

Rollspel som verktyg i småbarnspedagogiken

Språk- och socioemotionella färdigheter

Maria Lindqvist

Jonna Lindström

Sofia Lundström

Examensarbete för Socionom inom småbarnspedagogik (YH)-examen

Utbildningen inom social- och hälsovård

Åbo 2023

EXAMENSARBETE

Författare: Maria Lindqvist, Jonna Lindström och Sofia Lundström

Utbildning och ort: Socionom (YH), Åbo

Inriktning: Socionom inom småbarnspedagogik

Titel: Rollspel som verktyg inom småbarnspedagogiken

Datum: 2.5.2023 Sidantal: 45

Bilagor: 1

Abstrakt

Detta examensarbete är en del av Yrkeshögskolan Novias projekt *Tillgänglighet i vardagen*. Examensarbetet är ett funktionellt arbete vars produkt är ett rollspel för barn från 3–5 år. Examensarbetet tangerar barns socioemotionella färdigheter, tillgänglighet och språkutveckling inom småbarnspedagogiken. Examensarbetets syfte var att skapa en ny produkt för att stödja barnens språkutveckling och socioemotionella färdigheter på ett roligt och kreativt sätt. Examensarbetets rollspel utvecklades med hjälp av metoden servicedesign, där looparna utfördes på olika daghem.

Examensarbetet strävar efter att barn inom småbarnspedagogiken ska få ett nytt och intressant verktyg för att befrämja språkutvecklingen, ordförrådet, problemlösningssförmågan, samarbetet och att känna på olika känslor. Genom att spela rollspelet kan barnen lära sig av varandras styrkor och svagheter. Tanken med rollspelet är att det ska vara enkelt att använda både för barn och för vuxna. Frågeställningen examensarbetet tangerar är följande: vilka metoder fungerar som stöd för barnets språkinläring? Vilka metoder fungerar som stöd för barnets socioemotionella färdigheter?

Examensarbetets rollspel är en produkt som fungerar som ett bordsspel där barnen tar olika djurroller och får leva sig in i dessa. Barnen behöver samarbeta och diskutera för att lösa de problem som uppstår i rollspelet och för att komma vidare i spelet. Rollspelet innehåller aktiviteter där barnen får sitta och fundera, samt stiga upp och röra på sig. Rollspelet är anpassningsbart, vilket innebär att det går att tangera olika teman.

Språk: svenska

Nyckelord: småbarnspedagogik, rollspel, språkutveckling, socioemotionella färdigheter, tillgänglighet

OPINNÄYTETYÖ

Tekijä: Maria Lindqvist, Jonna Lindström ja Sofia Lundström

Koulutus ja paikkakunta: Sosionomi (Amk), Turku

Suuntautumisvaihtoehto: Varhaiskasvatuksen sosionomi

Nimike: Roolipeli välineenä varhaiskasvatuksessa

Päivämäärä: 3.5.2023

Sivumäärä: 45

Liitteet 1

Tiivistelmä

Tämä tutkintotyö on osa Ammattikorkeakoulu Novian projektia *Tillgänglighet i vardagen*. Oppinnäytetyö on toiminnallinen työ, jonka tuote on roolipeli 3–5-vuotiaille lapsille. Tuote edistää lasten sosioemotionaalisia taitoja, osallisuus ja kielen kehitystä varhaiskasvatuksessa. Oppinnäytetyön tarkoituksena oli luoda uusi tuote tukemaan lasten kielen kehitystä ja sosioemotionaalisia taitoja hausalla ja luovalla tavalla. Oppinnäytetyön roolipeli kehitettiin palvelusuunnittelumenetelmällä, jossa kokeilusilmukat suoritettiin eri päiväkodeissa.

Oppinnäytetyön tavoite on antaa varhaiskasvatuksen lapsille uusi ja mielenkiintoinen väline kielen kehityksen, sanaston, ongelmanratkaisukyvyn, yhteistyön ja erilaisten tunteiden kehittämiseen. Pelaamalla roolipeliä lapset voivat oppia toistensa vahvuuksista ja heikkouksista. Roolipelin ideana on, että lapsilla ja aikuisilla olisi helppo käyttää sitä. Kysymykset, jotka koskevat työtä, ovat seuraavat: mitkä menetelmät tukevat lapsen oppimista? Mitkä menetelmät tukevat lapsen sosioemotionaalisia taitoja?

Oppinnäytetyön roolipeli on tuote, joka toimii pöytäpelinä, jossa lapset omaksuvat erilaisia eläinrooleja ja saavat toimia niissä. Lasten on tehtävä yhteistyötä ja keskusteltava roolipelissä syntyvien ongelmien ratkaisemiseksi ja pelissä etenemiseksi. Roolipeli sisältää toimintaa, jossa lapset saavat sekä istua ja miettiä että nousta ja liikkua. Roolipeli on muokattavissa niin että se voi käsitellä eri teemoja oman tahdon mukaan.

Kieli: ruotsi

Avainsanat: varhaiskasvatus, roolipeli, kielen kehitys, sosioemotionaaliset taidot, osallisuus

BACHELOR'S THESIS

Author: Maria Lindqvist, Jonna Lindström and Sofia Lundström

Degree Programme: Degree Programme in Social Services, Turku

Specialisation: Early Childhood Education

Title: Role-play as a Tool in The Early Childhood Education

Date: 3.5.2023

Number of pages: 45

Appendices: 1

Abstract

This degree thesis constitutes one part of the Novia UAS project *Tillgänglighet i vardagen*. The degree thesis is a functional work degree where the product is a role-play for children from 3-5 years of age. The degree thesis contains children's socioemotional skills, accessibility and language development in early childhood education. The purpose of the thesis is to create a new product to support children's socioemotional skills and language development in a fun and creative way. The thesis role-play was developed with the service design method, where the loops were performed at different daycares.

The degree thesis strives for children in the early childhood education to get a new tool to use to develop language, vocabulary, problem-solving, cooperation and to get familiar with different emotions. By playing the role-play game children get to learn by each other's strengths and weaknesses. The role-play is meant to be easy to use for both children and professionals. The authors pose the following questions in the thesis: Which methods can be used as support for children's language development? Which methods can be used to support children's socioemotional development?

The degree thesis role-play works like a board game where the children get to be different animal characters and live into them. The children need to cooperate and discuss to solve the different problems that appear in the role-play and to get further in the game toward the goal. The role-play contains different activities, such as activities where they sit down and discuss and where they get to stand up and do different things. The role-play is customizable, which means that it is possible to make changes according to different themes.

Language: Swedish

Key words: Early childhood education, role-play, language development, socioemotional skills, accessibility

Innehållsförteckning

1	Inledning	1
1.1	Syfte och frågeställningar	2
1.2	Centrala begrepp	2
2	Servicedesign som metod.....	3
3	Teoretisk bakgrund.....	4
3.1	Småbarnspedagogikens uppgift	5
3.1.1	Den pedagogiska verksamhetens innehåll	6
3.1.2	Socialpedagogikens synvinkel på vad som krävs av en professionell inom småbarnspedagogiken.....	8
3.2	Leken som grund för utveckling, lärande och välbefinnande	11
3.3	Barns språkutveckling	14
3.4	Barns socioemotionella färdigheter i olika sammanhang	18
3.5	Barns rättigheter i gruppkontext	19
4	Rollspel	20
4.1	Inläring med hjälp av rollspel.....	22
4.2	Olika rollspel för olika ändamål	23
4.3	Rollspelsföreningar i Finland.....	24
4.3.1	Suomen Roolipeliseura ry – Finlands Rollspelsförening r.f.	24
4.3.2	Finlandssvenska rollspelsförening Eloria.....	25
5	Produktutveckling.....	25
5.1	Planering av produkten.....	26
5.2	Rollspelets utveckling	28
5.3	Version 1	29
5.3.1	Tips av en pedagog	29
5.3.2	Råd av en aktiv rollspelare.....	30
5.4	Version 2	30
5.5	Språkuppgifter	32
6	Testande av rollspelet	33
6.1	Första testet i Ingå 13.2.2023	34
6.2	Andra testet i Ingå 27.2.2023	34
6.3	Tredje testet i Lovisa 28.2.2023.....	35
6.4	Fjärde testet med tre pedagoger.....	36
6.5	Femte testet i Ingå 27.3–24.4	37
7	Tillförlitlighet	37

8	Forskningsetiska aspekter	39
9	Resultat.....	40
10	Diskussion	42
Källförteckning		

Bilagor

Bilaga 1	Den gyllene moroten -rollspelet
----------	---------------------------------

1 Inledning

Barnen är vår framtid. Dagens barn är bland annat framtidens åldringsvårdare, pedagoger och läkare. Vi bör satsa på en fungerande småbarnspedagogik för att få välmående framtida arbetare och medborgare. Språkkunskaperna är en viktig del av allas välmående. Barn med språksvårigheter av olika grad bör få stöd i vardagen med att utveckla språket. Föräldrar, talterapeuter, lärare och småbarnspedagoger är några av dem som hör till barnets nätverk och som kan ge språkstöd åt barnet på ett roligt, intressant och lekfullt sätt. (Sallinen, 2013, s. 1.)

Idag ställer samhället stora krav på småbarnspedagogerna. Barnen ska ses som individer och varje barn ska stödjas på ett individuellt sätt. Personalen på daghem byter ofta, och det finns många obehörig inom personalen på många daghem i Finland. För att underlätta arbetet för pedagogerna vill vi utveckla en produkt som daghemspersonalen enkelt kan använda för att på ett roligt, intressant och lekfullt sätt stödja barnens språkutveckling samt socioemotionella färdigheter.

Att stödja språket på olika sätt har sedan länge varit en viktig faktor i småbarnspedagogiken, och därför finns det redan en hel del olika material och verktyg tillgängligt. Vi undersökte marknaden angående befintliga metoder för att hitta något som kunde utvecklas vidare. Vi upptäckte att rollspel för barn var något där det inte finns speciellt mycket material. Vi ville därför utveckla ett rollspel som är menat för barn mellan tre och fem år. Rollspelets tema cirklar runt rymden, enhörningar och djur. Rollspelet läses och leds av en pedagog, och spelas i små grupper sittande vid ett bord. Rollspelet hjälper barnen att öva språkutvecklingen utan ansträngning under en längre stund, eftersom metoden är intressant och lekfull.

Rollspel är en lekfull metod som låter barnen lyssna på en saga, medverka i berättelsen och leva sig in i olika roller. Barnen får fantisera rollfigurens personlighet, tankar och handlingar. Rollspel utvecklar barnets språk, fantasi och sociala förmågor på ett lekfullt sätt. Vi frågade av experterna, det vill säga barnen, om vilket tema rollspelet kunde ha. Barnen var eniga om temat: en blandning av rymden, enhörningar, ekorrar och djur. Rollspelet vi har planerat att göra kommer att vara gratis att använda, och det kan användas med sådant

material som redan finns i daghemmen. För att förbättra rollspelet kan daghemmet skriva ut färdiga kartor och bildkort som vi inkluderar i rollspelet.

1.1 Syfte och frågeställningar

Syftet med rollspelet är att utveckla ett verktyg för att stödja barns språkinläring och socioemotionella färdigheter. Verktuget skall vara lättanvänt och engagerande för både barnen och personalen.

Syftet med examensarbetet är att stödja barns språkinläring och socioemotionella färdigheter genom en metod som kallas rollspel. Examensarbetet presenterar dessa frågeställningar:

- Vilka metoder fungerar som stöd för barnens språkinläring?
- Vilka metoder fungerar som stöd för barnens socioemotionella färdigheter?

Examensarbetet görs i samråd med Yrkeshögskolan Novias projekt inom Tillgänglighet i vardagen. Projektet fokuserar på att göra vardagen mera tillgänglig för alla individer oberoende deras utmaningar. Examensarbetet är begränsat genom att skribenterna har valt att fokusera på rollspel inom småbarnspedagogik, språkinläring och socioemotionella färdigheter. Eftersom skribenterna har valt att fokusera på rollspelet, så kommer inte andra metoder att presenteras.

Centrala begrepp som kommer att användas i examensarbetet är bland annat språkutveckling, delaktighet, rollspel, socioemotionella färdigheter, tillgänglighet, småbarnspedagogik och kommunikation.

1.2 Centrala begrepp

Enligt (Lag om småbarnspedagogik 13.7.2018/540 §1,2018) beskrivs småbarnspedagogik som en form av verksamhet som ordnas av daghem. Dessa olika verksamhetsformer kan vara familjedagvård, daghemsverksamhet på daghem och öppen småbarnspedagogik som ordnas på en lämplig plats. Detta innebär att småbarnspedagogiska verksamheten kan ordnas av kommunen, samkommunen eller av en privat producent.

Enligt (Käypähoito, 2021) definieras språksvårigheter enligt olika rekommendationer och stadier barnet ska befinna sig i. Detta innebär att barnet kan ha svårt med olika förståelser i olika vardagliga meningar och ord vilket påverkar barnets funktionsförmåga, deltagande och växelverkan på vardaglig basis.

Delaktighet kan definieras genom att en individ - oberoende vuxen eller barn - får vara med och påverka olika situationer. Dessa situationer kan exempelvis vara påverkan av egen vård, och att man kan uttrycka ens egen vilja. Delaktighet innebär även att man ska få känslan av att "vara en del av" eller "höra till" något. (SPSM, 2022).

Socioemotionella färdigheter kan beskrivas som de verktyg som barnet behöver för att fungera i sociala sammanhang livet ut. Detta syftar både på sociala och emotionella färdigheter. Verktygen ska ge barnet en grund att stå på, så att hen klarar sig senare i livet i de olika sociala sammanhang som uppstår. Kortfattat kan man säga att barnet ska ha verktygen för att socialt kunna anpassa sig. (Sabater, 2022)

Tillgänglighet kan enligt (Institutet för hälsa och välfärd, 2022) beskrivas som ett sätt för alla individer - oberoende utmaningar - att ha förmågan att leva självständigt och kunna delta i allting som livet har att erbjuda utan hinder. Detta riktar sig främst mot de individer som har någon form av utmaning i vardagen, som exempelvis en funktionsvariation som gör att deras tillgänglighet förhindras.

Skribenterna har använt sig av termen "professionella inom småbarnspedagogiken" i examensarbetet, och det omfattar alla som arbetar inom småbarnspedagogik. Skribenterna har främst menat lärare och socionomer inom småbarnspedagogik, men även barnskötare.

2 Servicedesign som metod

Skribenterna använder sig av servicedesign som metod i utvecklandet av deras produkt. Servicedesign handlar inte bara om produkten som man försöker sälja eller utveckla, utan servicedesign är en metod som man kan använda till att skapa innovation till en ny produkt eller förbättra en redan befintlig produkt. Då man utforskar problemen och möjligheterna börjar man med att undersöka vad kundens behov är. Med servicedesign kan man göra en befintlig produkt mer användbar, nödvändigare, effektivare och mera lockande.

Servicedesign är en process som är uppbyggd genom ett designtankesätt, och med hjälp av upprepade forskningar och utvecklingar försöker man hitta eleganta och innovativa lösningar till produkten. Det centrala arbetssättet för servicedesign är respons, prototyper, upprepning, snabba experiment och fördjupande. (Stickdorn, Hormess, Lawrence, & Schneider, 2018, ss. 19-21)

Genom att förstå behoven i stället för att hoppa direkt till en lösning möjliggör man en verklig innovation. När man undersökt kundernas önskemål och behov och funderat ut en lösning eller en produkt som kunde lösa problemet, är följande steg att utveckla en prototyp av produkten. Kunderna får testa prototypen och med hjälp av deras feedback om produkten fortsätter man utveckla produkten. (Stickdorn, Hormess, Lawrence, & Schneider, 2018, ss. 162-165)

Vi kommer att prova prototypen av rollspelet i daghemmen vi valt, och samtidigt analysera vad som fungerar bra och vad som inte fungerar för att sedan vidareutveckla rollspelet på basis av observationerna och användarnas feedback. Prototypen utvecklas i loopar från prototyp till pilotversion genom upprepningar och testningar. När vi använder servicedesign som innehåller upprepning, testning, undersökning och forskning så får förverkligande av rollspelet en stark verklighetsgrund. I stället för att oroa oss för att utveckla det perfekta rollspelet direkt från början, så kan vi lita på den strukturerande processen som servicedesignen innehåller. Då kommer vi slutligen fram till en bra och fungerande pilotversion av rollspelet. Pedagogerna i daghemmen är testarna av vår produkt. Pedagogerna kommer att testa vår produkt på de barn som deltar i småbarnspedagogikens verksamhet. (Stickdorn, Hormess, Lawrence, & Schneider, 2018, ss. 14-15)

3 Teoretisk bakgrund

I den teoretiska bakgrunden kommer vi att klargöra vilken fakta och teori som slutprodukten baserar sig på. Vi skapar oss ett intryck över vilka delar som är viktiga för att bygga upp vår produkt, som i detta fall är ett rollspel för barn, och som ska stödja språkinläringen och de socioemotionella färdigheterna.

Vi kommer i den teoretiska delen presentera olika material från olika källor som exempelvis litteraturstudier, intervjuer och grunderna för planen för småbarnspedagogik. Genom personlig kommunikation kommer vi att få insikt i vilka metoder som behövs och vilka teman vi bör satsa på. Vi har valt att bygga upp ett rollspel för barn, eftersom vi har hittat väldigt lite liknande metoder som används för barn under fem år.

3.1 Småbarnspedagogikens uppgift

Enligt grunderna för planen för småbarnspedagogik har alla barn rätt att delta i småbarnspedagogiken i Finland. Vårdnadshavarna ska få information om de olika verksamhetsformerna som finns att erbjuda, och kommunen ska ordna så att vårdnadshavarna även har möjlighet till handledning gällande ärendet. Man ska tillsammans med vårdnadshavarna fundera över vilka behov barnet har, och därefter hitta en lämplig verksamhetsform för barnet. Om barnet har olika stödbehov så ska detta beaktas och ordnas för barnets bästa inom småbarnspedagogiken. (Utbildningsstyrelsen, 2022, ss. 18-20.)

Barnets socioemotionella färdigheter kommer att fokuseras på i småbarnspedagogiken, och barnet kommer att få lära sig grunden i socioemotionella färdigheter genom till exempel kompisrelationer. Det är meningen att personalen inom småbarnspedagogiken ska skapa en trygg miljö för barnet tillsammans med vårdnadshavarna. Personalen har som uppgift att se barnets styrkor och svagheter och arbeta vidare på dessa. Personalen inom småbarnspedagogiken består av ett mångprofessionellt team som hjälps åt att fylla barnens behov. Barnets utveckling ligger i fokus inom småbarnspedagogiken. (Utbildningsstyrelsen, 2022, ss. 20-21.)

