

Metodhandbok

För skapande verksamhet
på eftis



Innehållsförteckning

Inledning	1
<i>Vad krävs av dig som ledare</i>	<i>1</i>
Då du planerar skapande verksamhet	2
Förutsättningar för skapande verksamhet	4
<i>Bra och trygg gruppanda utgör basen</i>	<i>4</i>
Gruppbildning och stämningsskapande	5
<i>Namnlekar</i>	<i>5</i>
<i>Gemenskapsfrämjande lekar och övningar</i>	<i>6</i>
<i>Enkla dramalekar</i>	<i>8</i>
Drama och berättande i fokus	11
<i>Improvisation</i>	<i>11</i>
<i>Kreativt berättande</i>	<i>14</i>
<i>Sagan som verktyg</i>	<i>14</i>
<i>Ett levande konstverk</i>	<i>17</i>
Vill du veta mera?	18
<i>Tips på böcker och annat inspirationsmaterial</i>	<i>18</i>

Bilaga 1 Känslokort

Bilaga 2 Berättelsen om den bruna hönan och vetekornen

Förord

I din hand håller du en metodhandbok som jag producerat som en del av mitt examensarbete som blivande samhällspedagog vid Yrkeshögskolan Novia. Idén för metodhandboken föddes ur viljan att skapa något bestående som lever kvar och inspirerar så många som möjligt efter att mitt arbete är gjort. Syftet med handboken är att lyfta fram hur skapande verksamhet, med ett förebyggande perspektiv, främjar utvecklingen av barns emotionella och sociala färdigheter. Handboken är avsedd för personer som arbetar inom barns eftermiddagsverksamhet och erbjuder konkreta metoder och idéer om hur skapande verksamhet kan förverkligas inom vardagen på eftis.

Metodhandboken är sammanställd utgående från egen erfarenhet som eftisledare, samt från observationer, reflektioner, diskussioner, tankar och idéer som uppstått under skapande verkstäder. Allt som allt 11 verkstäder hölls för Folkhälsans tre eftermiddagsklubbar i Helsingfors, i maj 2013. Alla tre eftisar består av mindre barngrupper och bedrivs av en ledare. Syftet med verkstäderna var att få en realistisk uppfattning om ledarnas utmaningar och möjligheter gällande rutiner, scheman, utrymmen och mängden barn, för att sedan kunna sätta ihop en metodhandbok som på bästa möjliga sätt skulle möta ledarnas och barnens behov.

Orsaken till att jag valde skapande verksamhet som fokus för mitt examensarbete och denna metodhandbok ligger i egna intressen och egen erfarenhet och kunskap inom ämnet. Skapande verksamhet handlar i praktiken om att ta i bruk sina känslor och lära sig genom att göra. Genom skapande verksamhet kan barn ge uttryck åt sina aggressioner, rädslor och svårigheter i livet på ett sunt sett, samtidigt som barnet kan känna lyckan i själva skapandet och ge utlopp för sin fantasi och sina drömmar. Skapande verksamhet kan vara bildkonst, drama, rytmik, musik, hantverk, berättande, dans osv. Tyngdpunkten ligger inte i val av metoder, utan i deras gemensamma syfte att ge barnen en möjlighet att utveckla ett uttryckningsfullt och känslomedvetet liv med förutsättningar för goda emotionella och sociala färdigheter.

Det är via våra känslor det som vi gör och vem vi är får en verklig betydelse. Det är mycket viktigt att barn lär sig och får självsäkerheten att ge uttryck åt sina känslor, eftersom känslor vi inte får eller kan ta ut på ett tillfredställande sätt lätt kan gå över till att uttryckas via våld eller frustration. Negativa och frustrerade känslor påverkar inte endast utvecklingen av barnets emotionella och sociala färdigheter, utan också inlärningsförmågan och koncentrationen. Ingen kan undvika motgångar och besvikelser i livet, men var och en kan lära sig att hantera känslor som uppstår vid svåra situationer.

Som uppfostrare och pedagoger är det delvis vår uppgift att skapa utrymme för och hjälpa barn att förstå deras upplevelser både på en rationell och på en emotionell nivå, för att de fullständigt ska kunna förstå världen omkring sig och som individ hitta sin plats i den. Samtidigt behövs det en gemensam vilja i samhället för att stärka de emotionella och sociala färdigheterna för att hjälpa våra barn att klara sig bättre i livet.

