

Kveikjur út frá skynjun, sköpun og útinámi

Leikræn tjáning

Búa til lista yfir þær hreyfingar sem koma fram í sögunni:

- Gamall karl/gömul kerling
- Draugur
- Drengir/stúlkur
- Hvítarbjarnarhúnn – fleiri dýr
- Halda niðri í sér andanum
- Hanga
- Fela sig
- Hlusta

Leyfa börnunum að finna hreyfingar og skrifa það niður. Svo er hægt að fara í leik þar sem einn er stjórnandinn og hinir leika það sem stjórnandinn ákveður út frá þeim hreyfingum sem kom fram.

Feluleikir

- Fara í feluleik og prófa bæði að vera með bundið fyrir augun og að sleppa því. Þið getið prófað að vera með bundið fyrir augun í birtu og í myrkri og athuga hvort það sé munur á því.
- Þið gætuð búið til smá þrautabraut og börnin fá að prófa sig áfram bæði blindandi og með sjón.
- Þið getið velt fyrir ykkur hvort að hin börnin þurfi að fela sig ef sá sem leitar er með bundið fyrir augun.
- Þið gætuð búið til ólík hljóð á mismunandi stöðum (t.d. halda niðri í okkur andanum, anda venjulega, anda hátt) og athuga hvað sá blindi gerir og sá blindi getur sagt okkur hvað hann upplifði, hvort hann heyrði í okkur.
- Hægt er að fara í feluleik á mörgum mismunandi stöðum úti og inni. Hver er munurinn á að fela sig úti eða inni?
- Hægt er að fara í vettvangsferðir og fara í feluleiki á mismunandi stöðum og þá er hægt að gera samanburð og velta fyrir sér hvaða staðir úti henta í feluleik. Afhverju henta þessir staðir í feluleik?
- Það er hægt að fara í feluleik úti í myrkri og í birtu. Svo er hægt að velta fyrir sér muninum á þeim á myrkrinu og birtunni.

Búa til eigin fylgju

Velta fyrir sér hvaða dýr myndi vera fylgjan þeirra. Skoða og tala um eiginleika dýranna t.d. hægt að fara í hugleiðslu þar sem börnin ímynda sér fylgjuna sína.

Allir leggjast niður og koma sér vel fyrir. Gott að vera búinn að tala um og minna börnin á að tala ekki meðan á hugleiðslunni stendur, heldur að leggja á minnið og segja frá eftir hugleiðsluna. Tala hægt og rólega og gefa pásur til að börnin hafi tíma til að ímynda sér fylgjuna sína. Hægt er að hafa rólega tónlist í bakgrunninum og spreypja vatn með ilmi til að búa til stemningu. Hafa með liti og blöð. Það má líka búa hugleiðsluna niður þannig að

unnið er með eitt skilningarvit í einu. Í fyrsta skiptið er þó gott að fara í gegnum alla hugleiðsluna.

Þið finnið að þið slakið á í öllum líkamanum. Í tánum, hnjánum, mjöðmum, fingrum, höndum, olnbogunum, öxlum, búkinum, hausinum, vörunum og að lokum augunum.

- Þegar þið eruð alveg slök þá sjáið þið að þið eruð komin á uppáhaldstaðinn ykkar. PÁSA 5sek
- Eftir smá stund þá sjáið þið eitthvað hreyfast. Þið farið aðeins nær og takið eftir að þetta er dýr.
- Hvaða tilfinningu finnið þið fyrir þegar þið sjáið dýrið? (muna þessa, segja á eftir) PÁSA 5sek
- Dýrið kemur nær ykkur og nú getið þið séð hvernig dýrið lítur út, hvernig það er á litinn, hvaða mynstur er á dýrinu? PÁSA 5sek
- Þið réttið út hendina og dýrið kemur til að þefa af hendinni ykkar og þá finnið þið líka lyktina af dýrinu. Hvernig er lyktin af dýrinu? PÁSA 5sek
- Dýrið gefur frá sér hljóð. Hvaða hljóð gefur dýrið frá sér? Hvernig hljómar það? PÁSA 5sek
- Dýrið leyfir ykkur að koma við það og ef þið getið þá fáid þið að halda á því. Hvernig er áferðin á dýrinu? Hvernig er að koma við það? PÁSA 5sek
- Þetta dýr er dýrið ykkar. Þið leggið dýrið varlega niður ef þið fenguð að halda á því og fylgist með því í smá stund. Hvað er dýrið að gera? PÁSA 5sek
- Loks kveður dýrið ykkur en þetta er dýrið ykkar og þið getið kallað á það aftur ef þið viljið. PÁSA 5sek

Nú finnið þið hvernig líkaminn vaknar til lífsins hægt og rólega. Þegar þið eruð tilbúin þá megið þið opna augun og setjast rólega upp.

Um leið og börnin setjast upp þá má rétta þeim blöðin og litina og biðja þau um að teikna dýrið sitt. Nú er líka gott ef þið skrifið niður allt um dýrið sem barnið getur sagt. Hvernig dýrið lætur þér líða, hvernig það lítur út, hvernig það lyktar, hvaða hljóð það gefur frá sér, hvernig er að koma við það og hvernig lætur dýrið? Best væri ef þið hafið aðgang að listasmiðju og efnivið svo þau geti strax farið að búa til dýrin sín. Þetta gæti þó tekið nokkur skipti og hægt er að vinna með eitt skynfæri í einu. Aðalmálið er að leyfa þeim að prófa sig áfram og ákveða hvaða efnivið þau vilja nota til að búa til dýrið sitt. Í áframhaldi mætti finna hvar dýrið á heima. Fara í vettvangsferð þar sem við reynum að finna heimkynni þeirra og leika dýrin í sínu náttúrulega umhverfi.