Personalen inom småbarnspedagogiken ska diskutera olika likabehandlingssätt och hur olika beteende från personalen påverkar barnen gällande likabehandling. Exempelvis om två barn oberoende av kön säger att de är kära i varandra - vad ska man göra och hur ska personalen möta detta utan att barnen behandlas olika? Personalen kan exempelvis i detta skede ta upp med hela gruppen ämnet som situationen skapat, läsa sagor som handlar om det specifika temat och öppna upp ämnet så det inte blir ett främmande tema för barnen. Samtidigt som man diskuterar olika teman förstärks barnets språkinläring och detta är temat som vi som skribenter vill lyfta upp. Det är även viktigt att familjer med barn som har

någon form av specialbehov som exempelvis autism eller ADHD behandlas lika och får det stöd som de behöver. Genom att personalen arbetar med en positiv inställning, stärker det positiva i barnets vardag och uppmuntrar barnet kommer det att stärka självkänslan och identiteten. (Utbildningsstyrelsen, 2022, s. 33.)

Enligt grunderna för planen för småbarnspedagogiken ska barnen få uttrycka sig verbalt och kroppsligt. Detta innebär att barnen ska få möjlighet att uttrycka sig genom drama, lek och dans. Barnen ska genom att använda dessa sätt att leka få använda sin kropp och sina upplevelser och kommunicera med andra barn. Barnen ska få uttrycka sig genom dessa sätt både som oplanerad och planerad verksamhet. (Utbildningsstyrelsen, 2022, s. 47.)

Småbarnspedagogikens uppgift är att stärka barnens språkliga färdigheter och deras språkliga identitet. Barnet kan med hjälp av en fungerande kommunikation hantera olika situationer, handlingar, uttrycka sig och klarar av att skaffa information. En fungerande kommunikation utvecklar samspelsförmågan, förmågan att tala, förståelsen av språket, språkligt minne och det språkmedvetna ordförrådet. Inom småbarnspedagogiken är det viktigt att stärka barnens språkbruk till de vuxna och till andra barn. En miljö som ger barnen en positiv feedback om språkbruket lockar barnen till kommunikation. I daghemmen är det viktigt att kunna stärka barnens språkliga kompetenser och förmågor. Små barn har olika språkliga färdigheter och språkkunskaper, bland annat på grund av ålder och den typ av språkmiljöer som de vuxit upp i. Det är viktigt att varje barn erbjuds möjlighet till att uttrycka sig, bli förstådd och att förstå andra. (Opetushallitus, 2023)

Vi har valt att använda Utbildningsstyrelsen som vår enda referens under denna rubrik, eftersom utbildningsstyrelsens anvisningar är något som småbarnspedagogiken måste följa. Skribenterna anser att denna källa är helhets täckande för sitt examensarbete och dess slutresultat.

3.1.1 Den pedagogiska verksamhetens innehåll

Den pedagogiska verksamheten ska följa alla de olika lärområden som finns med i grunderna för planen för småbarnspedagogiken. Dessa olika lärområden ger en grund för vilka saker man ska inkludera i planeringen av verksamheten i barngruppen. Lärområden ska anpassas utifrån barnens intressen och kompetenser. De olika lärområdena presenteras enligt följande: språkens rika värld, mina många uttrycksformer, jag och vår

gemenskap, jag utforskar min omgivning och jag växer, rör på mig och utvecklas. (Utbildningsstyrelsen, 2022, s. 43.)

Det första lärområdet som vi anser är relevant för bakgrunden till produkten är *språkens rika värld*. Inom småbarnspedagogiken ska man jobba på barnets kunskaper inom språket och barnens språkliga identiteter. Då barn får utveckla sitt språk med olika former av stöd och hjälpmedel kommer detta att positivt påverka andra faktorer som exempelvis multilitteraciteten, den kulturella och den kommunikativa kompetensen. När man arbetar med barnens språk blir barnen mera delaktiga och involverade i verksamheten och samvaron på daghemmet. (Utbildningsstyrelsen, 2022, s. 44.)

Språket är ett verktyg som barnen ska använda. Språket är en grundläggande färdighet som barnen kommer att använda sig mycket av även senare i livet. Det är genom språket som man kan kommunicera med andra, lösa konflikter och berätta vad man känner. Grunden för språket läggs i småbarnspedagogiken, vilket gör det till en extra viktig färdighet att arbeta med. Det är viktigt att de professionella inom småbarnspedagogiken uppmuntrar och ger positiv feedback åt barnen då de använder språket. Uppmuntran leder till att språket fortsätter att utvecklas och användas. Barnen har rätt att få det stöd som de behöver för att de ska utveckla språket i egen takt. (Utbildningsstyrelsen, 2022)

Ett barn kan även vara flerspråkigt. Ifall ett barn till exempel pratar svenska med sin mamma och finska med sin pappa, innebär det att man bör stärka båda språken men betona ett av språken. Det är viktigt att även ha i åtanke att ett barn möjligen utvecklar flera språk samtidigt, vilket kan göra utvecklingen av språken extra utmanande. Genom att göra alla språk tillgängliga i småbarnspedagogiken tillsammans med föräldrarna leder det till att barnets språkliga utveckling förverkligas på ett positivt sätt och att barnets språkliga identitet utvecklas. (Utbildningsstyrelsen, 2022, s. 44.)

De professionella inom småbarnspedagogiken ska enligt lärområdet *jag och vår gemenskap* stärka barnens etiska tänkande. Detta innebär att de professionella tillsammans med barnen ska lösa olika etiska problem. Man funderar på och löser svåra etiska frågor som kan uppstå i olika sammanhang. Man kan jobba med ett tema med barnen, till exempel vänskap. Då kan man ta upp vad det innebär att vara en bra vän. Man kan även arbeta med barnen om rättvisa, och då fundera på vad som är rättvist och hur man kan göra det rättvist

för alla. Det är viktigt att fundera tillsammans med barnen på de etiska aspekterna och att barnen ska känna sig trygga och accepterade för dem det är. (Utbildningsstyrelsen, 2022, s. 48.)

I grunderna för planen för småbarnspedagogiken nämns det även att man tillsammans med barnen ska tänka på närmiljöns förflutna, nutid och framtid. Detta innebär att man med barnen funderar kring både historiska och framtida händelser som kan ske eller har skett. Barnen kan få leka historiska lekar och leva sig in i historiska händelser för att göra det lättare att förstå händelserna. Då man funderar på nutiden kan man tillsammans med barnen diskutera saker som de är intresserade av just nu, till exempel vad det är som händer i världen och varför det händer. Målet med att tänka etiskt och på historien, nuet och framtiden är att barnen ska få insikt i att alla är lika värda oberoende av till exempel sexuell läggning eller funktionsvariation. (Utbildningsstyrelsen, 2022, ss. 47-49.)

3.1.2 Socialpedagogikens synvinkel på vad som krävs av en professionell inom småbarnspedagogiken

Inom socialpedagogiken pratar man om fem bildningsdelar i en så kallad bildningsblomma. De olika bildningsdelarna representerar olika personliga utmaningar som pedagogerna har. Som professionell inom småbarnspedagogiken vore det viktigt att fokusera på att man har alla egna personliga utmaningar uppdaterade, så att man har möjlighet att hålla och förstå en aktivitet så bra som möjligt tillsammans med barnen. Det finns fyra kvalifikationer som sedan utgör en femte hos den professionella. Den femte kompetensen presenteras enligt att alla de fyra andra kompetenserna utgör den femte kompetensen, vilken är den som bildar en sammansatt kunskap, den femte kompetensen är alltså den som bildas då alla de fyra andra kompetenserna kopplas samman. Den första kompetensen är expressiv kompetens. Detta innebär att man behöver ha en förmåga för musikalisk och kroppslig användning, samt att utveckla den. Kommunikativ kompetens är den kompetens som utgör det sociala och språkliga fältet. Analytisk och syntetisk kompetens är de fält som täcker det experimentella och vetenskapliga fältet. Sist är den produktiva kompetensen som täcker det manuella och produktiva fältet. Vi har valt att endast förklara de kompetenser som ger dem en mer ingående syn jämt mot vår produkt rollspelet. (Madsen, 2001, s. 226.)

För att pedagogerna ska lyckas med verksamheten och de eventuella spel eller aktiviteter de håller så bör de använda sig av alla de tidigare nämnda kompetenserna på ett

individuellt och integrerat sätt. Då har det bästa möjliga effekt tillsammans med barnen. Genom att knyta samman alla sina kunskaper leder detta automatiskt till att de fyra praxis blir tillsammans den femte kompetensen. För att få alla dessa kompetenser så bör man ha deltagit i någon form av utbildning som motsvarar området och lärandet. Utbildningen kan vara exempelvis en grundutbildning eller en vidareutbildning. För att ta en ledande roll i aktiviteterna är det viktigt att den professionella har intagit alla praxis. (Madsen, 2001, ss. 226-227.)

En socialpedagog har den produktiva kompetensen då man klarar av att använda sina produktiva sidor. Exempelvis kan detta betyda att man använder sina händer mycket (man är så kallat händig) eller att man klarar av olika praktiska och tekniska uppgifter. Poängen med att man som socialpedagog ska ha en kunskap som denna är att man ska ha egenskapen att uppmuntra och förhöja deltagarnas föreställningsförmåga (i vårt fall barnen). Detta innebär att man försöker få barnen att använda sin fantasi och fundera hur den färdiga produkten kommer att vara. Socialpedagogerna behöver även handlingsförmåga, vilket gör att barnen ska klara av att tillämpa sig av spelets regler för att få ett resultat. Värderingsförmågan är den förmåga som barnen behöver ha för att de ska kunna bedöma och avgöra vad eller vilket resultatet av rollspelet är. (Madsen, 2001, s. 228.)

Den kompetens som kallas för den expressiva kompetensen är den del som står för det emotionella och estetiska färdigheterna. Detta innebär att pedagogen bör använda sig av olika aktiviteter, exempelvis sång, musik eller dans för att barnen ska få uppleva de känslor som man eventuellt inte kan sätta ord på. Detta betyder att man kan använda sig av olika hjälpmedel för att få barnens känslor tolkade, eftersom det kan vara svårt att förklara vissa känslor med ord. För att pedagogen ska klara av att handleda barnen med detta behöver pedagogen själv vara uppmärksam på sina egna sinnesuttryck och öva på förhand hur kroppen reagerar vid olika känslomässiga händelser. Pedagogen bör klara av att sätta sig in i barnens tankesätt och kropp för att lyckas tolka barnens känslor på annat sätt än via språket. (Madsen, 2001, s. 229.)

Den kommunikativa kompetensen utgör det sociala och interaktiva mellan pedagogen och barnet. Då människor kommunicerar med varandra använder de olika kommunikativa metoder. Detta betyder att människor använder sig av både språk och kroppsspråk för att

berätta och förklara hur de tänker och vad de menar. Den kommunikativa metoden är den som används i nästan alla förhållanden på olika sätt, oberoende om det är vuxna eller barn emellan. Den kommunikativa kompetensen innebär att man som människa antar att den andra personen man samtalar med är lik en själv genom att den andra även använder sig av språket på samma sätt. Att kommunicera med varandra bygger ofta även på tillit mellan personerna. En pedagog bör ha den kommunikativa kompetensen för att integrera med barnen och de andra vuxna. (Madsen, 2001, s. 230.)

Då man som professionell exempelvis ska hålla en aktivitet, eller som i skribenternas fall en verksamhet som innebär ett rollspel, som ska stödja barnens socioemotionella färdigheter innebär det att den kommunikativa delen är ytterst viktig. Som professionell är det då viktigt att visa tillit till barnen, och att barnen ska få tillit till de vuxna som deltar i spelet. Barnen ska diskutera med varandra om hur man kan gå till väga i spelet, och hur man kan använda sig av sin karaktärs egna styrkor och svagheter. Barnen behöver våga samtala och använda sin kommunikativa förmåga för att rollspelet ska vara meningsfullt och bli intressant. (Madsen, 2001, ss. 230-231.)

Pedagogen behöver olika kunskaper för att uppnå det resultat som man strävar efter. Detta innebär att den vuxna bör vara flexibel med utrymmet och ha en förmåga att klara av att använda utrymmet man är i på olika sätt. Pedagogen bör förbereda och använda rummet till fördel för barnen, så att barnen vågar använda sig av de olika verktygen för att bli delaktiga i spelet. Pedagogen bör vara förberedd på eventuella konflikter som kan uppstå och förbereda sig på hur man kan stödja samspelet mellan barnen. Pedagogen bör även ha kunskapen att sätta sig in i de olika barnens perspektiv och stödja dem där det behövs. Pedagogen ska försöka se till att inget barn försöker använda makt eller liknande över de andra barnen. Barnen ska endast använda diskussion och tillit till varandra för att komma till slutresultatet. Pedagogen bör även ha en form av auktoritet, vilket innebär att pedagogen ska ha chans att hoppa in och minimalt styra eller lugna ner spelet ifall det verkar gå åt fel håll. Det kan exempelvis hända om ett barn blir aggressivt eller inte får sin röst hörd. (Madsen, 2001, s. 231.)

3.2 Leken som grund för utveckling, lärande och välbefinnande

Lek inom småbarnspedagogiken är den del av verksamheten som gör att barnets utveckling främjas. Detta betyder att barnen ska erbjudas lek av pedagogerna i många olika former. Barnen lär sig saker genom lek, som till exempel att interagera med andra barn samt att diskutera och lösa problem. Genom att pedagoger väcker barnets intresse, nyfikenhet och känslor skapas det intresse för att hitta på olika lekar beroende på vad som väckts inom barnet. Barnen kan genom leken träna olika färdigheter och lära sig nya kunskaper. När barnen har tillgång till olika lekar får de möjlighet att utveckla olika förmågor. Barnen kan genom leken prova på olika saker som de kanske inte i verkligheten kan prova på. Barnen får träna på olika känslor och kan även själva bestämma vart leken leder och hur den kommer att sluta. Barnen kan genom leken utvidga och prova på sina drömmar och önskningar, ta en ny roll samt prova på nya saker. Leken ger även barnen chans att prova på och misslyckas utan att de får känslan av ett misslyckande, eftersom de själva är aktiva aktörer i leken och kan bestämma åt vilket håll leken ska gå. (Utbildningsstyrelsen, 2022, ss. 41-42.)

När man som professionell använder olika lekmetoder i småbarnspedagogiken så ger det barnen ett verktyg för att utspela sina fantasier och utveckla sina intresseområden. Genom lek kan man få reda på barnens olika känslor och tankar. Om en lek exempelvis handlar mycket om sorg och rädsla, så kan det vara frågan om att ett barn varit med om något sorgligt. Kanske barnet känner en form av rädsla till en sak som förknippas med en skrämmande händelsen. Genom att personalen iakttar och dokumenterar leken kommer detta att ge information till följande gång som man använder sig av lek. Detta ger även nyttig information om barnen individuellt. Det är viktigt att ha i åtanke då man använder sig av lek i småbarnspedagogiken att det ofta inte går att förutspå hur leken kommer att gå. Eftersom barnen får vara aktiva aktörer i leken kan leken ändra hur som helst. (Utbildningsstyrelsen, 2022, ss. 42-43.)

Barnet leker inte för att lära sig, utan leker för lekens skull. Barnets fria lekar innehåller oftast fysiska leksaker och händelserna i leken baserar sig ofta på sådant de sett, hört och upplevt. Barnet både upprepar och skapar nya händelser genom lek, och allt som barnet tillsätter i leken är saker som är betydelsefulla för barnet på ett eller annat sätt. Barn lär sig

bäst när de är aktiva och intresserade av det de gör, och då kan också barnen få uppleva glädjen av att lära sig och lyckas med det man gör. (Toivanen, 2014, ss. 16-18)

Teaterlek och rollek skiljer sig från varandra på många sätt. Teaterleken kan innehålla klädsel, sceninredning, ljus eller ljud medan rolleken idé är att miljön skapas genom deltagarnas verksamhet och fantasi. Tillsammans med barnen kan man genom en berättelse skapa till exempel en sagoskog utan att göra några ändringar i den fysiska miljön. I rolleken styrs både händelser och dialoger av barnets fantasi och av karaktärens agerande. (Toivanen, 2014, s. 62)

Spel är en inlärningsmetod som används bland människor i alla åldrar. Lek kan anses vara en form av spel, eller så kan spelet anses vara en form av lek. Det finns en form av spel som indikerar på att vissa spel används som mera seriösa spel. Seriösa spel betyder i detta fall sådana spel där man använder en form av pedagogisk bakgrund eller teori, även genom simulationer. (Alkind Taylor, Backlund, & Niklasson, 2012)

För att hjälpa ett barn med att bibehålla fokus, hindra känslor av misslyckande och motarbeta känslan att vilja ge upp kan man lägga upp olika belöningar längs vägen under ett lärande. Konsterna är många, men man kan till exempel använda sig av ordrim, fingerramsor, sånger eller en diskussionsstund för barnet med en vuxen som belöning. (Nielsen & Nyroos, 2022, ss. 84-85)

Ett barn som deltar i småbarnspedagogiken deltar även i lek. Vissa barn har inte intresse eller kunskap att delta i lek, och då är det pedagogernas uppgift att väcka intresset för lek i barnet. Barn som inte haft möjlighet till de grundläggande kunskaper som behövs för lek har svårare att förstå dess innebörd. Detta betyder att man behöver börja från grunden och bygga upp barnets lek för att barnet sedan ska kunna leka ensamt eller med andra barn. Det finns olika former av problem som gör att man inte klarar av social lek. Till exempel kan ett barn ha problem med att hitta på, använda fantasi samt göra upp en historia med sin lek. Barnet kan också sätta sig in så mycket i en roll att det börjar kännas som verklighet, och därefter har svårt att klä av sig rollen efter leken. Barn som inte får den sociala leken att fungera i småbarnspedagogiken har en stor risk att få negativa kompisrelationer i skolåldern. Om man inte uppmuntrar barnens lek och försöker hitta lösningar till att den sociala leken fattas i småbarnspedagogiken, kan detta leda till att barnet har svårt med

relationer senare i livet och möjligen blir i ett utanförskap. (Folkman & Svedin, 2008, ss. 12-15.)