Ida Lindén

Inledning

Så gott som alla eftisar har regelbundet ledd verksamhet i någon form, men som jag vet utgående från egen erfarenhet som eftisledare, och som jag märkte under de skapande verkstäderna på Folkhälsans eftisar är det sällan hela gruppen som är med på en gång. Tanken bakom de metoder jag beskriver i denna handbok är att förstärka så väl gruppandan som varje barns självkänsla, så det är viktigt att hela gruppen tillsammans deltar i verksamheten. Eftersom det är frågan om barns fritidsverksamhet uppstår det ändå lätt utmaningar gällande organisering av gemensam tid och barnens ibland oförutsägbara närvaro. Utgångspunkten med alla metoder, lekar och övningar i denna handbok är att de går att utföra på kort tid och anpassa till små eller stora grupper med en eller flera ledare.

Vad krävs av dig som ledare

Först och främst vill jag poängtera att du som ledare inte behöver vara konstnärlig eller händig för att använda metoder inom skapande verksamhet. Du behöver inte heller vara bra på att skådespela eller ens tycka om teater för att dra dramalekar, men det är viktigt att du bjuder på dig själv och visar barnen att det är okej att göra sig själv löjlig inför andra. När det kommer till skapande verksamhet är det viktigaste att du som ledare är ivrig och nyfiken på att utmana dig själv och din eftisgrupp. Samtidigt är det också viktigt att du som ledare är realistisk och väljer lekar och övningar som passar just din grupp med tanke på barnens ålder och mognad. Här är några punkter som är bra att tänka på som ledare när du vill utöva metoder inom skapande verksamhet för din grupp:

Välj metoder som tilltalar dig själv

Kom ihåg att det inte är viktigt vad du gör utan hur du gör det. Det går inte att lura barn, och de känner av genast ifall du som ledare är osäker på vad du gör. Använd därför metoder och övningar du själv tycker om.

Var väl förberedd

Ha tydliga och klara syften på de lekar och övningar du valt, det är viktigt att du som ledare tror på det du gör och litar på dig själv. Bli inte heller skrämmd om barnen gör lite motstånd i början, det hör till när det är frågan om något gruppen inte är van med.

Var lyhörd för känslor och stämningar i gruppen

Skapande verksamhet kan väcka starka känslor och det är därför viktigt att du som ledare vet när en övning behöver brytas och ifall det är nödvändigt att diskutera med gruppen varför det blev som det blev.

Ha alltid några alternativa lekar i reserv

Det kan vara bra att ha i reserv olika sorters lekar så att du vid behov kan ändra programmet enligt gruppens stämning, t.ex. om gruppen är stökig kan det vara bra att dra en koncentrationsövning för att lugna stämningen.



Då du planerar skapande verksamhet

Vissa grupper är mer öppna för ledd verksamhet än andra och vare sig gruppen är ny eller barnen redan från förr är bekanta med varandra är det viktigt att alltid utgå från stämningen i gruppen och vänja barnen lite i taget. Varje grupp är unik och utvecklas i olika takt så det gäller att ta små steg i början för att inte för snabbt tvinga gruppen utanför dess bekvämlighets zon. Några punkter som är bra att ta i beaktande då du planerar ledd skapande verksamhet för din grupp:

Regelbundenhet

I synnerhet om gruppen inte är så van med ledd verksamhet som alla deltar i är det viktigt att verksamheten sker regelbundet, t.ex. en gång i veckan, så att barnen är förberedda och vet när det kommer att ske. Verksamheten kan t.ex. läggas med på schemat så att också barnens föräldrar är medvetna om dagar och tider då gruppen har program tillsammans.

Tid

Eftersom det är frågan om fritidsverksamhet efter skolan är den gemensamma tiden före barnen blir hämtade hem kort och begränsad. En timme (60min) efter mellanmålet har visat sig vara det bästa alternativet, men för att vänja gruppen med ledd verksamhet tillsammans kan det vara nödvändigt att börja med kortare pass. Om gruppen är ovan kan 30 minuter redan vara en utmaning, medan vissa mindre barngrupper från första början lätt klarar av 60 minuters pass. Det viktigaste är att rutiner följs och hela gruppen är med från början till slut.

Utrymme

Utrymmet där verksamheten äger rum har stor betydelse. Ett för stort utrymme kan väcka otrygghet och stökighet, medan ett litet utrymme är mysigt och lättare att "ta åt sig" men begränsar möjligheterna för fysiska aktiviteter. Det gör också en stor skillnad att vara i ett annat utrymme än där den normala eftisverksamheten äger rum, ifall möjligheten finns. T.ex. ett annat klassrum, biblioteksrums, grupprum eller ett större tomt utrymme som går att avgränsa fungerar bra. Själva föredrar jag utrymmen utan bord, där barnen kan sitta på golvet eller på stolar, soffor eller dynor.

