lett for deg å tro at han plager deg med vilje, fordi du har opplevd dette tidligere. Eller når du ser noen som står og hvisker. Da kan du tenke at de kanskje hvisker noe stygt om deg, eller du kan tenke at de har sikkert en hemmelighet sammen?

Det du har opplevd før, gjør at du forstår det som skjer, på den ene eller den andre måten. Dette går det an å øve seg på. Stopp opp og tenk. Hva skjedde nå? Kanskje det ikke var ment slik du først trodde? For ofte kan det være slik at det som skjer, ikke var ment for å være plaging eller erting, men noe helt annet. Kanskje det til og med var et ment som et forsøk på å bli venn med deg?

Noen ganger oppfører vi oss som om vi er sinte eller dumme når det har skjedd noe leit. Kanskje den klassekameraten som ropte noe stygt med høy stemme, hadde opplevd en vond krangel før han kom på skolen? Kanskje han egentlig var skikkelig lei seg, men det så ut som han var sint?

For å forstå det som skjer bedre, er det lurt å øve seg på å tenke over hva den andre føler og har opplevd tidligere. Kanskje du kan snakke med en voksen når noen oppfører seg på en måte som du ikke forstår? Eller kanskje du kan spørre vennen din; “hva mente du med det?”. Eller spør om det du tenker er rett; “Au! Du slo til armen min! Var det med vilje, eller?” eller “jeg ble lei meg da du og Truls hvisket i stad. Var det om meg?”

Det å prøve å forstå hva vennen din tenker og føler, er en viktig sosial spilleregul. Når vi øver oss på det, kan vi unngå krangel og uvennskap, og i stedet bli enda bedre venner.