Att leka med dockor är en handling som kräver många olika färdigheter. Det kräver att barnet kan sätta sig in i dockans roll och kunna tänka hur dockan skulle göra i olika situationer. Dockan får en personlighet, känslor och egenskaper, och barnet använder dockan i leken som en levande varelse. Flickor i förskoleåldern brukar vara professionella på lekar med dockor. De kan ha en hel samling av dockor där varje docka har sin egen personlighet och sitt eget liv. Ett och samma barn kan i sin lek leva sig in i flera dockors roller på en gång, och lekarna kan hålla på i flera veckor. I den här formen av lekar lär sig barnet att förstå olika synvinklar, och även handlingar som människan kan genomföra. De färdigheter som barnet lär sig via lek i småbarnspedagogiken behövs senare i skolan. Detta är färdigheter som samspel, begreppshantering, narrativ, problemlösningsförmåga och logiskt tänkande. Det finns flera studier som berättar att de barn som deltagit i småbarnspedagogik där lek är en viktig bas klarar sig bättre i skolan än de barn som deltagit i den så kallade traditionella småbarnspedagogiken. (Aivoliitto, 2016)

Vad kan vi som professionella då göra för att få barnets sociala lek att fungera och utvecklas? Det är de professionella som sätter grunden för lek. Detta betyder att barnet behöver ha interaktion med vuxna för att lära sig grunderna i leken och hur man leker. Det är viktigt att man som professionell visar att man är närvarande, fast man inte är aktiv i barnets lek utan endast finns där som stöd. Det kan vara svårt att som vuxen veta hur man hjälper barnet i leken genom att bara finnas där, men det utger en form av energi som barnen märker av och som gör att leken ofta hålls på en sådan nivå att barnen klarar av leken. Som professionell är det viktigt att man prioriterar att vara med barnen, att visa att man är närvarande och inte stressa i övergångar från mat till saga eller liknande. Detta medför ofta stress och nervositet även för barnen och gör dem vildare i leken. Det kan vara bra att sitta kvar och endast observera och umgås med barnen, eftersom de känner av din närvaro. Alla barn och situationer är dock olika. Det gäller att testa olika metoder och se vilka som passar vilket barn. (Folkman & Svedin, 2008, pp. 21-24.)

Lek är en viktig del av utvecklingen av hjärnans funktion. På hjärnförbundet RF:s webbsida hittar man tidningen Verraton, som är specialiserad på ADHD och störningar i språkutvecklingen. I tidningen berättas det vilka fördelar leken för med sig för barnet. När

barnet leker i grupp lär barnet sig regler. Barnet lär sig att tänka från olika synvinklar, som till exempel vad den andra gör om jag gör så här och vice versa. Rollek är en stor del av barnets utvecklande av fantasi. Genom rollek får barnen en möjlighet att leka att vara någon annan och leva sig in i en annan roll. Rolleken kan ge barnen en uppfattning om hur olika människor fungerar, talar och visar sina känslor. Man kan börja rätt tidigt med rollek. Redan som 3–4-åring klarar man bra av en rollek. En 5–6-åring klarar av att leka flera roller på en gång i en rollek. (Aivoliitto, 2016)

3.3 Barns språkutveckling

Språkutvecklingen är individuell för alla. I barnets tidiga ålder kan en sen språkutveckling märkas genom att barnets förmåga till att producera ljud och ord är sen i utvecklingen. Utmaningar med språkutvecklingen kan också märkas genom att barnet har svårigheter i att både förstå och använda sig av tal. Det kan vara svårare att märka om barnet har svårigheter med att förstå tal än att tala. Detta gör att man inte upptäcker språkutmaningarna i tid. Oftast finns det flera orsaker än en till utmaningarna med språkutvecklingen. En av orsakerna till sen språkutveckling kan vara ärftliga faktorer. Vid sen språkutveckling kan barnet också ha svårigheter med den motoriska utvecklingen, koncentrationssvårigheter, samt emotionella och beteendemässiga utmaningar. I skolåldern ses utmaningarna med språkutvecklingen som läs- och skrivsvårigheter, svårigheter med att lära sig ett främmande språk och som svårigheter med matematik. Tidigt stöd i språkutvecklingen är viktigt även om misstankarna om sen språkutveckling är svaga. Ju tidigare man påbörjar stödjandet av språkutvecklingen, desto effektivare är stödet. I småbarnspedagogiken kan man stödja barnets utveckling genom att ha bekanta dagsrutiner, klarhet med verksamhetens ändamål och miljö, observationer och stödja de språkliga, sociala och motoriska färdigheterna genom lekfulla metoder. Det individuella stödet fungerar bäst när det planeras och genomförs i samarbete med barnets föräldrar. Barnrådgivningen kan rekommendera rådgivning av en talterapeut, psykolog eller en läkare, men det vanligaste språkstödet för barn under skolåldern är talterapi. (Siiskonen, 2018, ss. 1-8.)

Barnets språkutveckling är väldigt intensiv och fungerar olika för alla. Det här betyder att vissa kan vara snabba med språket medan det för andra barn tar lite längre tid. Vissa barn utvecklar inte språket alls, och vissa behöver lite extra stöd och hjälp för att hitta intresset

att använda språket. Språkets utveckling består av två sidor. Den ena sidan är uttryckandet av språket, och den andra är förståelsen av språket. Vissa barn kan kanske uttrycka sig bra, men förstår inte betydelsen av språket eller tvärtom. Detta är vad som sätter grunden för de språksvårigheter som förekommer i småbarnspedagogiken och som pedagogerna bör hjälpa barnen med. (Westerlund, 2009, ss. 7-20.)

Språkstöd i ett tidigt skede är viktigt för alla barn. Kommunikation handlar inte bara om tal utan också om kroppsspråk, tempo, gester och tajmning. I svenska språket är sje-ljudet i regel ett av de ljud som utvecklas sist i språkutvecklingen. Man kan inte korrigera en medfödd språkstörning. Det är däremot möjligt att utveckla barnets språkliga förmågor och att mildra konsekvenserna av språkstörningen. Detta görs genom olika övningar i samarbete med barnets föräldrar och andra nätverk kring barnet. Genom att locka och stödja barnet att använda olika kommunikativa metoder kan man hjälpa barnet att utveckla sitt talade språk. (Habilitering & Hälsa Region Stockholm, 2022)

Samhället värdesätter språkliga prestationer. Det leder till en risk att personer med språksvårigheter lämnas utanför den sociala gemenskapen, vilket ökar risken för att personen börjar dra sig undan från andra människor. Personer med språksvårigheter bör uppmuntras att kommunicera på det sätt och med de hjälpmedel som är lämpliga för dem. Det är mycket viktigt att alla människor får uppleva känslan av att bli förstådda och att bemötas jämlikt. En kommunikation behöver inte alltid innehålla talat språk, utan det kan vara andra metoder som är viktigare och mer fungerande. (Papunet, 2022)

När skribenterna utvecklade rollspelet som bland annat skulle stödja barnens språkutveckling tänkte vi på talets betydelse. Ingen lär sig att tala om de inte blir tilltalade. Kommunikation lärs i samspel med andra människor, och det här gäller all form av kommunikation. Man kan inte heller lära sig att kommunicera med hjälp av bilder eller teckenspråk om ingen använder dessa för att kommunicera med en. Nyckeln till fungerande kommunikation är personerna i omgivningen som visar modell för hur man skall göra. (Papunet, 2022)

Rimlekar stöder den språkliga medvetenheten, språkförståelsen, läsningen och skrivningen. När man leker med rimord behöver inte alltid orden vara riktiga ord. Påhittade rimord är lika bra som riktiga ord, eftersom de ger ett tillfälle att stanna upp och

tillsammans med barnen fundera på de egentliga ordens betydelse. Man kan leka med rim på olika sätt. Det traditionella sättet är att visa bilder av orden som rimmar tillsammans. Ett annat sätt kan vara att man till exempel har bildkort i en påse och låter barnet fiska upp ett kort, och tillsammans hittar man sedan på rimord till bilden på kortet. (Folkhälsan a, 2023) Genom att använda olika bildkort där varje bild rimmar med någonting på nästa bild använder man sig av en teknik som kallas rimloop (eller kortöglor). Metoden stimulerar den språkliga medvetenheten, förståelsen för begrepp och benämningar samt läsning och skrivning. (Folkhälsan b, 2023)

Till språkinläring hör olika begrepp som till exempel prepositioner och det kan vara till exempel på, framför, under, mellan, innanför och utanför. Man kan öva lägesbegrepp på många olika sätt. Man kan till exempel använda material och arbetssätt som bilder, föremål, bordsspel eller auditiva stöd. Det enklaste sättet att öva lägesbegrepp är att ställa en stol på golvet och sedan leka olika begrepp runt stolen. Man kan sitta på, krypa under stolen eller ställa ett föremål bredvid, bakom eller framför stolen. En lek med lägesbegrepp övar barnens sinne att uppfatta begrepp och benämningar. (Folkhälsan g, 2023) Genom att låta barnen söka efter föremål med olika färger i rummet tränas också barnens grovmotorik, reaktionsförmåga, koordinationsförmåga och uthållighet. (Folkhälsan h, 2023)

När barn leker med siffror stärks barnets sinne för begrepp och benämningar. Man kan leka med tal på olika sätt. Man kan till exempel låta barnen sitta på huk och räkna baklänges från tio till noll, och när de kommer till noll så hoppar barnen upp som en raket som skjuts i väg. När man leker med siffror kan man använda sig av olika böcker och sånger som leker med olika antal. Man kan också använda sig av olika ramsor som innehåller siffror, som till exempel "Ett två tre fyra alla byxor äro dyra, den som inga byxor har, han får gå med rumpan bar" eller "En elefant balanserade ...". (Folkhälsan c, 2023)

Nuförtiden betonas språkinläringen alltmer på muntlig språkanvändning i verkliga situationer än vad det gjordes tidigare. Förr betonades språkinläringen mera på inriktningen av grammatikregler och former. Barnens språkkunskaper utvecklas när man använder ett korrekt språk med barnen. Användningen av språket i vardagen är ett viktigt verktyg för språkinläringen. Språkinläringen för små barn ska vara kommunikationsinriktad, och barnens egna intressen bör beaktas vid valet av tema.

Språkinlärningsaktiviteten bör erbjuda barnen ålderslämpliga utmaningar, och det är bra att bygga upp aktiviteten kring vad barnet ser, hör och upplever i sin riktiga levnadsmiljö. Det är bra att tänka på att språkinlärningsaktiviteten fokuserar sig på ämnen som är bra för barnet att lära sig. Språkinläringen i form av drama, lek eller rollspel stöder också utvecklingen av de sociala kunskaperna. (Leimu, 2021, ss. 16-18)

När man uttalar olika ljud så använder man munområdet på olika sätt, och genom att smaka på språkljud med barn så utvecklas barnens språkmedvetenhet. Man formar läpparna på olika sätt, placerar tungan på olika ställen i munnen och luften kommer ut antingen från munnen eller näsan beroende på vilket språkljud man säger. Den vuxna kan locka med barnen i språkljudleken genom att själv vara lekfull och visa stor inlevelse för leken. (Folkhälsan d, 2023)

Att leka med sammansatta ord övar barnens språkliga medvetenhet, språkförståelse, berättande och ordflöde samt läsning och skrivning. När man leker med sammansatta ord behöver inte alltid ordet bli ett riktigt ord. Man kan leka med orden hur man vill. Orden docka och vagn blir dockvagn men hur skulle en vagndocka kunna se ut? Tillsammans med barnen kan man hitta på de mest roligaste ordkombinationerna genom att låta barnens fantasi flöda. Barnen kan sedan berätta, rita eller skriva om deras nya påhittade ordkombinationer. (Folkhälsan f, 2023)

Olika känslor berättar olika saker för oss. Genom att prata med barnen om hur olika känslor känns gör det diskussionen lättare för barn att känna igen olika känslor. Om vi tycker om någon så kan det kännas som en varm känsla i magen eller en klump i halsen. Sjuk mage kan berätta för oss att vi är ledsna, och kanske behöver en kram. Eller om ansiktet hettar och man vill försvinna ner genom jorden så är det pinsamhet vi känner. Känslor kan också berätta för oss om det är något vår kropp behöver, såsom mat, vatten eller vila. Det är inte heller ovanligt att ha flera olika känslor samtidigt, och ibland kan också känslorna ändras väldigt snabbt. Det är också viktigt att man talar om för barnen att man aldrig behöver vara ensam med en ledsam känsla. Om man känner sig ledsen ska man tala om det för en vuxen och på det sättet få hjälp med att komma bort från den negativa känslan. (Rädda barnen, 2023, ss. 1-2)

Det finns olika sätt man kan använda sig av när man pratar om känslor med barn. Man kan till exempel använda sig av känslkort, prata om olika känslor eller prata om händelsen som väckt just den känslan. Man kan också prata om hur man ser på ansiktsuttrycket om personen är glad eller ledsen. Barnen kan också själva visa hur de ser ut när de är glada, ledsna eller arga. För att barnen skall kunna se hur deras ansiktsuttryck ser ut när de visar olika känslor kan man ha en liten spegel för barnen att spegla sig i. Den vuxna kan också styra diskussionen till barnens egna erfarenheter om de olika känslorna, och på det sättet lär sig barnen på samma gång begrepp och benämningar som anknyter till känslor. Övningen övar också barnens kompetens för kommunikation, berättande och ordflöde. (Folkhälsan e, 2023)

3.4 Barns socioemotionella färdigheter i olika sammanhang

Sociala färdigheter hos barn innebär vilken typ av förmåga barnet har att integrera sig i sociala sammanhang. Detta innebär att barnet ska till exempel ha olika förmågor för att kunna använda sig av lek med andra barn i olika miljöer. Forskning visar att individens förmåga att använda sig av sociala färdigheter utvecklas redan inom småbarnspedagogiken, och därför är det viktigt att man som pedagog tränar på detta med barnen. (Remziye, Colak feride, & Betul, 2019)

Genom att använda sig av dramalekar i småbarnspedagogiken kan man göra upp olika situationer som barnen möjligen kommer vara med om. Dessa situationer kan barnen träna på genom dramaleken och sedan använda sig av kunskaperna i framtiden. Genom dramalek kommer barnen att få använda sig av sin fantasi och sådana erfarenheter som de redan har upplevt. Genom dramalek får barnet använda sig av sina kunskaper som det redan besitter, samt använda sig av sitt kroppsspråk och sina röster för att förverkliga leken. Dramalek kan förverkligas på flera olika sätt, exempelvis kan man använda sig av teater, spel eller liknande sätt för att förverkliga dramaleken. (Remziye, Colak feride, & Betul, 2019)

Ett barn som har en funktionsvariation har samma rättigheter inom småbarnspedagogiken som vilket barn som helst. Detta betyder att alla barn ska få det stöd och den hjälp som de behöver. Som professionell innebär det att man ska inkludera alla likvärdigt i verksamheten. Det som professionella kan anse vara svårt med inkluderingen av barn med funktionsvariationer är att deras sociala förmågor är på en annan nivå än hos andra barn.

Detta kan göra att de funktionsvarierade barnens möjlighet att hänga med i verksamheten försämras eller att de andra barnen har svårt att kommunicera med barn med funktionsvariationer. Det vore viktigt för alla barn att lära sig hantera och skapa vänskap med varandra, trots att deras sociala kunnande är på olika nivåer. Forskning visar även att barn som har funktionshinder har svårare att inkluderas, och detta påverkar deras socioemotionella kunnande även inom småbarnspedagogiken. Det resulterar i att många av barnen med funktionshinder blir utfrysta eller exkluderade från verksamheten. (Walker & Berthelsen, 2008)

Att kommunicera och använda språket är en viktig del för barnen inom småbarnspedagogiken. Socialiseringen gör att barnen får kontakt med andra barn och därmed klarar av att lösa situationer som uppstår med exempelvis vänner i olika sammanhang. Språket ger även barnen en chans att vara mera delaktiga i pedagogiken och utvecklas på ett annat sätt än om språket inte skulle finnas där. Genom språk identifierar barnen sig själva på ett mer djupgående sätt. Genom att berätta vad man tänker, vilka åsikter man har och genom att lösa konflikter kommer barnet att få kunskapen för att klara av liknande situationer i ett senare stadie i livet. Språket kommer även att tillföra en form av gemenskap för barnet. Genom användning av språket kommer barnet att exempelvis få vänner och lära sig hur man kan kommunicera med dem. Att ett barn får hjälp för sent med språket blir allt vanligare, eftersom resurserna i daghemmet inte finns. Detta betyder att de inte har samma chans att utveckla sitt språk som de som inte kräver extra stöd. (Skolverket, 2006)

3.5 Barns rättigheter i gruppkontext

Pedagogerna ska tänka på både de individuella barnens rättigheter och på rättigheterna på gruppnivå. När ett barn inte vill delta i en gruppaktivitet, så bör pedagogen stanna upp och fundera på vad detta betyder för det individuella barnet och vilka effekter det har för gruppen. Båda frågeställningarna har betydelse ur ett barnrättsperspektiv. Hur barnets åsikt bemöts av pedagogen är naturligtvis viktigt av det rättighetsbärande barnet, men också för de andra barnen i gruppen. Barn som väljer att inte delta i gruppaktiviteten nyttjar sin rätt till delaktighet i beslut. Får barnet en möjlighet att använda sin rätt till att inte delta i aktiviteten så stärks barnets självkänsla och känsla av egenmakt, och det här lär barnet att kunna sätta gränser i framtiden. Om barnet ofta väljer att inte delta i sociala aktiviteter så

är det ett tecken på att barnet behöver stöd till att delta. (Von Bahr & Lundström, 2022, ss. 114-115)

Effekterna av att respektera barnens val på resten av gruppen är att barnen förstår att olika barn har olika behov. När ett barn får se sin kompis välja annorlunda behöver det inte ha en negativ inverkan på gruppen. Gruppen behöver inte heller reagera med avundsjuka, utan de ser att de vuxna är lyhörda för barnets behov och det skapar en trygghetskänsla hos barnen i gruppen. Om barnets åsikt däremot tar så mycket utrymme att de andra barnens behov inte blir sedda, så kan detta ha en negativ inverkan. Det är viktigt att komma ihåg att inte bara vara lyhörd mot de barn som ofta vill bli sedda och hörda, utan också uppmärksamma de tystare barnen. De har lika stora rättigheter till att bli sedda och hörda. (Von Bahr & Lundström, 2022, ss. 114-115)

4 Rollspel

I slutet av 1970-talet hämtade utbyteselever och resenärer rollspelet till Finland. Den första varianten av rollspel som kom till Finland var bordsspelsvarianten. Bordsrollspelen är en spelhobby där spelaren oftast bara styr en egen fiktiv karaktär. I bordsrollspelet fungerar en av spelarna som spelledare. Spelledaren läser berättelsen och beskriver spelvärlden för de andra spelarna, och som skillnad till de andra spelarna kan spelledaren spela flera karaktärer under spelets gång. Med hjälp av dagens teknik behöver man inte ställa upp som en spelledare om man vill spela rollspel, för på Internet finns det många färdiga spelgrupper som man kan delta. Det finns alltid behov av nya spelledare, men det finns inget tvång att bli en för att få vara med och spela. (Karvonen, 2019, ss. 1-3.)

Före Internet var det nästan ett tvång att ställa upp som spelledare om man ville spela rollspel. Många unga utan spelarfarenheter hoppade direkt in i spelledarens roll bara för att få spela rollspel, men alla vågade inte prova på spelledarens roll. Brist på spelarfarenhet, nervositet, rädsla för att uppträda, rädsla för att inte kunna spelreglerna eller rädsla för att man inte kan leda ett spel kunde vara hinder för att man inte ville vara spelledare. Då avtog också spellusten för rollspel rätt fort. En annan stor orsak kunde också ha varit rädsla över att man inte hittar intresserade spelare i kompiskretsen eller i närmiljön. Det här problemet har dagens teknik hjälpt till att lösa genom att erbjuda otaligt många färdiga spelgrupper i

internet. Ett bordsrollspel spelas oftast i grupper på 2–7 personer. (Karvonen, 2019, ss. 8–10.)