Innehåll och struktur

För det första är det viktigt att skapa rutiner med verksamheten och följa samma mönster varje gång. Planera innehållet så att metoderna varierar allt från fysiska aktiviteter till mer tankeväckande övningar, för att hålla intresset uppe. Ju fler sinnen aktiveras desto bättre klarar barnen av att koncentrera sig. Börja alltid den ledda verksamheten med en gemensam samling och stämningsskapande och gå sedan in i själva verksamheten du planerat kring t.ex. berättande, drama, bildkonst, hantverk eller vad du än valt. Avsluta alltid med en gemensam samling, med tid för reflektion över dagens verksamhet. Samma inlednings- och avslutningsrutiner varje gång skapar trygghet och en tydlig ram åt den gemensamma verksamheten. Om vi utgår från att ett pass tar 60 minuter, kan verksamheten delas in så att:

- *En fjärdedel av tiden (15min)* används för inledningsrutiner och stämningsskapande
- *Hälften av tiden (30min)* läggs på själva huvudtemat, t.ex. drama eller berättande.
- *En fjärdedel av tiden (15min)* för reflektion och avslutningsrutiner.

Ett bra sätt att börja (och avsluta) gruppverksamheten är med en så kallad **Runda** som går ut på att varje barn i tur och ordning får säga sitt namn, sitt humör, berätta något om sig själv eller vad än ledaren valt just denna gång. Syftet är att varje barn genast från början blir sett och hört som individ och som en del av gruppen och att barnen lär sig lyssna, vänta på sin tur och ta varandra i beaktande. Rundan kan ses som en ritual som alla i gruppen medverkar i och därmed också bidrar till en bra gruppanda. Självt brukar jag använda maskoten, skattpåsen, bilderna eller känslkortet som hjälpmedel i rundan.

Redskap och tillbehör

Alla metoder i denna handbok går att förverkliga utan dessvärre materialanskaffningar, men det gäller att vara påhittig. För en del övningar kan det behövas t.ex. vattenfärger, pennor och papper, eller sax och lim, som oftast finns tillgängliga på eftiset, medan andra material jag använt mig av är återvunna saker jag samlat på mig hemifrån och hör till min så kallade standardutrustning då jag arbetar kring skapande verksamhet.

Maskot

En maskot kan vara vad som helst för föremål/mjukisdjur som följer med gruppen hela tiden, och tanken är att den fungerar som röstgivare under reflektioner kring olika övningar, eller i inlednings- och avslutningsrundan. Det vill säga, endast den som har maskoten har mun tur och de andra lyssnar.

Skattpåse

Skattpåsen kan innehålla vad som helst för små föremål ledaren samlat ihop från eftiset eller hemifrån och idén är att den väcker spänning och nyfikenhet, samt fungerar som inspirationskälla i flera olika lekar och övningar. I rundan kan skattpåsen användas så att var och en på sin egen tur får välja ett föremål ur påsen och berätta varför han/hon valt just detta föremål, eller så kan ledaren be barnen välja ett föremål som representerar vad de tycker om att göra eller vad de har för intressen.

Bilder

Likasom skattpåsen kan bilder fungera som inspiration i en mängd olika övningar eller då barnen ska berätta något i rundan. Bilderna kan vara urklipp ur tidningar, foton eller min egen favorit: vykort jag fått eller samlat under åren. I rundan kan bilderna t.ex. spridas ut framför barnen som sedan får välja ett de tycker om eller som representerar något ledaren bitt barnen tänka på då de väljer bilden.

Trollkarlshatt

En trollkarlshatt är alltid bra att ha och kan användas i flera sammanhang. Till exempel i övningar där ledaren skrivit saker på lappar kan trollkarlshatten användas som hjälpmedel för att skapa lite extra spänning. Barnen tycker ofta det är roligt att dra saker ur hatten.



Känslkort

Känslkortet är ett bra hjälpmedel att använda i flera övningar inom olika teman och fungerar oftast bra också i inlednings och avslutningsrundan. Ledaren kan be barnen välja ett kort utgående från hur denne känner sig idag eller just nu inför gruppverksamheten, och efteråt kan kortet användas som stöd för reflektion över hur barnen tyckte det gick och vad de tyckte om övningarna. Känslkortet finns bifogade i denna metodhandbok och får kopieras för egen användning. Det kan vara bra att plasta kortet innan de tas i bruk.