Den största orsaken bakom varför man vill spela rollspel är för att det är roligt. Men förutom att det är roligt så finns det också andra positiva effekter av att spela rollspel. Att spela rollspel uppmuntrar till läsning, skrivning och att studera mera om olika ämnen som spelet handlar om. Genom rollspel kan man lära sig nya saker eller bli intresserad av ett ämne, och på det viset lockas man till att forska mera inom ämnet. Rollspel stödjer och utvecklar språket. När man spelar rollspel så kan man lära sig att uttrycka sig på ett nytt sätt. Ordförrådet utvidgas samtidigt som man har roligt tillsammans. De flesta rollspelen är på engelska, så man kan också lära sig eller förstärka sina kunskaper i engelska via rollspel. Rollspel utvecklar också problemlösningsförmågan eftersom spelarna ofta får oväntade problem och hinder framför sig som gör så att spelaren måste tänka på saker från olika perspektiv. (Karvonen, 2019, s. 4.)

Via rollspelet får man prova hur det är att vara olika karaktärer med olika personligheter i olika sammanhang. Bakom sin karaktär kan till exempel en person som är blyg prova på att vara modig, stark eller aggressiv och man kan också vara det kön, den ålder eller den karaktär man själv väljer. Känslor som man kan stöta på i ett rollspel kan till exempel vara kärlek vid en första träff med sin förtjusning, sorg om det händer en olycka eller rädsla vid ett dödsfall i rollspelet. Genom rollspel kan man öva på hur man på bästa sätt klarar av att hantera de olika känslorna, funderingarna och händelserna som karaktären upplever i rollspelet. Rollspel passar personer i alla åldrar och det finns inte många fysiska hinder till att spela rollspel. Rollspelen varierar i längd, och man kan spela rollspelet så många gånger som gruppen vill. Idag finns det rollspel som passar allas smak. Spelledaren kan anpassa reglerna så att spelet passar gruppen som vill spela rollspelet. Rollspelet är i praktiken en dialog som förs mellan spelledaren och spelarna, där spelledaren håller i trådarna för berättelsen och spelarna reagerar på historien via karaktärerna. Det är meningen att rollspelet ska vara en rolig gemensam berättelseupplevelse där spelarna samarbetar och lever sig in i spelets värld som spelkaraktärer. Det finns vissa rollspel som har en vinnare, men vanligaste är att det inte finns en vinnare i rollspel. Spelarna skall alltså spela med varandra och inte mot varandra. (Karvonen, 2019, s. 4.)

Att vara en spelledare kan vara utmanande, mångsidigt och inspirerande. Vanligtvis är spelledarens största uppgift att få spelet att fungera genom att genomföra rollspelets berättelse på ett intressant sätt för spelarna, men det är viktigt att komma ihåg att spelledaren inte spelar rollspelet ensam. Spelledaren och spelarna spelar rollspelet tillsammans, och genom samarbete lyckas rollspelet. Ett rollspel är inget rollspel om inte både spelledare och spelare är med i spelet. Det är till en fördel om spelledaren är inspirerande, pålitlig, självsäker, fantasifull, tålmodig, intresserad av spelarnas val och att spelledaren känner till spelvärlden och dess regler. (Karvonen, 2019, ss. 11-12.)

En bra spelledare kan avläsa olika situationer och ändra spelets regler efter behov. Om spelledaren till exempel märker att spelet börjar bli för allvarligt eller om spelarna blir upprörda eller uttråkade så är det bra om spelledaren kan ändra reglerna och anpassa dem efter gruppen. Ett bra råd till en spelledare är att lyssna till sina spelare och att inte vara rädd att fråga råd av dem om spelledaren känner att hen inte vet hur man ska komma vidare. (Karvonen, 2019) "Med sunt bondförnuft, normal artighet och gott uppförande kommer man redan långt som spelledare! Slappna av, låt berättelsen ta över, lita på spelarna och ha kul!" (Karvonen, 2019, s. 12)

4.1 Inläring med hjälp av rollspel

Genom att använda sig av rollspel, vilket även innehåller drama och kan ibland användas tillsammans med ordet "dramapedagogik", så får barnen en grund att stå på för att spela. Det ger barnen olika möjligheter till utveckling genom att använda sig av de kunskaper de har, och de kan även lära sig av varandra. Barnen får en möjlighet att samarbeta och tolka varandras sätt att leka och uppleva. Detta innebär att barnen har en bättre chans att utveckla varandras livssituationer, samt svagheter och styrkor och uppmuntras av dessa. (Wiechel, 1983, ss. 58-59.)

Enligt (Ungdomsstyrelsen, 1997) kommer personer som deltar i rollspel inte att råka ut för ett maktäggande av en enskild spelare, eftersom tärningarna bestämmer vad som skall hända. Detta innebär att alla spelarna spelar på samma nivå, och att rollspelet blir jämlikt oberoende spelarnas bakgrund. Spelet kommer alltid att följa vissa regler, även om det är meningen att spelet aldrig skall få samma resultat. Ett rollspel som endast har yttre regler

för att hålla sig inom ramarna kan även möjligen aldrig få ett slut. (Ungdomsstyrelsen, 1997, s. 13.)

Genom att man inom småbarnspedagogiken använder sig av rollspel så stödjer det barnets förmåga att kunna sätta sig in i en annan persons roll. Detta betyder att rollspelet ska göra att spelarna känner sig trygga, och att de hör till en gemenskap. Detta utformar en lugn spelstund där spelarnas självförtroende stärks. Rollspel gör även att spelarna får känna sig som en del av spelet på en annan nivå än i ett vanligt spel. Spelarna får vara mera delaktiga under spelets gång i hur spelet kommer att utformas. Genom att spelarna får använda sig av spelet flera gånger och uppleva flera olika roller och känslor, gör det att spelarna har en förmåga att skifta sin uppmärksamhet och möjlighet att involvera sig med olika personer och roller. (Axelzon, Davidsson, & Valentin, 2007, ss. 42-45.)

Genom att använda sig av rollspel i småbarnspedagogiken så använder man sig av det intresse som deltagarna har. Där får de träna på att ta en roll, väcka känslor, väcka tankar och olika insikter på olika sätt. Rollspelet medför även att deltagarna får en bättre förståelse för det ämne som man valt att fokusera på i rollspelet. (Sternudd, 2000, s. 97.)

4.2 Olika rollspel för olika ändamål

Nuförtiden finns det många olika rollspel med olika teman. Det finns rollspel som lär personer med olika bakgrunder och livssyn att förstå andra personer. I spelet Imitaatiopeli (på svenska Imitationsspelet) av Tiina Airaksinen och Heikki Koponen kan man få prova på hur det är att ha glasögon, vara en kvinna, vara diabetiker eller vara en närstående till en minnessjuk person. (Roolipelikirjasto, 2023)

I spelet Galaktinen traumapoli (på svenska Galaktisk traumapoli) får man prova på hur det är att rädda liv i intensivvården, att vara i operationssalar och att springa i ljust upplysta gångar iklädd en vit fladdrande läkarrock. Spelet utspelar sig i den livliga rymdstationens brådskande traumapoliklinik. (Roolipelikirjasto, 2023)

Ett rollspel kan också handla om hurdana känslor djur har. Spelet 2000 kilometriä (på svenska 2000 kilometer) handlar om hurdana känslor flyttfåglarna har då de flyger och gör sina förflyttningar som kan vara några tusen kilometer långa. I spelet får man också

fantisera om hur världen ser ut från den flygande fågelns perspektiv. (Roolipelikirjasto, 2023)

I spelet Palkkaamme parhaat (på svenska Vi anställer de bästa) får spelarna forma sina karaktärer själva, och sedan tävlar de alla om att bli anställda till en arbetsplats. I det här spelet spelar spelledaren arbetsgivaren som via en gruppintervju med alla spelare bestämmer vem som blir anställd för jobbet. (Roolipelikirjasto, 2023)

För att ännu mera komma in i rollspelets värld kan man lyssna på Rollspelsklubbens podd som finns på Internet. Varje torsdag släpper Rollspelsklubben ut en ny del av ett rollspel som är spelat av komikern Isak Jansson. Rollspelet som komikern spelar är mestadels det klassiska Drakar och Demoner, men även andra tokroliga, blodiga och fantasibaserade rollspel spelas i podden. Om man är obekant med rollspel så kan podden vara en bra källa att vända sig till när man vill bekanta sig mera med rollspel. (Podtail, 2023)

4.3 Rollspelsföreningar i Finland

I Finland finns Suomen roolipeliseura (på svenska Finland rollspelsklubb) och den finlandssvenska rollspelsföreningen Eloria. Båda föreningarna är ganska små, och har 30–60 medlemmar. Utöver de betalda medlemmarna har båda föreningarna också en stor grupp medlemmar som är med och spelar både live och via Discord på nätet. Vi kontaktade föreningarna för att få en kort diskussion om personliga upplevelser och tips om rollspel.

4.3.1 Suomen Roolipeliseura ry – Finlands Rollspelsförening r.f.

Vi kontaktade Finlands Rollspelsförening r.f. som är en förening som varit aktiv inom rollspel sedan år 2017. Föreningen har cirka 60 betalda medlemmar och i föreningens Discordservice finns det cirka 600 medlemmar. Föreningens viceordförande berättade att det endast finns några rollspel som är avsett för unga spelare. Rollspelen som nämndes var finskspråkiga och heter Astraterra och Myrskyn sankarit. (Personlig kommunikation via e-mail, 31.1.2023)

Vi blev tipsade om ett annat rollspel som vi kunde bekanta oss med. Rollspelet heter The world of recovery. Rollspelet har en annan målgrupp än den vi utvecklar vårt rollspel för. Rollspelet The world of recovery är utvecklat som en metod för rusmedels- och

mentalvårdsrehabiliteringsarbete. Rollspelet är utvecklat ur en annan synvinkel än vanliga rollspel, och genom att vi bekantar oss med The world of recovery så kan vi hitta lösningar som passar ett rollspel för små barn. (Personlig kommunikation via e-mail, 31.1.2023)

Viceordförande gav oss också tips om saker vi bör tänka på i utformningen av ett rollspel. Rollspelet bör ha klara och enkla regler så att spelarna enkelt och snabbt kan komma i gång med spelandet. Rollspel är till en del ganska lika som vanlig lek, och genom att använda saker som barnen vanligtvis leker med i daghemmet så kan vi göra rollspelet mera bekant för barnen. Det försnabbar processen att komma igång med rollspelet. (Personlig kommunikation via e-mail, 31.1.2023)

4.3.2 Finlandssvenska rollspelsförening Eloria

Finlandssvenska rollspelsförening Eloria är en förening som främst är verksam i Österbotten. Föreningen grundades år 2003 och den har ca 30 medlemmar. Eloria ordnar live (det vill säga levande) rollspel, bordsrollspel och andra evenemang som har koppling till rollspel såsom liveseminarier, hantverkstillfällen och workshoppar. (Eloria - Finlands svenska rollspelsförening , 2023)

Föreningens medlemmar är i olika åldrar, och en av föreningens viktigaste grunder är att verksamheten är trygg, icke diskriminerande, drogfri och icke kränkande. Elorias verksamhetsspråk är svenska men det utesluter inte att en person som talar finska eller engelska inte skulle vara välkommen med i föreningen. Rollspelsföreningen Eloria är sponsrad av Svenska Kulturfonden, Konstsamfundet, Kultur Österbotten, Harry Schaumans stiftelse, Oskar Öflunds Stiftelse sr, Stiftelsen Emilie och Rudolf Gesellius' fond. (Eloria - Finlands svenska rollspelsförening , 2023)

5 Produktutveckling

Vi kommer nedan att presentera produktutvecklingen och alla loopar och testförsök som vi gör. Efter att testningarna skett kommer vi att omredigera rollspelet så att det blir en färdig produkt. Det är meningen att vi ska basera rollspelet på en bakgrund som baserar sig på diskussion med barnen och pedagoger, samt med en viss insikt i litteratur som omfattar olika former av rollspel och lek.

Vi kommer endast att lyfta fram sådan litteratur som vi anser är användbar för utvecklingen av vår produkt, och detta innebär att en stor del litteratur har tagits bort eftersom största delen av litteraturen riktar sig mot en äldre målgrupp.

5.1 Planering av produkten

Eftersom vi är intresserade av småbarnspedagogiken och utbildningens inriktning är småbarnspedagogik, så valde vi att vår produkt skulle inrikta sig till barn i småbarnspedagogiken. Vi diskuterade om vilken form av produkt vi vill utveckla, och den första idén var att utforma en handbok som riktar sig till pedagogerna inom småbarnspedagogiken. Efter att vi frågat olika professionella om vilket material de anser själva de behöver blev det klart att en handbok inte fyller deras behov.

Feedbacken vi fick var att det finns en hel del handböcker och material som många daghem får, men att de professionella inte har tid att läsa dem. En handbok skulle inte fylla vårt krav på en unik produkt. Efter en stunds diskussion kom vi fram till att det vi ville utforma var någon metod som stöder språket, och som är enkel för pedagogerna att genomföra och enkel för barnen att delta i. Vi ville även att alla barn skulle ha möjlighet att delta i produkten vi utvecklar, och att det ska stödja den språkliga inläringen samt den socioemotionella färdigheten.

Vi som grupp satte oss ner och började diskutera om vilket examensarbete vi ville göra och vilket resultat vi ville nå. Detta ledde till att vi reflekterade om våra egna styrkor och svagheter, samt vad vi vill lära oss mera av. Slutsatsen vi kom fram till var att vi har erfarenhet av att spela rollspel menat för vuxna, men har inte erfarenheten av att använda rollspel inom småbarnspedagogiken. Efter att ha undersökt vetenskapliga källor konstaterade vi att det var bristfälligt med information om rollspel för barn under 6år. Vi bestämde oss för att ett rollspel skulle vara vår slutliga produkt och började använda oss av teori till att skapa rollspelet.

Vid planeringen av rollspelet kom vi fram till att det viktigaste målet att uppnå med rollspelet var tillgänglighet. Med tillgänglighet menar vi att rollspelet skall vara gratis för daghemmen att använda, att rollspelet skall vara lätt att lära sig för både barn och pedagoger samt att rollspelet ökar barnens tillgänglighet.

För att rollspelet skall kunna vara gratis att använda för daghemmen så ska det gå att använda med de saker som redan finns på daghem över lag. Det skall inte behöva användas specialtärningar eller något hjälpmedel som inte redan finns på daghem. Vi räknar inte med kostnader för att skriva ut materialet till rollspelet eller medföljande kartor, eftersom man kan använda dessa enbart digitalt ifall man vill.

För att rollspelet skall vara lätt att lära sig för både barn och pedagoger behövs enkla grundregler och tydliga instruktioner. Rollspel för äldre åldersgrupper har ofta många aspekter att tänka på under spelets gång, vilket gör det svårt att lära sig. Genom att göra enkla grundregler är tanken att man ska kunna börja spela direkt utan att först behöva förklara för barnen hur spelet fungerar.

För att rollspelet skall öka barnens tillgänglighet behöver det vara konstruerat så att barnen integrerar så mycket som möjligt med varandra under rollspelets gång. Rollspelet skall inte bli en saga som berättas som barnen har några alternativ att välja i, utan tanken är att rollspelet skall väcka barnens skaparglädje och att barngruppen tillsammans skapar sitt äventyr.

Barnens tillgänglighet ökar genom att de får ett bättre språk och bättre socioemotionella färdigheter. Genom att kunna kommunicera med andra i sin omgivning på ett sätt som gör att omgivningen lyssnar kommer barnen att ha tillgång till flera sociala händelser.

Man kan öva språket på ett roligt sätt genom att låta barnen vara aktiva deltagare i sånger, drama, spel eller historier. På så vis har barnet ett behov av att behärska språket och behovet motiverar till inläring. I vårt rollspel utnyttjar vi denna metod i olika uppgifter samt i hur rollspelet är uppbyggt. I spelet diskuterar man med barnen om olika ämnen, och om ett barn vill stanna upp och prata om till exempel en maträtt barnet ätit så kan man vidareutveckla diskussionen. Man kan exempelvis diskutera hurdana råvaror man behöver för att laga maträtten, vilka råvaror barnen smakat på och hur råvarorna ser ut.

Vårt rollspel är främst planerat att användas i en grupp av barn. Det kommer givetvis även vara möjligt att spela rollspelet med bara ett barn och en vuxen. När barn är i en grupp har de rätt att säga nej. Vi har planerat rollspelet så att alla barn skall ha roligt men även kunna avlägsna sig mitt i spelet ifall det vill. Rollspelet kan spelas till slut så länge ett barn finns kvar.

Att leda en barngrupp i olika aktiviteter är ibland en utmanande uppgift. Vi har planerat vårt rollspel så att det inte skall vara svårare att leda än vilken annan aktivitet som helst som finns inom småbarnspedagogiken. Vi planerar att utforma rollspelet så att man skall kunna spelleda det även om man inte ännu har alla de socialpedagogiska kompetenserna.

5.2 Rollspelets utveckling

Eftersom ingen av oss hade utvecklat ett rollspel förut, så var det svårt att veta var man skulle börja. Vi bestämde oss för att börja med att det skulle vara ett roligt spel eftersom vår teori visar att leken är en viktig del av barns utveckling. Om inte rollspelet är roligt och engagerande för barnen kommer de inte orka spela det, och därmed inte heller lära sig något av det. Förutom roligt så skulle rollspelet också vara lätt att lära sig och lätt att använda. Barn orkar inte sitta och lyssna länge på regler, utan vill börja spela direkt. Professionella har inte heller alltid tid att lära sig ett komplicerat rollspel. Rollspel för vuxna har oftast komplicerade regler med många undantag.

Rollspelet har under looparnas gång utvecklats beroende på den feedback vi fått. Detta innebär att den första loopen av spelet inte var speciellt lyckad. Barnen var vilda, och många tappade snabbt intresset. Det visade sig efter den första loopen att rollspelet behövde mera betydelse för barnen, för de tappade snabbt fokus. Detta gjorde att vi formade om vårt rollspel. Vi utformade våra spelkartor och gjorde rollspelet till två steg för att skapa spänning i mitten av spelet. Detta gjorde att barnen hade mera bilder på bordet att fokusera på under spelets gång, och att de inte tappade intresset lika fort eftersom det hände fler saker.