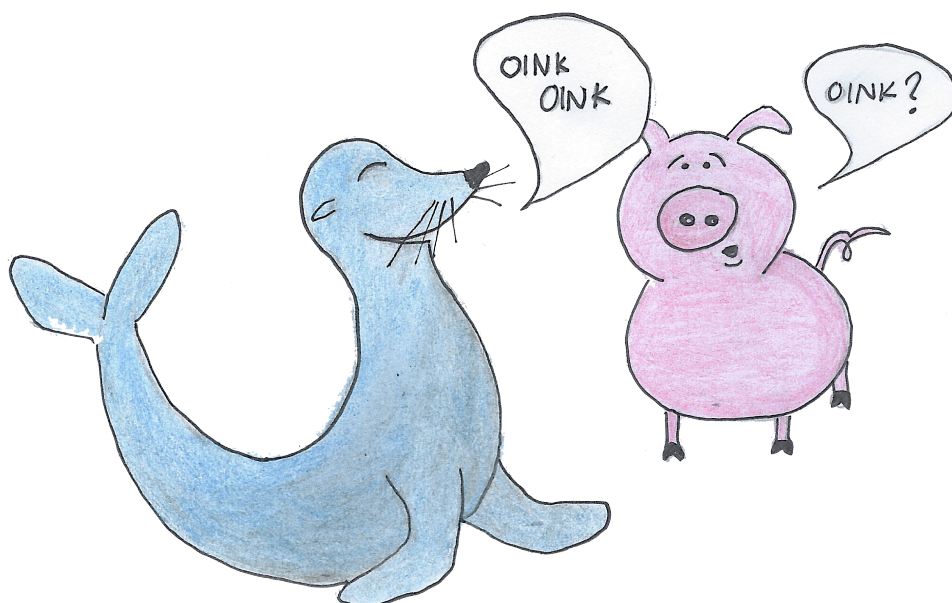
Förutsättningar för skapande verksamhet

Före gruppen ska kunna gå in i skapande verksamhet är det viktigt att barnen känner sig trygga med varandra och med ledaren, så det gäller att lägga ner tid på att skapa en bra gruppanda. Skapande processer kan väcka nya känslor och tankar och måste därför alltid hanteras finkänsligt. Eftersom resultatet av processen sällan går att förutse gäller det att våga kasta sig in i det okända och inte vara rädd för att misslyckas. De mest uppenbaraste hindren för skapande processer i grupp är oftast opålitlighet och rädslan att misslyckas, som bägge får oss att lägga upp muren omkring oss och blir ett hinder för självuttryckning.

Bra och trygg gruppanda utgör basen

Då gruppen är ny och barnen inte ännu känner varandra är det viktigt att lägga ner tid på att bekanta sig med varandra och skapa en god och trygg gruppanda, eftersom gruppandan utgör basen för att gruppen ska kunna fungera tillsammans. Det är viktigt att alla kommer överens med varandra och kan arbeta tillsammans för att skapande verksamhet i grupp överlag ska vara möjligt. I början kan det vara bra att hålla sig till lekar och övningar där alla är aktiva tillsammans för att stärka gruppandan och undvika prestationstryck på de enskilda barnen. Så småningom kan gruppen gå över till lekar och övningar som görs i mindre grupper och par. Det är ändå viktigt att varierna sammansättningen av smågrupperna och paren så att barnen lär sig vara med alla i gruppen. På så sätt förstärks också den gemensamma gruppandan så småningom.

Djurläten är en rolig lek för att dela in barnen i mindre grupper eller par och lätta på stämningen. Leken går till så att ledaren viskar eller har uppskrivet på lappar olika djur. Om barnen delas in i par ska alltså två av barnen vara samma djur. De får inte berätta för någon vilket djur de är utan när alla har fått sina djur ska barnen sluta sina ögon och börja gå runt i rummet och samtidigt imitera hur det egna djuret låter. Via djurläten ska barnen känna igen sin egen art och hitta sitt par. **Leken kräver en någorlunda trygg gruppanda eftersom barnen måste sluta sina ögon, som för många barn kan orsaka obehag ifall de inte känner sig trygga bland de andra i gruppen.**



Gruppbildning och stämningsskapande

Namnlekar

Då gruppen är nybildad och barnen inte är bekanta med varandra är det bra att börja med att lära sig varandras namn. Via namnlekarna kan barnen känna sig accepterade som en del av gruppen samtidigt som de lär sig ta varandra i beaktande. Namnet har också en symbolisk mening eftersom det symboliserar jaget och därmed är en viktig del av barnets identitet och självkänsla.