Efter den andra testningen lade vi redan märke till en stor skillnad. Barnen var betydligt mer intresserade och involverade i spelet på ett annat vis. Gruppstorleken kan förstås ha inverkat på detta resultat. Barnen diskuterade med varandra, och spelet fungerade bra denna gång. Här fick vi feedback om att flera olika uppgifter i spelet vore bra för barnens inläring och för att hålla intresset uppe för spelet. Detta innebär att vi sökte fram mer teori bakom olika uppgifter som barnen ska göra under spelets gång som exempelvis stöder språket. Genom att barnen behöver diskutera och komma överens om olika saker under spelet, så tränar det också på deras sociala interaktion.

5.3 Version 1

Den första versionen av rollspelet utspelade sig på endast en planet. Spelet gick ut på att man söker morötter som man ska ta till rymdskeppet. På planeten odlade enhörningarna morötter, så rollspelets handling var att försöka hitta enhörningarna och övertala dem att ge morötter till spelarna. Detta visade sig vara för svårt och abstrakt för spelarna att klara av. Det märktes tydligt att det var för svårt för barnen att prata med en enhörning de inte såg eller hade hittat på själva.

Spelarna skulle i början av rollspelet välja vilket djur de ville spela som. Det fanns olika djur att välja på, och dessa djur hade olika styrkor som påverkade spelet på olika sätt. Detta styrkor slopades, eftersom det inte gav något till barnen. Att djuren hade olika färdiga styrkor gjorde endast reglerna svårare. Spelarna hade svårt att hålla sig koncentrerade eftersom rollspelet var för abstrakt, så till nästa version ändrades berättelsen och det lades till mera visuella hjälpmedel.

5.3.1 Tips av en pedagog

Den pedagog som läste igenom den första modellen av rollspelet tyckte att idén var bra. Kritik skribenterna fick var bland annat att reglerna verkar lite oklara, men detta berodde på att reglerna inte ännu var utformade för spelets gång. Pedagogen menade att reglerna bör anrättas på så vis att vem som helst i arbetsteamet kan använda dem. Pedagogen syftade även på att det vore bra att skriva ut cirka hur länge spelet kan ta, eftersom det då är enklare att planera tiden för de som arbetar. Då kan man beräkna att man hinner spela spelet en stund, och inte direkt avbryter det. (I muntlig kommunikation med lärare inom småbarnspedagogik 21.02.2023)

Positiv kritik som skribenterna fick var att rollspelet kändes väldigt uttänkt för småbarn. Det passade för alla barngrupper, och man behövde inte utesluta någon från att vara med. Pedagogen nämnde även att det var påhittigt tänkt att man kan använda sig av de material som finns på daghemmet, och möjligheten att man kan ladda ner kartorna från nätet och använda dem. Pedagogen ansåg att det var bra tema på spelet, för det är något som barnen har lätt att fantisera om och hålla sig intresserade av eftersom rymden är så stor och oupptäckt för barnen. (I muntlig kommunikation med lärare inom småbarnspedagogik 21.02.2023)

5.3.2 Råd av en aktiv rollspelare

Vi diskuterade med Tanja Lehto som är medlem i Suomen Roolipeliseura ry om olika aspekter som är bra att tänka på när man utvecklar ett rollspel för små barn. Tanja Lehto är en aktiv medlem inom rollspelsförbundet och har varit intresserad av rollspel i många år. Tanja har också själv utvecklat ett finskspråkigt rollspel för barn i 5-års åldern. Hon utvecklade rollspelet i samband med hennes examensarbete. (personlig kommunikation via Teams 27.2.2023)

Tanja gav som tips att vi kunde ha ljud eller musik i bakgrunden, och att man också kan lägga till olika ljuseffekter. Av egna erfarenheter kan hon berätta att rollspelet är en succé om barn i 3–5-års åldern har orkat koncentrera sig i 15 minuter på det. Rollspelet får alltså inte vara för långt, och det bör ha stimulerande aktiviteter för att upprätthålla barnens intresse och koncentration. (personlig kommunikation via Teams 27.2.2023)

Förutom stimulerande aktiviteter ansåg Tanja att det är bra att tillsätta konkreta föremål eller bilder som karaktärer i rollspelet. Dessa spelar en stor roll i att upprätthålla barnens intresse. Tanja sa också att det kan vara en bra idé att ge barnen uppgifter runt omkring i rummet, så att de inte behöver sitta stilla vid bordet hela tiden. För att understöda vårt syfte - som är språkutveckling för barnen - kunde vi ha små enkla språkövningar med i spelet. Vi funderade tillsammans hur man kunde få spelet att fungera med övningar och tärningskast, och till det svarade Tanja "behövs det alltid vara en tärning med?". Från Tanjas tips fick vi bekräftat hur man bygger upp ett fungerande rollspel för småbarn. Tanja Lehto gav oss muntligt lov att använda hennes namn i arbetet. (personlig kommunikation via Teams 27.2.2023)

5.4 Version 2

Till version två utvidgades rollspelet till att innehålla rymdresor. Vi funderade på hur man kan stödja språkinläringen och den socioemotionella kompetensen bättre. Vi satte in övningar i rollspelet för att stödja språkinläringen, och betonade samarbete inom spelgruppen mera för att öka den socioemotionella kompetensen.

Före man börjar spela rollspelet behövs det göras två förberedelser. Den första förberedelsen är att gömma spelkortet med den gyllene moroten någonstans i rummet där

man kommer att spela. Spelkortet med moroten kan till exempel sättas i en blå hink, under en svart låda eller bakom ett grönt kramdjur. Huvudsaken är att spelkortet inte är synligt och att man kan öva lägesord för att hitta det. Den andra förberedelsen är att sätta spelkortet tvättbjörns-skurkarna under karta 1 på spelbordet.

Rollspelet är uppdelat i två delar. Den första delen spelas med en tärning och en karta som föreställer ett landskap med bland annat en sjö, en skog, en åker och ett berg. Spelarna ska välja sina djurkaraktärer i början av spelet, och sedan får de tillsammans komma överens om var på kartan de ska söka efter den gyllene moroten. Spelledaren väljer var på kartan moroten finns, men berättar inte för barnen var den är gömd. Spelledaren kan avsluta sökande efter en viss tid ifall hen vill. Den gyllene moroten skall föras till kaninen som väntar på en planet ute i galaxen.

Spelarna får bestämma hur och var de vill söka efter moroten. Spelarna skall som grupp komma överens var på kartan de vill söka efter moroten, men bestämmer som individer hur de söker efter moroten. Det kan söka efter moroten till exempel genom att klättra i träden, krypa bland blommorna, gräva i marken eller genom att simma i sjön. När de valt hur de vill söka efter moroten kastar de turvist tärningen för att se om de lyckas med sökningen. Ju högre värde på tärningskastet desto bättre lyckas de med sökandet. Spelledaren lever in barnen i deras roller genom att ta upp djurens styrkor i spelet. Exempel på styrkor är att en ekorre är liten och smidig och kan klättra högt, ett lejon kan springa fort och en dinosaur har lång hals som gör att den kan se högt uppifrån utan att behöva klättra.

När spelarna sökt på några ställen hittar de moroten som de ska föra till kaninen ute i galaxen. Men förutom moroten hittar de också tvättbjörns-skurkarna. Tvättbjörns-skurkarna stjälar moroten, flyger skrattande i väg ut i galaxen och gömmer sig på någon planet. I det här skedet byter spelledaren till den andra kartan. Spelarna flyttar sig till den andra kartan och måste söka på de olika planeterna efter tvättbjörnarna. I denna del av rollspelet används inte tärningen längre, utan spelarna skall som grupp komma överens om vilken planet de först ska söka på. På de olika planeterna får spelarna olika språkuppgifter. Det kan till exempel vara övningar med rimord eller siffror. Spelarna skall klara av uppgifterna som en grupp och inte individuellt.

Spelledaren väljer hur länge spelet pågår, beroende på spelarnas intresse och hur länge de orkar spela. När spelledaren önskar att avsluta spelet så ger spelledaren ut den sista uppgiften. Den sista uppgiften är att spelarna ska söka efter specifika föremål i rummet de befinner sig i. Föremålen kan till exempel vara runda, röda, mjuka eller randiga, beroende på vad spelledaren hittar på av de föremål som finns i rummet. Spelarna ska röra sig i rummet på det sätt som deras karaktär rör sig. Under det sista föremålet hittar spelarna den gyllene moroten som de sedan hämtar till kaninen i spelet. Kaninen är lycklig, tvättbjörns-skurkarna surar och spelarna har vunnit som en grupp i spelet.

5.5 Språkuppgifter

Till version 2 av rollspelet hör det sju olika uppgifter som tränar upp språkfärdigheter. Dessa uppgifter är rim, sammansatta ord, lägesbegrepp, artikulering, att räkna baklänges, att känna igen siffror samt att känna igen känslor. Till en del av uppgifterna behövs kort som kommer med rollspelet. Till exempel känslokort finns det många olika sorter av, och man kan använda sig av vilka som helst.

Till rimuppgiften hör fyra kort. På korten finns bilder på en glass, en katt, en kanin i en hatt samt en ros. Första kortets glass rimmar med ordet tass som finns på följande kort med en bild av en katt som slickar sin tass. Ordet katt rimmar med ordet hatt som finns på följande bildkort som innehåller en kanin som sitter i en hatt. Kaninens näsa heter nos och det rimmar med ros som i sin tur finns på följande bildkort.

I rollspelet valde vi att använda metoden med sammansatta ord för språkutvecklingens skull. Spelledaren visar ett bildkort för barnen och sedan det tillhörande kortet så att de tillsammans bildar ett sammansatt ord. Spelledaren diskuterar med barnen om orden och låter barnens fantasi flöda om hur föremålet skulle se ut om man ändrar ordning på orden. I denna övning kan spelledaren vara kreativ och använda sig av de sammansatta orden på det sätt som passar barngruppen bäst.

I vårt rollspel valde vi att leka med siffror med hjälp av sifferkort och genom att räkna baklänges. Vi visar sifferkortet för barnen och låter dem berätta för spelledaren vilken siffra är på kortet. Denna metod kan enkelt anpassas efter barnens intresse och kunskapsnivå. Om barnen är matematiskt utvecklade så kan man till exempel be barnen att räkna från tio eller från tjugo bakåt till noll. Spelledaren kan också kombinera sifferkortet

så att de blir tiotal. Om man spelar rollspelet med yngre barn så kan man visa hur många fingrar det behövs för att få samma antal som på sifferkorten.

Artikulering görs genom att visa bilder på olika grönsaker. Tillsammans med barnen funderar man över hur man formar tungan och läpparna när man säger namnet på de olika grönsakerna på varje bildkort. Beroende på barnens intresse så kan man också prata om vilka maträtter man kan göra av de olika grönsakerna, vilka grönsaker barnen har smakat på, vilka de tycker om och hurdana färger och former grönsakerna har.

För att känna igen känslor använder man sig av känslkort. Känslkortet visar bland annat känslorna arg, glad och rädd. Spelledaren visar olika känslkort och diskuterar känslorna med barnen. Man kan även använda en spegel för att barnen skall få se hur de själva ser ut när de uttrycker känslorna. Diskussioner som man kan ha om känslor är till exempel om rädsla alltid är dåligt eller vad som gör barnen arga.

Lägesbegrepp är den sista uppgiften i rollspelet. Barnen får stiga upp och leta efter moroten som spelledaren gömt innan rollspelet började. I vårt rollspel kan rollspelsledaren leda barnen och söka efter moroten exempelvis under saker som är gröna, saker man kan sitta på, saker som är runda, saker som man kan krypa under eller i saker man kan titta in i. När barnen rör sig i rummet så får de gärna röra sig på det sättet som djuret de valt att vara i rollspelet rör sig på.

6 Testande av rollspelet

Vi kommer att testa rollspelet flera gånger på både barn och pedagoger för att på det sättet kunna utveckla rollspelet för målgruppen. Vi börjar testandet med barn i en barngrupp där vi själva arbetar som pedagoger. Detta gör vi för att rollspelet skall vara intressant och engagerande för barnen före vi ökar testningen till pedagoger. Från pedagogerna vill vi få åsikter om hur rollspelet kan utvecklas för att bli lättare att lära sig. Vi vill också diskutera nyttan av rollspelet som ett pedagogiskt verktyg.

Testningarna kommer att ske i olika steg, och efter varje test kommer spelet att utformas enligt feedbacken vi får. Detta innebär att spelet kommer att utvecklas under hela examensarbetets gång och förhoppningsvis bli en användbar produkt. Feedbacken vi får av

barnen kommer komma från våra egna observationer eller från en ansvarande pedagog. Vi kommer inte be barnen ge feedback om rollspelet.

6.1 Första testet i Ingå 13.2.2023

Rollspelet testades för första gången på ett daghem i Ingå. Spelarna var fyra femåringar. Genom att observera barnen och deras reaktioner samlades feedback in. Utmaningar som observerades var att barnen hade svårt att koncentrera sig på rollspelet, att barnen inte förstod reglerna samt att rollspelet inte väckte tillräckligt med intresse hos barnen.

Genom feedbacken insåg vi att det var tre saker som borde ändras på i rollspelet. Dessa tre saker var att det behövs visuellt stöd i form av till exempel en karta, det behövs mera interaktioner som spelarna kan göra direkt i rollspelet och att grundreglerna var för svåra. Rollspelets första version testades att spela på golvet i stället för vid ett bord. Vid testningen observerades det snabbt att barnen inte kunde koncentrera sig på rollspelet delvis på grund av för många distraktioner som till exempel leksaker. För att utesluta distraktionernas påverkan på koncentrationen och intresset kommer de följande testningarna utföras sittandes vid ett bord.

Rollspelet ändrades efter feedbacken. Ändringar som gjordes var att ändra om berättelsen, göra en tillhörande karta och att ändra grundreglerna i rollspelet. Största förändringen i rollspelet var att mera interaktioner sattes till, och att dessa interaktioner endast är tärningskast eller små uppgifter. Första versionen av rollspelet hade vissa situationer där man skulle addera till tärningskastet.

6.2 Andra testet i Ingå 27.2.2023

Version 2 testades i Ingå på två femåringar. Testet utfördes med resten av barngruppen i samma rum på grund av utrymmesbrist. Rollspelet hade kartor och visuellt stöd. Den här gången testades spelet sittande vid ett bord, och det fungerade mycket bättre än då spelet spelades på golvet. Barnens fantasi var i gång på ett helt annat sätt. Barnen valde sina karaktärer och de hittade lätt på olika söksätt. Ett av barnen hittade på att man kunde söka moroten genom att karaktären hoppade omkring, och det här söksättet hade vi inte tidigare tänkt på. Vid sjön diskuterade barnen tillsammans om hur de kunde söka efter moroten. Barnet som valt att vara ett lejon sa att hen inte vill simma för hen är ett kattdjur,

och katter tycker inte om vatten. Det andra barnet som valt att vara en krokodil tyckte att hen då kunde söka efter moroten simmande eftersom krokodiler är bra på att simma.

Barnen uppskattade rollspelet så mycket att de ville spela igenom det en gång till. Man märkte tydlig skillnad på den första och på den andra testningsgången. Barnen var mycket mera intresserade och fantasifullare i den andra testningsgången. Rollspelet fungerar i sin nuvarande form och är roligt för barnen. Av den feedback som vi fått har vi valt att ta i beaktande att utöka det visuella materialet och hitta på flera uppgifter att göra i rollspelet för att öka omspelningsvärdet.

6.3 Tredje testet i Lovisa 28.2.2023

Vi testade version 2 av spelet i ett daghem i Lovisa 28.2.2023. Det var fyra barn i femårsåldern som var med och testade spelet. Barnen valde sina karaktärer, och den här gången blev det ett lejon, ett får, en ödla och en dinosaurie. Barnen valde var på kartan de ville söka efter moroten och varje barn fick välja sitt eget sätt att söka. Efter att barnen valt hur de ville söka efter moroten kastade de tärningen. Ju högre tärningskast de fick, desto bättre klarade deras karaktärer av det söksätt de valt. När lejonet valde att söka simmande i sjön och i tärningskastet fick en tvåa hittade spelledaren på att lejonet ville prova på simning. Men lejonet kom ganska snabbt på att lejon är ett kattdjur, och att de inte tycker om vatten så lejonet fick bråttom upp från vattnet. Däremot lyckades dinosaurien bra med att söka tittande över trädtopparna i skogen, eftersom tärningskastet gav en sexa.

När barnen trodde att de hittade moroten på den första kartan, så tog tvättbjörnarna moroten och försvann ut i galaxen med den. Då fick barnens karaktärer flytta sig ut i galaxen på den andra kartan och söka efter moroten på de olika planeterna. Barnen tyckte det här var en rolig tvist i spelet, eftersom de var säkra på att de skulle hitta moroten på den första kartan. Ute i galaxen klarade barnen också av samarbetet med att lösa de olika uppgifterna och att komma överens över vilken planet de skulle söka igenom. Det var endast en gång som de blev osams om vilken planet de skulle åka till. Sådana här tvister kan spelledaren lösa på det sätt som hen själv vill, men vi löste det genom att låta ett tärningskast bestämma om vilken planet de först skulle fara till.

Barnen var glada och entusiastiska både under spelets gång och efter spelet. Pedagogerna som var i rummet bredvid med resten av barngruppen berättade att de fick fyra glada och

energiska barn till gruppen, så även de fick känslan av att rollspelet hade lyckats bra. Förbättringsförslag som vi funderade på efter testningen var att kartorna gärna kunde vara i färg, att planeterna kunde få riktiga planets namn och att hitta på några flera uppgifter som stöder språkutvecklingen.

6.4 Fjärde testet med tre pedagoger

Rollspelet har nu testats med tre pedagoger från olika daghem. Detta innebär att två som deltog i testet var lärare inom småbarnspedagogik och en var socionom inom småbarnspedagogik. Spelet gick förvånansvärt bra trots att ingen av pedagogerna hade spelat rollspel förut. Några funderingar kring vad tanken bakom rollspelet var uppstod hos pedagogerna under tiden som de gick igenom reglerna, men sade att det blev klarare efter att man börjat spela. Pedagogerna menade att tanken är väldigt bra med rollspelet, och att det kan anpassas enligt vilket tema man har på daghemmet. Det var bra att man kan inkludera alla i rollspelet och inte behöver exkludera något barn på grund av utmaningar eller liknande. Pedagogerna tyckte väldigt mycket om idén med att ha olika uppgifter under spelets gång som stärker och stödjer barnet på flera olika sätt, då detta innebär att barnet får flera egenskapsövningar på samma gång. Pedagogerna tyckte att spelets regler inte var för svåra att förstå, men att det behövdes några genomgångar för att förstå tanken med det.

Pedagogerna hade svårt att komma på tips och idéer till förbättring av spelet. De få sakerna som pedagogerna kom att tänka på var att skillnaden mellan 3–5-åringar kan vara ganska stor, så det vore möjligen bra att blanda grupper så att de yngre får ta modell av de äldre. Pedagogerna nämnde även som ett utvecklingsförslag att det vore bra om man kunde spela spelet ute, eller varför inte använda en riktig morot i stället för ett spelkort. Pedagogerna menade ändå att detta endast är möjligt om pedagogerna har tillräckligt med tid för att modifiera spelet. Pedagogerna lyfte bra fram hur viktigt det är med utvecklingsmöjligheter, och hur bra skribenterna har fått med i deras examensarbete att det finns möjlighet för vidareutveckling av spelet.

Pedagogerna som deltog i spelet var skeptiska, men efter att de spelat igenom spelet hade pedagogerna en mycket bättre inställning till det. Detta innebär även att pedagogerna sade

kunna använda spelet själva på de daghem där de arbetar, eller varför inte även hemma med sina barn.

6.5 Femte testet i Ingå 27.3–24.4

Det femte testet av rollspelet testades genom att det överlämnades till ett daghem i Ingå. Där fick pedagogen själv testa spelet i sin barngrupp. Barngruppen består av tre- och fyraåringar, och pedagogen valde själv ut vem hen ville testa med. Det första testet pedagogen hade gjort var inte så lyckat. Feedbacken var att skillnaden i utvecklingen mellan treåringar och femåringar är stor, vilket kan vara en utmaning för att få spelet att vara roligt för alla deltagare. Eftersom rollspelet kräver mycket i form av att kunna lyssna på regler och att kunna samarbeta så passar det inte för barn som redan har svårt att koncentrera sig. Pedagogen gjorde en jämförelse med spelet Memory; barn som inte kan spela Memory klarar inte heller av rollspelet.

Pedagogen testade också rollspelet med två femåringar. Detta gjordes för att se hur rollspelet är menat att fungera med äldre barn. Pedagogen märkte att man snabbt ser utvecklingsnivån på till exempel barnens matematiska färdigheter. Att räkna baklänges var för svårt för ett av barnen utan stöd av bilder. Kritiken till rollspelet var att det krävs massor av koncentration av barnen för att spela, och att det kan vara svårt att hålla en större grupp intresserad av spelet.

7 Tillförlitlighet

Testningarna eller de så kallade looparna har utförts på olika daghem. Eftersom testningarna skett så regelbundet som möjligt så anser vi att det tillför mera tillförlitlighet till vårt examensarbete. Vi kommer även att testa rollspelet på oss själva och med andra professionella, som sedan får ge sin feedback om spelet. Detta innebär att vi kommer att få feedback av pedagogerna som utgjorts av barnens, vuxnas och professionellas kritik. Rollspelet är utformat så att alla barn inom småbarnspedagogiken kan vara delaktiga oberoende utmaningar.

För att en forskning eller undersökning ska vara vetenskaplig bör den vara etiskt korrekt och följa en god vetenskaplig praxis. Detta innebär att den vetenskapliga undersökningen

ska vara tillförlitlig och följa de anvisningar som yrkar på att författarna till texten följt Finlands lagstiftning och forskarsamfundets självkontroll. (Forskningsetiska delegationen, 2021)

Ett arbete som följer god vetenskaplig praxis ska tillämpa omsorgsfullhet, hederlighet och noggrannhet i arbetet. Detta innebär att man ska följa dessa praxis genom hela arbetet under alla tillfällen. I examensarbetet följer vi de praxis som gäller, och detta innebär att vi tar hänsyn till vetenskapliga verk och hänvisar till den information som inte är vår egen. Vi tar hänsyn till forskningsetiken genom hela examensarbetet. I vårt examensarbete har vi använt oss av vetenskapliga källor och informationen vi fått av de som deltagit i testande av rollspelet. Detta innebär att vårt examensarbete format sig enligt god vetenskaplig praxis. (Forskningsetiska delegationen, 2021)

Vi har skrivit examensarbetet forskningsetiskt. Detta innebär att vi tagit hänsyn till bland annat normer som påverkar individers åsikter, och vi har förhållit oss kritiskt till den information vi läst. Vi har valt att fråga alla utomstående som varit delaktiga i examensarbetet om vi får använda deras namn eller inte i forskningen. Genom att granska examensarbetet och källorna kritiskt anser vi att vårt examensarbete är pålitligt. Vi har infört källhänvisningarna till den information som har tagits från bland annat vetenskapliga artiklar. (Holme & Solvang, 1996, ss. 331-332)

Skribenterna har gått igenom de olika delarna av examensarbetet för att säkerställa att det följer god vetenskaplig praxis. Detta innebär att olika aspekter av examensarbetet har diskuterats och kontrollerats. Det har diskuterats mycket kring vad ett funktionellt arbete bör följa för regler och lagar. Detta innebär att många delar av examensarbetets olika skeden har ändrats och fullföljts. Skribenterna har under hela examensarbetets gång dokumenterat processen och funderat kring vilka etiska aspekter som inte är godkända för ett liknande arbete. Skribenterna har gjort sin litteratursökning på ett systematiskt sätt, och alltid haft sin slutliga produkt som mål för sina sökningar. Skribenterna har använt sig av referensgranskade artiklar, vilka alla är vetenskapliga. Skribenterna har alltid försökt att använda så ny information som möjligt, men på grund av brist på information om just denna metod och utvecklandet av en ny produkt har detta varit utmanande och inte fullföljts alla gånger.

Examensarbetets vetenskapliga teori har vi fått genom olika sökmeter som exempelvis EBSCO, Google Scholar, böcker och webbsidor. Alla artiklar som vi använt är referensgranskade och fulltext. De sökord som vi bland annat använt oss av är *children, language, socioemotional skills, difficulties* och *roleplay*. Vi har försökt att använda oss av så uppdaterade källor som möjligt, men detta har inte varit möjligt i alla situationer. På grund av brist på vetenskaplig teori har skribenterna valt att involvera även de källor som är mer än 10 år gamla. Detta har gjorts för att tillförlitligheten ska öka i examensarbetet. Källorna ger skribenterna viktig information inför deras examensarbete. Detta innebär även att det möjligen finns nyare källor inom samma ämne, men dessa källor ger inte skribenterna den information de söker efter.

8 Forskningsetiska aspekter

Skribenterna har valt att följa dataskyddslagen. Detta innebär att ingen som deltagit i testningen av produkten kommer att kunna identifieras. Skribenterna har även valt att inte nämna annan information i examensarbetet än i vilken stad som looparna har testats. Vi har valt att inte sätta med namn på vilka vi har fått feedback av. Skribenterna anser att feedbacken blir mera tillförlitlig och äkta ifall man inte publicerar namn på de personer som deltagit och gett deras feedback. Skribenterna anser även att det kan vara en brist i tillförlitligheten att inte få ta del av namnen på de som gett feedback, på grund av att informationen kan vara svår att bekräfta. (Forskningsetiska delegationen, 2021, s. 18.)

De första looparna utfördes av oss som pedagoger under vår arbetstid på daghem. Detta innebär att vi som pedagoger var ansvariga för verksamheten och även hade ansvaret för att inget barn skulle komma till skada. Eftersom vi själva hade ansvaret och vi inte kommit som utomstående och testat produkten på slumpmässigt utvalda daghem tolkade vi detta som att det inte krävdes ett forskningslov för vår produkt. Vi är medvetna om problematiken som detta tillför och att vi (som både pedagoger och testare) borde ha ansökt om forskningslov. Detta har vi nu tagit i beaktande och kommer i fortsättningen att ha pedagoger på daghemmen att testa produkten medan vi är som utomstående. Detta innebär att det endast är pedagogerna som kommer att ta emot feedback från barnen. Denna feedback samt pedagogernas egna observationer förmedlas sedan till oss. Vi vill även påpeka att barnen inte gett deras åsikter kring spelet, utan då vi som anställda

pedagoger testat de första looparna har vi endast observerat barnens reaktioner och de situationer som uppstått. Barnen har alltså inte uttryckligen gett sin feedback vare sig muntligt eller skriftligt.

På grund av problematiken med forskningslovet i detta projekt har vi valt att ändra på vårt system och testandet av produkten efter de första looparna. Eftersom det är olagligt att testa vår produkt på minderåriga utan vårdnadshavarnas samtycke och det skulle ta för länge för att få forskningslov, så kom vi fram till att det är bäst att vi inte deltar i testningarna. Detta var orsaken varför vi valde att ändra på sättet vi testat produkten på. Vi anser att inget barn kan komma till skada av vår produkt. Alla ska kunna använda rollspelet som ett verktyg inom småbarnspedagogiken. Vi har tagit hänsyn till allas behov och utmaningar. Detta innebär att ingen exkluderas från rollspelet.

9 Resultat

Utvecklandet av vår produkt har varit effektivt men krävande. Som stöd av Folkman och Svedin har leken en stor betydelse för inläringen, vilket vi har beaktat i vårt rollspel för att göra det roligt för barnen att använda det och lära sig. Tanken från början var att pedagogerna ska få ett verktyg att använda inom småbarnspedagogiken som är kreativt och lätt att använda. Tanken var att pedagogerna inte ska behöva beställa in någon form av material eller rekvisita för att använda sig av rollspelet. Den rekvisita som behövs ska finnas att tillgå på de flesta daghem, och materialet vara lätt tillgängligt på nätet att skriva ut.

Resultatet av vårt examensarbete är en färdig produkt. Detta innebär att rollspelet är testat och loopat på olika daghem. Rollspelet har även loopats med enbart pedagoger för att vi ska få deras synvinkel på det. Resultaten vi fått av testandet har gett oss möjlighet att utveckla rollspelet efterhand tack vare den feedback vi fått. Vi har fått information av olika professionella som arbetat med rollspel eller med barn, och de har gett sina åsikter och tankar kring produkten. Det färdiga rollspelet finns i bilaga 1.

Vi anser att det finns ett behov av en produkt som denna ute på arbetsmarknaden för att öka barnens samvaro och stödja barnens språkutveckling. Ingen av oss har tidigare stött på liknande koncept inom småbarnspedagogiken. Efter forskning och eftersökning kunde vi

konstatera att det finns väldigt begränsat med material avsett för barn i åldern 3–5 år som involverar denna typ av rollspel. Det finns mycket skriftligt material inom småbarnspedagogiken som berättar om hur man ska använda sig av olika metoder, men material till sådant som direkt går att använda är svåra att få tag på. Vi har alla som forskat och utarbetat denna produkt själva arbetat inom småbarnspedagogiken och anser att detta är något som borde användas flitigare.

Resultaten av examensarbetet tyder hittills på att alla kan vara delaktiga på ett eller annat sätt. Vårt rollspel fokuserar på språkutveckling, vilket även enligt utbildningsstyrelsen stöder delaktigheten. Skribenterna har inte fått insikt i vilka olika utmaningar barnen som deltagit kan ha. Detta betyder att resultatet om ökad tillgänglighet blivit mer eller mindre oklart. Skribenterna kunde ha fått ett mera tydligt resultat inom detta ämne, ifall de varit medvetna om vilken typ av utmaningar barnen haft och kunnat reflektera kring det. Feedback skribenterna fått kring spelet har därmed varit begränsad, och detta innebär eventuellt att spelet inte utvecklats till något som passar exakt alla barn, trots att detta varit målet.

Genom att vi utifrån olika metoder och teorier om hur man kan påverka eller förbättra barnens socioemotionella färdigheter eller kunskaper på olika sätt har vi lyckats utarbeta en färdig produkt som stödjer dessa områden. Tanken med den slutliga produkten är att all den teori som nämns ovan i examensarbetet är ett stöd och en grund till varför vi har valt att bygga upp vårt rollspel på just detta sätt. All den teori som vi läst in oss på och konstaterat att kan ha en inverkan stöds i vår slutliga produkt. De uppgifter vi har med i vårt rollspel, som exempelvis rimord, stöds av teorin från Folkhälsan. Vi har även med hjälp av genom att fråga barnen om deras intressen haft möjligheten att skapa en produkt som baserar sig på de ämnen barnen är intresserade av, och på detta sätt gjort produkten mera intressant för barnen. Detta har gjorts i enlighet med Remiziye, Colak Feride & Betuls teori om socioemotionella färdigheter hos barn.

Det roliga med att skapa ett rollspel som detta är att man inte vet hur barnen kommer att reagera eller lyckas med spelet. Eftersom spelet är relativt beroende av barnens motivation gör det att spelet ibland kan lyckas bättre och ibland sämre. Barnen behöver vara intresserade och motiverade för att man som professionell på enklaste sätt ska kunna förmedla spelets regler och uppgifter. Om barnen anser att detta är ett tråkigt spel, och

kanske har en dag som de annars är mycket upp i varv, så finns det en möjlighet att resultatet av det spelet inte blir lika bra som ett tidigare spel.

Vi har konstaterat att den professionella behöver inneha vissa kunskaper för att dra ett rollspel som helhet för en grupp barn. Den professionella ska klara av att arbeta strukturerat, men även kreativt och lösningsinriktat. Man behöver som professionell även använda sina egna kreativa sidor och de kompetenser man besitter. För att barnen ska få ut det mesta av vår produkt så behöver alltså den professionella som drar verksamheten vara intresserad och involverad i det rollspel man gör. Detta stämmer i viss mån överens med teorin som Madsen presenterar om de olika bildningsdelarna. Vi anser att teorin om de olika bildningsdelarna inte alltid stämmer. Detta innebär alltså att man som professionell inte alltid behöver besitta alla de olika delarna för att dra en aktivitet.

10 Diskussion

Vi upplever att det varit en intressant gång genom examensarbetet. Det har varit utmanande att hitta teori som passar till den målgruppen som examensarbetet riktar sig till, och det har varit stundvis svårt att gå vidare när vi inte vetat vad nästa steg är. Vi hade först tänkt utveckla en form av en handbok, men efter att vi fick feedback från olika daghem att det inte är mera skriftliga material som de är i behov av valde vi att fokusera på något annat.

Produkten som vi har gjort är endast en variant av rollspelet. Detta innebär att spelet kan ändras utifrån de behov och intressen som barngruppen har. Ifall man exempelvis i barngruppen arbetar med temat matematik, så kan man ändra uppdragen i spelet så att det innehåller mer matematiska frågor. Vi har velat utforma rollspelet så att det ska vara lätt att använda och lätt att lära sig för pedagogerna. Eftersom spelet går att anpassa enligt behoven inom barngruppen så kan man även ändra på bildkorten som används. De bildkort som vi har använt oss av i spelet behöver inte användas i alla spel. Samma gäller spelets karaktärer. Vi har använt oss av djur, men om barngruppen vill använda sig av legofigurer eller kramdjur går dessa även lika bra. Tanken är att man ska kunna koppla karaktärerna till rollspelet.

Vi har valt att utforma vårt rollspel i enlighet med utbildningsstyrelsens och Toivanens teorier. Detta innebär att vi involverat lek och användning av fantasi i vårt rollspel, eftersom leken är en viktig grund för barn inom småbarnspedagogiken. Toivanens teori berättar hur viktigt det är för barnen att använda sig av olika teaterformer i barnens vardag, och därför innehåller vårt rollspel bland annat olika karaktärer.

Tanken med spelet var från början lite annorlunda än vad spelet utformade sig till. Spelet var tänkt att endast gå ut på att barnen sitter vid ett bord och kastar tärningen, och på det sättet söker efter moroten. Efter första loopen märkte vi att detta spelsätt gör så att barnen lätt tappat intresset, och att de gärna vill börja syssla med annat. Detta resulterade i att vi ändrade vårt spel så att de även innehöll aktiviteter, så att barnen under spelets gång fick ställa sig upp och röra på sig. Genom att barnen får stiga upp och aktivera sig konstaterade vi att detta ger dem ett mycket större intresse och mera inlevelse i spelets olika delar och roller.

Utformningen av rollspelet blev i slutändan mera komplicerat än vad tanken var från början. Rollspelet innehåller relativt långa spelregler och det hör mycket bilder till spelet man ska skriva ut och förbereda som pedagog. Detta gör att tidsbristen på daghemmen kan påverka användningen av det. Vår tanke var från början att rollspelet skulle vara lätt att sätta sig in i och endast ha lite material att förbereda. Slutresultatet blev dock annat. Vi konstaterade att spelet behövde mera regler och bilder för att bli komplett och för att man som professionell ska kunna förstå innebörden. Som helhet anser vi att rollspelet utformats bra, och feedbacken vi fått tyder på en lyckad produkt.

Vår första tanke med rollspelet var att det även skulle passa för 3-åringar, men efter att det testats så fick vi feedback om att rollspelet möjligen är för svårt för denna åldersgrupp. Rollspelet testades endast på en grupp 3-åringar, vilket påverkar tillförlitligheten i feedbacken. Det finns utvecklingsmöjligheter kring detta; rollspelet kan utformas så att det passar för åldersgruppen 3 år, dock kräver detta naturligtvis mera av den professionella.

I daghemmet finns pedagogerna där för att bland annat visa språkmodell. Det är viktigt att pedagogerna använder ett korrekt och tydligt språk så att barnen lär sig rätt från början. Enligt Folkhälsan kan pedagogerna med hjälp av olika spel, sagor, lekar eller ramsor öka språkanvändningen för barnen i daghemmet. Då vårt rollspel testades med enbart

pedagoger var huvudpoängen att pedagogerna skulle förstå spelreglerna och hur man spelar. I i vårt tycke var det mera lyckat med barnen att spela eftersom de professionella som deltog i loopen inte använde sin fantasi lika flitigt.

Rollspelet testades i Ingå, Lovisa och Pargas. Vi hade hoppats på flera testningar av pedagogerna i daghemmet i Lovisa, men de hann inte testa rollspelet med barnen före vår skriftliga del av examensarbetet skulle vara inlämnat. Pedagogerna berättade för oss att de på grund av tids- och personalbrist inte hann varken bekanta sig med rollspelets regler eller testa rollspelet. På grund av samma problem var de också tvungna att ändra på veckoprogrammet som de hade planerat för barngruppen.

Vi anser att en utvecklingsmöjlighet för rollspelet kunde vara att lansera det som en kommersiell produkt och göra reklam om det via sociala medier, till exempel som en sida på Facebook. För att intresserade skulle få en tydlig bild om hur man kan spela rollspelet, så kunde man också tillägga en video om rollspelet till Facebooksidan. Att använda spelet som en modell, och vidareutveckla det genom att en projektgrupp använder sig av spelet hos olika samarbetspartners, vore även ett alternativ till utveckling. Vi har valt att avgränsa examensarbetet genom att göra en färdig produkt, som sedan kan användas som modell eller utvecklas vidare i framtiden.

Vi hade svårt att besluta vad vi skulle skriva om i vårt examensarbete då vi började. Efter många olika tankar och idéer kom vi fram till att vi är ute efter ett resultat som visar att vi tänkt på alla barnen i daghemmet, och att vi vill göra småbarnspedagogiken tillgänglig för alla. Vi strävade efter att alla - oberoende utmaningar - ska kunna delta i småbarnspedagogiken, och detta förverkligades genom att vi som grupp planerade rollspelet efter de olika testningarna vi gjort tillsammans med småbarnspedagogerna på de olika daghemmen.

Vi anser att det är vanligt att barn med särskilda behov ofta bli lämnade utanför i olika aktiviteter och verksamheter inom småbarnspedagogiken. Detta innebär att alla barn inte har samma förutsättningar till att lära sig och känna sig inkluderade. Syftet och målet med vår produkt har varit att alla ska känna sig lika värda, vara lika inkluderade och kunna delta oberoende villkor.

Produkten som vi utvecklat svarar på de frågeställningar som vi ställt i vårt examensarbete. Våra frågeställningar för examensarbetet var att hitta metoder som stöder barnens språkliga och socioemotionella färdigheter. Med stöd av Folkhälsan hittade vi metoder som stimulerar barnens språkliga medvetenhet, förståelsen för begrepp och benämningar, läsning och skrivning. Rollspelets helhetstanke med att det spelas i samarbete med de andra spelarna stöder den socioemotionella färdigheten. Från teorierna i kapitlet 3.4: *Barns socioemotionella färdigheter i olika sammanhang* stöder de socioemotionella färdigheterna utvecklingen med till exempel att hantera och skapa vänskap, problemlösning samt inkludering och integrering i sociala sammanhang.

Då man arbetar på ett daghem som professionell behöver man ofta fundera på vilket stöd eller hjälp som barnen behöver i den vardagliga aktiviteten. Detta innebär ofta att pedagogerna försöker stödja barnens språk och socioemotionella utveckling i olika sammanhang som lek eller samling. Dessa tillfällen är ypperliga för att alla barnen ska få stöd utan att man plockar ut enskilda barn, men det ger möjligen inte den bästa upplevelsen för alla. Vissa barn behöver chansen att få vara ensam med en professionell, och vissa behöver få vara i mindre grupper. Genom att vi har skapat ett rollspel, som egentligen går att spela med väldigt få deltagare, så var tanken att man kan anpassa olika situationer för att göra dem roliga, intressanta och lärorika för barnen. Vi har arbetat hårt för att skapa en produkt som ska passa alla, och detta innebär att alla oberoende utmaningar eller bakgrund ska kunna delta i vårt rollspel. Eftersom vi inte har konkret information om vilka utmaningar eller svårigheter barnen har, anser vi att det är svårt att ge ett resultat kring rollspelets inverkan. Rollspelet behöver också spelas flera gånger med samma barn för att tydligt bevisa om barnet eventuellt har utvecklats eller fått mer förståelse.

Genom examensarbetets gång har vi som skribenter fått hjälp av många professionella och experter inom området, och vill därför utbringa ett tack till alla involverade. Utan denna hjälp skulle vi inte kommit till detta resultat.

Källförteckning

- Aivoliitto. (den 1 1 2016). *Verraton - Adhd:n ja kehityksellisen kielihäiriön erikoislehti*. Hämtat från Aivoliitto: <https://www.aivoliitto.fi/verraton/artikkelit/leikki-on-lapselle-toiminta-numero-yksi/#49348e06> den 10 2 2023
- Alkind Taylor, A.-S., Backlund, P., & Niklasson, L. (den 12 10 2012). *The coaching cycle: A Coaching- by gaming approach in serious games*. doi:<https://doi.org/10.1177/1046878112439442>
- Axelzon, F., Davidsson, T., & Valentin, M. (2007). *Rollspel i skoland: upplevelsebaserat lärande*. Lund: Btj förlag.
- Eloria - Finlands svenska rollspelsförening . (2023). *Vad är Eloria?* Hämtat från Eloria - Finlands svenska rollspelsförening : <https://www.eloria.fi/eloria-r-f/>
- Folkhälsan a. (den 18 03 2023). *Bild- eller ordrim*. Hämtat från Lekdatabasen: <https://lekar.folkhalsan.fi/spraklekar/bild-eller-ordrim-?Search=rim&Type=getLanguageGamesForm&Start=0&Sort=>
- Folkhälsan b. (den 18 03 2023). *Rimloop*. Hämtat från Språklekar: <https://lekar.folkhalsan.fi/spraklekar/rimloop?Search=&Egenskaper%5B15%5D=15&Type=getLanguageGamesForm&Start=0&Sort=>
- Folkhälsan c. (den 18 03 2023). *Antal och siffror*. Hämtat från Lekdatabasen: <https://lekar.folkhalsan.fi/spraklekar/antal-och-siffror?Search=siffror&Egenskaper%5B15%5D=15&Type=getLanguageGamesForm&Start=0&Sort=>
- Folkhälsan d. (den 18 03 2023). *Smaka på språkljuden*. Hämtat från Lekdatabasen: <https://lekar.folkhalsan.fi/spraklekar/smaka-pa-sprakljuden>
- Folkhälsan e. (den 18 03 2023). *Beskriv känslor (bildstöd)*. Hämtat från Lekdatabasen: <https://lekar.folkhalsan.fi/spraklekar/beskriv-kanslor?Search=K%C3%A4nslor&Type=getLanguageGamesForm&Start=0&Sort=>
- Folkhälsan f. (den 18 03 2023). *Sammansatt ord med bilder*. Hämtat från Lekdatabasen: <https://lekar.folkhalsan.fi/spraklekar/sammansatta-ord-med-bilder?Search=sammansatta+ord&Type=getLanguageGamesForm&Start=0&Sort=>
- Folkhälsan g. (den 18 04 2023). *Lägesbegrepp*. Hämtat från Lekdatabasen: <https://lekar.folkhalsan.fi/spraklekar/lagesbegrepp>
- Folkhälsan h. (den 18 4 2023). *Färglek*. Hämtat från Lekdatabas: <https://lekar.folkhalsan.fi/home/farglek>
- Folkman, M.-L., & Svedin, E. (2008). *Barn som inte leker- från ensamhet till social lek*. Nacka: Liber AB.
- Forskningsetiska delegationen. (2021). *God vetenskaplig praxis och handläggning av misstankar om avvikelser från den i Finland*. Hämtat från tenk.fi: https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf

- Habilitering & Hälsa Region Stockholm. (den 04 28 2022). *Sen språkutveckling kan vara tecken på autism*. Hämtat från Habilitering & Hälsa Region Stockholm: <https://www.habilitering.se/fakta-och-rad/temasidor/samtidiga-diagnoser/sent-sprak-kan-vara-tecken-pa-autism/> den 2 15 2023
- Holme, I., & Solvang, B. (1996). *Forskningsmetodik*. Lund: Studentlitteratur.
- Institutet för hälsa och välfärd. (den 31 8 2022). *Tillgänglighet*. Hämtat från thl.fi: <https://thl.fi/sv/web/handbok-om-funktionshinderservice/funktionshinder-i-samhället/tillganglighet> den 17 3 2023
- Karvonen, R. (2019). *Roolipelikansio -Johdatus pöytäroolipelaamiseen*. online: Suomen Roolipeliseura ry. Hämtat från https://suomenroolipeliseura.fi/wp-content/uploads/2019/08/julkaisuvalmis_Roolipelikansio.pdf
- Käypähoito. (den 2 2 2021). Utvecklingsrelaterad språkstörning (särskild språksvårighet, barn och unga). Finland. Hämtat från <https://www.kaypahoito.fi/sv/gvr00033> den 17 3 2023
- Leimu, I. (2021). *Kieli tarttuu leikiten*. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.
- Madsen, B. (2001). *Socialpedagogik*. Stockholm: Studentlitteratur AB.
- Nielsen, A., & Nyroos, M. (2022). *En förskola för alla*. Stockholm: Liber AB.
- Opetushallitus. (2023). *Kielten rikas maailma - materiaali*. Hämtat från Opetushallitus: <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/kielten-rikas-maailma-materiaali> den 2 20 2023
- Papunet. (2022). *Alternativ och kompletterande kommunikation (AKK)*. Hämtat från Papunet: <https://papunet.net/svenska/information/alternativ-och-kompletterande-kommunikation-akk>
- Papunet. (2022). *Tillgänglig kommunikation*. Hämtat från Papunet: <https://papunet.net/svenska/node/150485/> den 23 2 2023
- Podtail. (2023). *Rollspelsklubben*. Hämtat från Podtail: <https://podtail.com/fi/podcast/rollspelsklubben/>
- Remziye, C., Colak feride, G., & Betul, D. (den 23 5 2019). The affect of drama activities on five-year-old children's social skills. Istanbul, Turkiet. doi:10.5897/ERR2019.3739
- Roolipelikirjasto. (2023). *Game Library*. Hämtat från Roolipelikirjasto: <https://www.roolipelikirjasto.fi/gamelibrary/>
- Rädda barnen. (2023). *Blandade känslor - Faktablad och aktivitetsblad*. online: Rädda barnen. Hämtat från <https://www.raddabarnen.se/globalassets/bilder/rad-kunskap/arbetar-med-eller-for-barn/blandad-kanslor/barn---blandade-kanslor-faktablad-med-ovningar.pdf>
- Sabater, V. (den 27 12 2022). *Vad innebär socioemotionella färdigheter?* Hämtat från utforskarsinnet.se: <https://utforskarsinnet.se/vad-innebar-socioemotionella-fardigheter/> den 17 3 2023

- Sallinen, J. (2013). *Riktlinjer och redskap för en språkligt inspirerande miljö vid folkhälsans daghem*. Hämtat från folkhalsan.fi:
<https://www.folkhalsan.fi/globalassets/barn/sprak/bocker-och-broschyror/sprakstrategi.pdf> den 28 3 2023
- Siiskonen, T. (2018). *Kielenkehityksen vaikeudet varhaislapsuudessa*. Opetushallitus.
Hämtat från
https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/191662_kielenkehityksen_vaikeudet_varhaislapsuudessa_diat_0.pdf den 10 3 2023
- Skolverket. (2006). *Läroplanen för förskolan*. Hämtat från Skolverket.se:
<https://www.skolverket.se/>
- SPSM. (den 1 11 2022). *Delaktighet*. Hämtat från spsm.se:
<https://spsm.se/stod/delaktighet/> den 17 3 2023
- Sternudd, M. (2000). *Dramapedagogik som dramatisk fostran?* Uppsala: Uppsalauniversitet.
- Stickdorn, M., Hormess, M., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). *This is servicedesign doing*. Canada: O'Reilly Media Inc.
- Toivanen, T. (2014). *Kasvuun! Draamakasvatusta 1-8-vuotiaille*. Helsinki: Sanoma Pro Oy.
- Ungdomsstyrelsen. (1997). *Rollspel som fritidssysselsättning*. Stockholm: Ungdomsstyrelsen.
- Utbildningsstyrelsen. (den 18 2 2022). *Grunderna för planen för småbarnspedagogik 2022*. Hämtat från oph.fi:
https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/Grunderna_for_planen_for_smabarnspedagogik_2022_0.pdf den 23 1 2023
- Von Bahr, J., & Lundström, M. (2022). *Delaktighet och inflytande enligt barnkonventionen*. Stockholm: Liber AB.
- Walker, S., & Berthelsen, D. (2008). Children with autism spectrum disorder in early childhood education programs: A social constructivist perspective on inclusion. Australien. Hämtat från <https://link-springer-com.ezproxy.novia.fi/content/pdf/10.1007/BF03168362.pdf?pdf=core> den 8 2 2023
- Westerlund, M. (2009). *barn i början, språkutveckling i förskoleålder*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Wiechel, L. (1983). *Pedagogiskt drama*. Lund: Natur och Kultur.

Den gyllene moroten

Förberedelser

Till rollspelet behövs ett bord var alla spelare sitter vid. Innan spelet börjar så gömmer spelledaren spelkortet med moroten på ett valfritt ställe i rummet där man kommer att spela. Moroten kan till exempel gömmas i en blå hink. Sätt karta 1 på bordet, och lägg bilden av tvättbjörnarna med moroten under kartan så att den inte syns.

Val av karaktär

Låt varje spelare välja ett djur åt sig. Uppmuntra till diskussion inom gruppen vem som skall ha vilket djur. Använd en tärning vid behov om spelarna inte kan komma överens om vem som skall få vilket djur (exempelvis får den som kastar högre siffra välja först). Alternativt kan man låta barnen vara samma djur ifall det finns flera bilder av samma djur att tillgå.

Komma igång med spelet

Börja med karta 1 på bordet. Berätta att spelarna har som uppdrag att hitta den gyllene moroten som kaninen har tappat bort. Tvättbjörns-skurkarna är också ute efter moroten. Ute i galaxen väntar den hungriga kaninen på moroten. Spelledarens uppgift är att bestämma i förväg var moroten skall vara gömd på kartan. Alternativt kan man välja att spelarna hittar moroten efter att ha letat på ett visst antal platser.

Uppmuntra spelarna till diskussion om var de skall leta, och hur de skall leta efter moroten. Spelare som deltar för första gången i spelet brukar behöva extra hjälp och uppmuntran.

Ställ frågor om hur de letar efter moroten. Poängen är att få fram hur de olika djuren kan leta efter moroten på olika sätt. Det finns inga rätt och fel svar, utan man låter spelarna bestämma hur man gör. När spelarna förklarat var de vill leta så får de turvist kasta tärningen. Efter varje kast berättar spelledaren för barnet hur sökningen gick – tärningens siffra visar hur bra sökningen lyckades.

Exempel 1. Spelaren söker vid en eld och kastar en etta eller tvåa. Då kan spelledaren hitta på att djurets svans fattar eld så att de andra djuren måste släcka det.

Exempel 2. Spelaren söker i vattnet och kastar en femma eller sexa. Då kan spelledaren hitta på att även de djur som inte tycker om vatten vågar sig i och prova simma.

När spelledaren bestämmer att det är dags för barnen att hitta moroten så lyfter spelledaren på karta 1. Under kartan finns Tvättbjörns-skurkarna, som hann hitta moroten före spelarna. Tvättbjörns-skurkarna rymmer ut i galaxen med moroten och gömmer den på någon av planeterna.

Nu byter spelledaren till karta 2 och lägger den på bordet istället.

Till karta 2 används inte tärningen längre. Spelledaren bestämmer på vilken planet Tvättbjörns-skurkarna har gömt sig med moroten alternativt hur många planeter som skall genomsökas. Spelarna skall nu börja leta efter Tvättbjörns-skurkarna, och skall tillsammans komma överens om vilken planet de skall fara till för att leta. När spelarna har valt vilken planet de far till, så får de en uppgift de skall lösa tillsammans för att se om tvättbjörnarna är på den planeten.

Spelledaren väljer vilken uppgift spelarna skall lösa. Svårighetsgraden på uppgiften anpassas enligt gruppens förmågor. Använd gärna egna uppgifter som passar till det som spelarna för tillfället är

intresserade av. Ifall spelarna visar tecken på att tröttna, så kan man gå till sista uppgiften och avsluta spelet.

Uppgifter till planeterna

Rim. Spelledaren kan använda de rimkort som medföljer i spelet. Poängen är att hitta två saker på olika kort som rimmar. Rimkortet som medföljer i rollspelet rimmar från glass → tass → katt → hatt → nos → ros. Man kan även hitta på egna rim med spelarna.

Sammansatta ord. Till spelet hör bildkort till sammansatta ord. Man kan låta spelarna klura ut de sammansatta orden. De kort som hör ihop har samma bakgrundsfärg. Låt även spelarna hitta på egna sammansatta ord av bildkorten. Man kan få ihop hur roliga sammansatta ord som helst när man låter spelarnas fantasi flöda. Orden behöver inte bli riktiga sammansatta ord, och tillsammans med spelarna kan man diskutera om hur det påhittade föremålet kunde se ut. Bildkorten som medföljer i rollspelet är tand-borste, fot-boll, sol-glasögon, häst-sko och smör-gås.

Räkna baklänges. Beroende på spelarnas matematiska utveckling så kan spelledaren begära barnen att räkna till exempel från tio bakåt eller från ett lägre nummer.

Känna igen siffror. Med hjälp av sifferkortet kan spelledaren hitta på olika uppgifter beroende på spelarnas matematiska utveckling. För de äldre barnen kan spelledaren kombinera siffrorna för att få högre siffror. Spelledaren kan öppna diskussion med spelarna om till exempel hur gamla de är, hur många fingrar som är antalet på kortet, eller vilken siffra som kommer antingen före eller efter siffran på kortet.

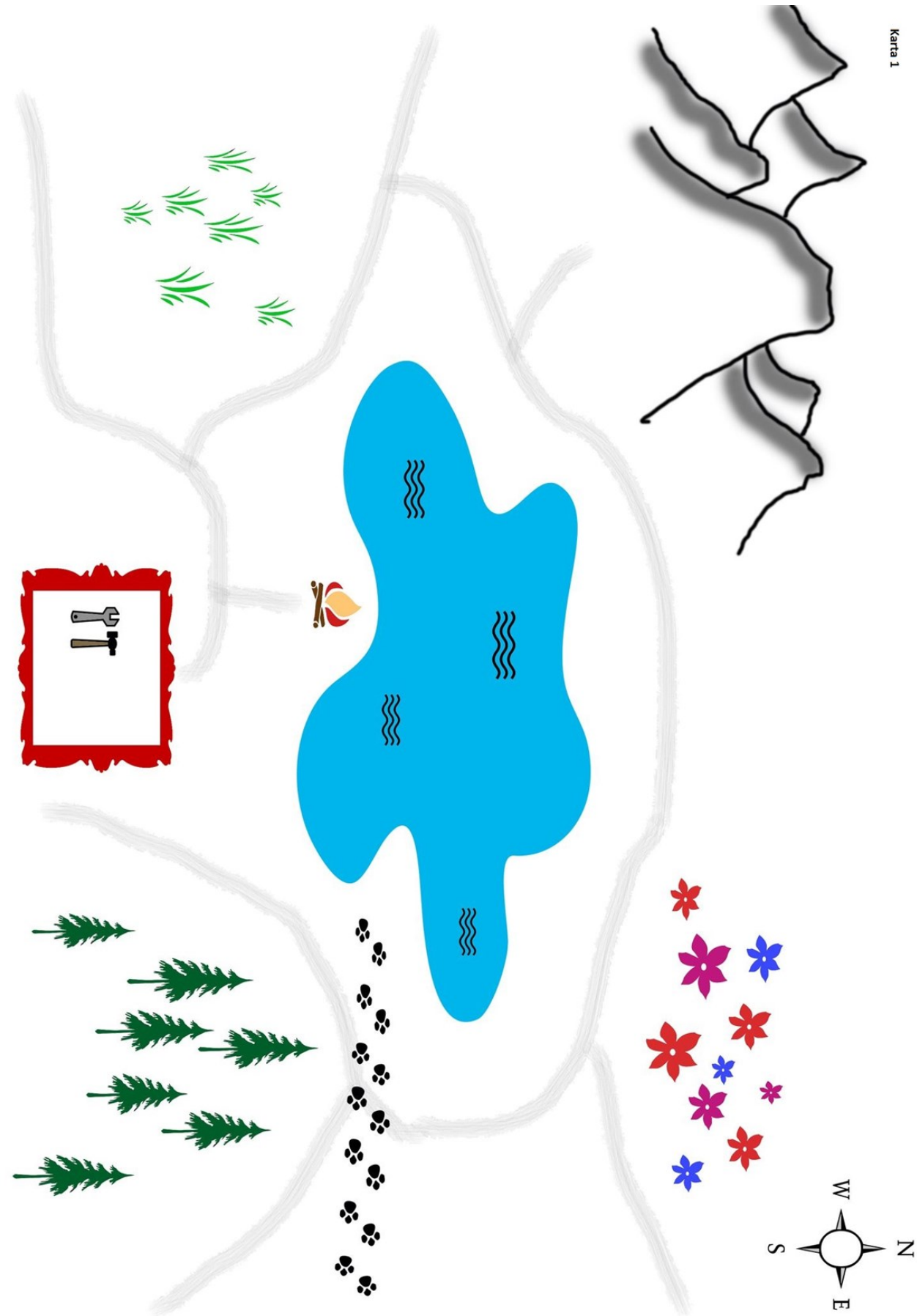
Artikulering. Med hjälp av grönsakskortet kan spelledaren öva med spelarna på hur man formar tungan och munnen när man uttalar de olika grönsakernas namn. Spelledaren kan ha med en liten spegel så att spelarna får titta hur deras mun formar sig i uttalandet av de olika orden. Spelledaren kan också föra diskussionen vidare till vilka rätter man kan laga av de olika grönsakerna, de olika grönsakernas form och färg, vilka grönsaker barnen smakat på eller hur man odlar grönsakerna. Denna övning koncentreras på hur man uttalar olika ord.

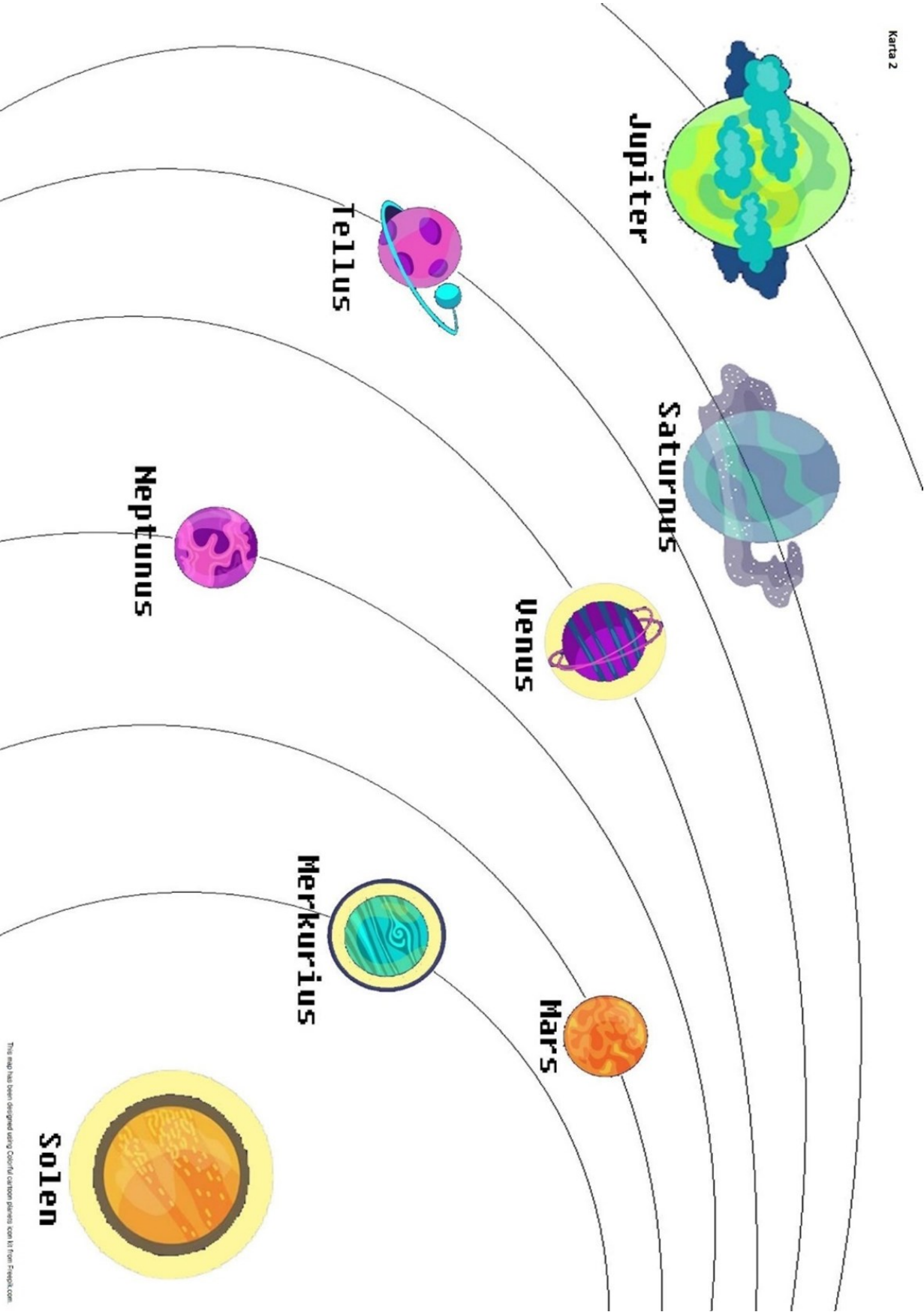
Känna igen känslor. Känslorkortet visar uttryck för olika känslor. Här kan spelledaren öppna diskussion med barnen om känslor. Exempel på diskussion kan vara om rädsla alltid är en negativ känsla. Känslan rädd kan ibland vara skyddande, som om man till exempel cyklar för fort ner för en backe. Känslan rädd kan också vara rolig, om till exempel en förälder leker att hen är ett monster och jagar barnet på lek. Spelledaren kan också ta med en spegel i spelet för att spelarna ska få titta på sig själv i spegeln då de härmar de olika känslorna.

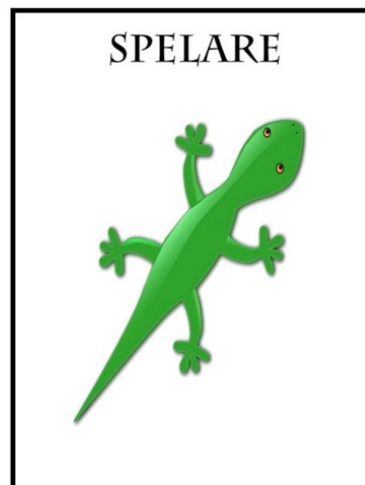
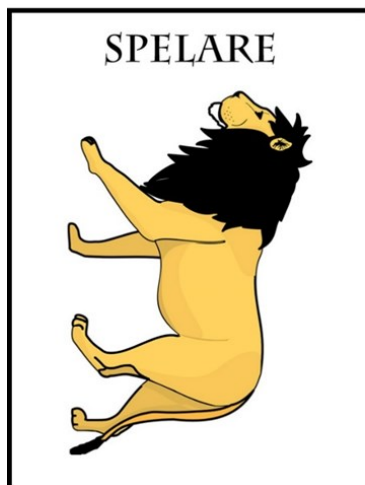
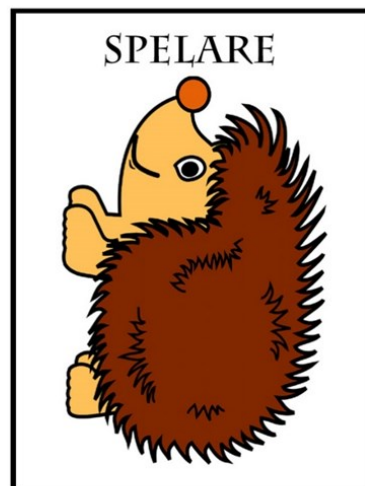
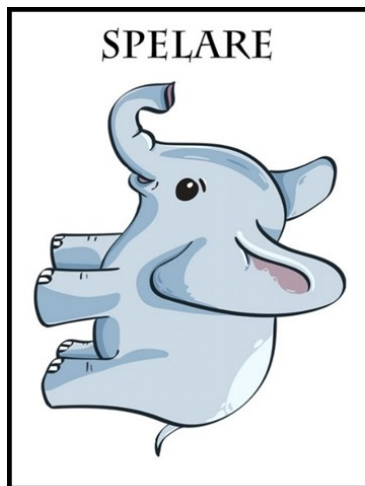
Sista uppgiften. I den sista uppgiften får spelarna stiga upp och gå omkring i rummet för att leta olika saker. Spelledaren kan till exempel fråga spelarna om de kan hitta något objekt som är runt, mjukt, prickigt eller fyrkantigt. Man kan också söka något man kan sitta under (t.ex. ett bord) eller något man kan sitta på (t.ex. en stol). När spelarna söker de olika föremålen, så ska de röra sig på samma sätt som det djur de valt i början av rollspelet. Det sista objektet spelarna söker efter är moroten, i vårt exempel den blåa hinken. Då spelarna hittar den gyllene moroten hämtar de den till den hungriga kaninen. Kaninen är lycklig och Tvättbjörns-skurkarna surar. Här är spelet över, och spelarna har som ett team vunnit rollspelet.

Bilder och kartor

Det går bra att byta ut de bilder och kartor som kommer med till rollspelet mot andra. Det är möjligt att använda till exempel Lego eller material från andra bordsspel. Ifall det exempelvis finns andra rim kort eller känslorkort så kan man använda dem istället.





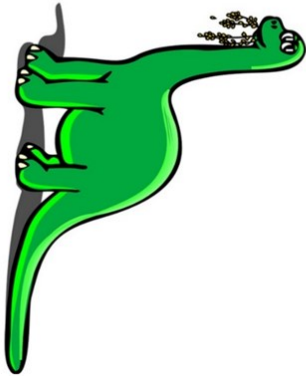


YRKESHÖGSKOLAN

NOVIA

Copyright ©
Maria Lindqvist
Jonna Lindström
Sofia Lundström

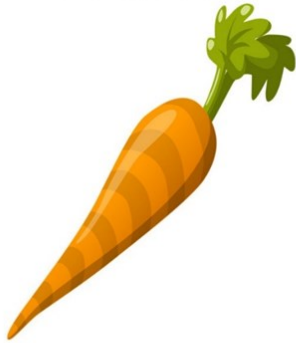
SPELARE



SPELARE



KANINEN

DEN GYLLENE
MOROTEN

KÄNSLOKORT



KÄNSLOKORT



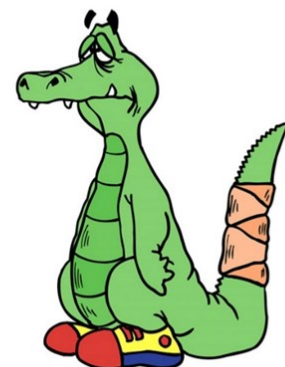
KÄNSLOKORT



KÄNSLOKORT



KÄNSLOKORT



YRKESHÖGSKOLAN

NOVIA

Copyright ©
Maria Lindqvist
Jonna Lindström
Sofia Lundström

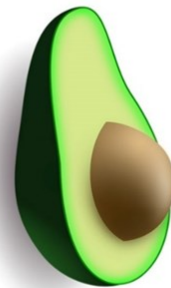
GRÖNSAKER



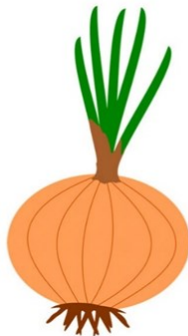
GRÖNSAKER



GRÖNSAKER



GRÖNSAKER



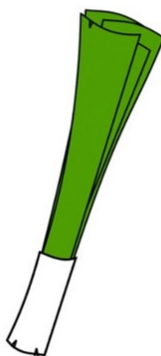
GRÖNSAKER



GRÖNSAKER



GRÖNSAKER



TVÄTTBJÖRNS-
SKURKARNA



YRKESHÖGSKOLAN

NOVIA

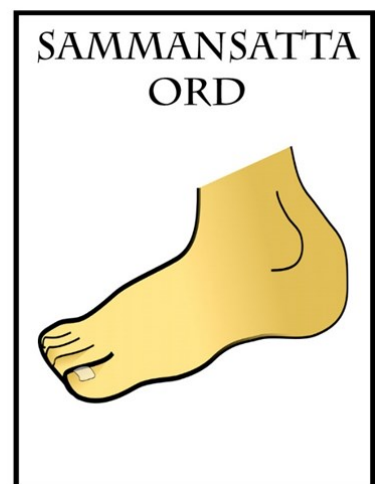
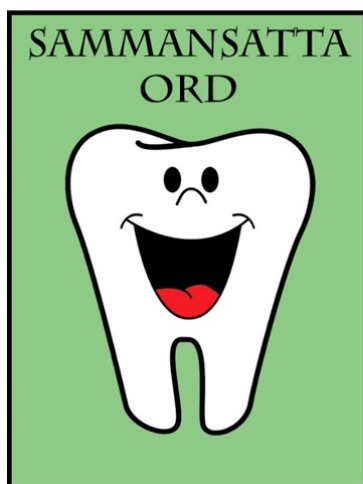
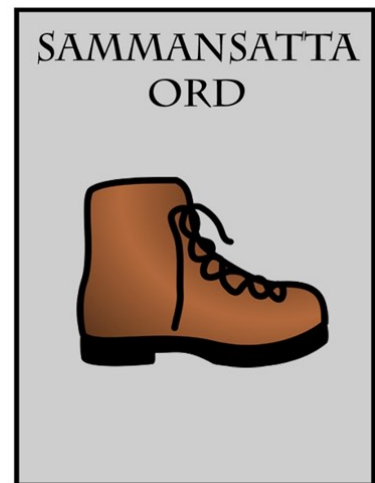
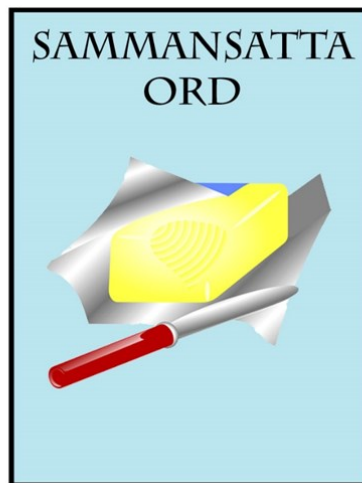
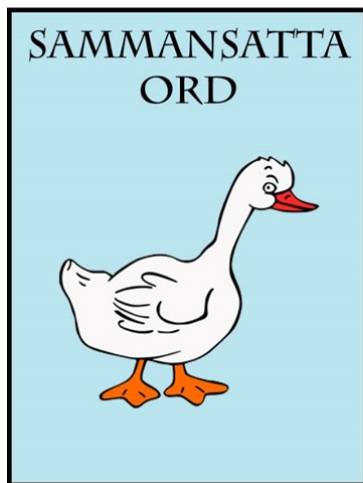
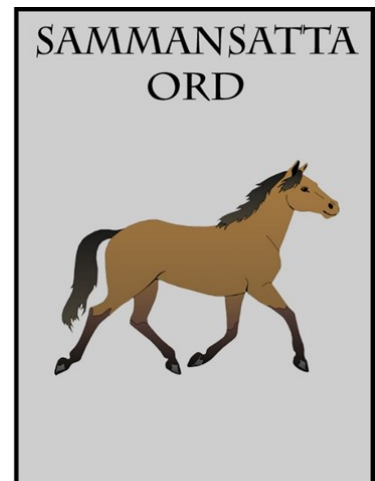
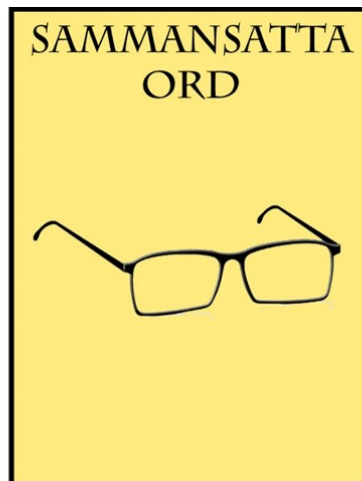
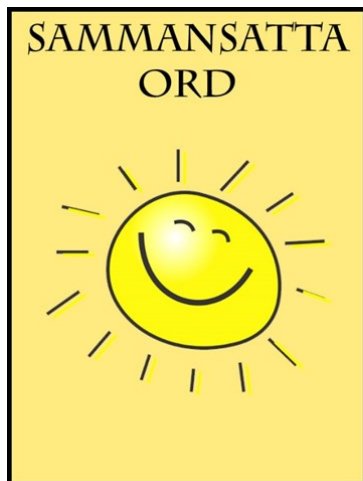
Copyright ©
Maria Lindqvist
Jonna Lindström
Sofia Lundström



YRKESHÖGSKOLAN

NOVIA

Copyright ©
Maria Lindqvist
Jonna Lindström
Sofia Lundström



YRKESHÖGSKOLAN
NOVIA

Copyright ©
Maria Lindqvist
Jonna Lindström
Sofia Lundström

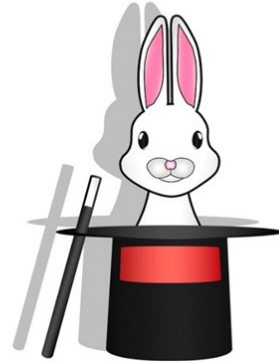
SAMMANSATTA
ORD



RIMKORT



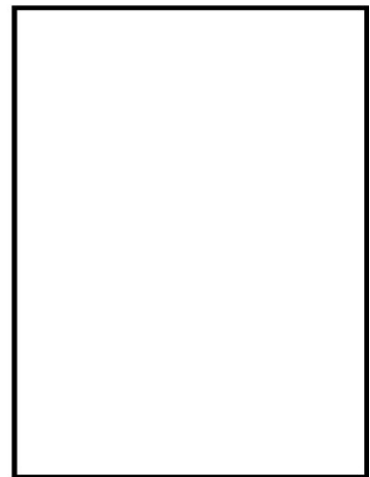
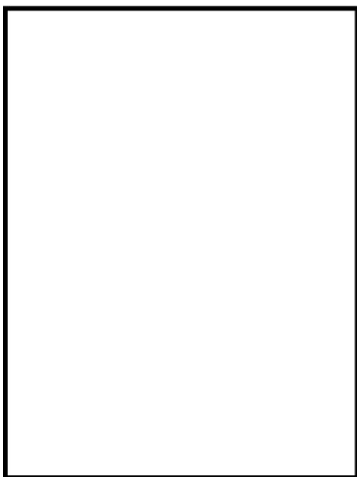
RIMKORT



RIMKORT



RIMKORT



YRKESHÖGSKOLAN

NOVIA

Copyright ©
Maria Lindqvist
Jonna Lindström
Sofia Lundström