Namn och rörelse

Deltagarna är i en ring. Alla säger i tur ordning sitt namn och gör en rörelse om något han/hon tycker om eller har som hobby. T.ex. Ella dansar (dansar). Sedan svarar de andra ”Hej Ella” och gör samma rörelse dvs i det här fallet dansar. En lite mer krävande variant som passar för lite äldre barn/unga/vuxna börjar på samma sätt dvs. att en deltagare säger sitt namn och gör en rörelse. Sedan ska nästa i tur upprepa den föregående namn och rörelse och sedan säga sitt eget namn och göra en rörelse. Desto längre rundan går desto svårare blir det för den i tur tills den sista är i tur och måste komma ihåg alla namn och rörelser.

Namnrytmen

Deltagarna står eller sitter i en ring på golvet. I tur ordning säger var och en sitt namn och klappar en rytm som passar namnet. T.ex. namnet Ella kunde låta såhär: El (klapp med händerna) – la (knäppning med fingrarna). Klappen kan vara med händerna på golvet, på den egna kroppen eller vad än var och en hittar på. Rytmen kan också vara att knäppa med fingrarna, stampa med fötterna, hoppa, snurra osv. Låt deltagarna vara kreativa, det finns inget rätt eller fel. Efter att en deltagare gjort sin namnrytm upprepar de andra i gruppen både namnet och rytmen, och turen går över till nästa.

Tidningsleken

Du behöver: en dagstidning

Deltagarna sitter i en ring på golvet eller på stolar. En är i mitten och har en tidning ihoprullad i sin hand. Leken börjar med att någon i ringen säger en annans namn. Personen i mitten försöker smälla till (vänligt, ill exempel på knäet) den vars namn sades, före han/hon hinner säga någon annans namn. Om personen vars namn blivit sagt inte hinner säga nästa namn fören han/hon får en smäll med tidningen eller säger ett namn på en person som inte finns i gruppen måste han/hon gå i mitten och leken fortsätter.

Namn och djurläten i takt

Deltagarna sitter i en ring. Först övas takten som ska hållas igång under hela leken – en klapp på låren och sedan en med händerna. Sedan börjar första rundan med att en person säger i takt sitt eget namn två gånger och sedan en annans namn två gånger, ex. Ida-Ida-Anna-Anna. Anna fortsätter med att säga Anna-Anna-Peter-Peter. Då någon gör ett misstag förvandlas den till ett djur och kallas därefter endast som djuret, inte med namnet. T.ex. om Anna gör ett misstag och hon väljer grisen som sitt djur fortsätter hon grisen-grisen-peter-peter. Om Anna gör ett misstag en gång till förvandlas hon till lätet av en gris och hon fortsätter följande runda nöf-nöf-peter-peter. Leken fortsätter tills alla så småningom förvandlas till djur och djurläten.

Gemenskapsfrämjande lekar och övningar

Via lättsamma grupplekar lär sig barnen ta varandra i beaktande, kommunicera och samarbeta, som i sin tur stöder barnens sociala färdigheter och empatiska förmåga. Grupplekar stärker både gruppandan och det enskilda barnets självförtroende. Grupplekar är gemenskapsfrämjande förtroendeskapande, och kan även behövas fastän barnen redan känner varandra, ifall gruppandan inte är bra eller barnen är ovana med ledd gruppverksamhet. Leken är den mest naturliga uttrycksformen för barn och fungerar därmed också bäst för att bli bekant med varandra och skapa relationer och gemenskap. I leken använder barnen hela sin kropp och alla sina sinnen för kommunikation och uttryck, samtidigt som det är ett roligt och lättsamt sätt att bli bekväm i gruppen och lära känna varandra.

Alla som tycker om glass byter plats (fruktsallad)

Deltagarna står eller sitter i en ring (helst på stolar) och en är i mitten. Den som är i mitten säger ”alla som..... byter plats” och fyller i med något om sig själv, t.ex. vad man tycker om, har som hobby, familjeförhållanden, favoritsysslor etc. Som exempel kan den som är i mitten säga ”Alla som tycker om glass byter plats”, och då ska alla som tycker om glass byta plats, men ingen får inte sätta sig på stolen bredvid. Den som inte hinner få en plats åt sig själv blir i mitten och leken fortsätter på samma sätt.

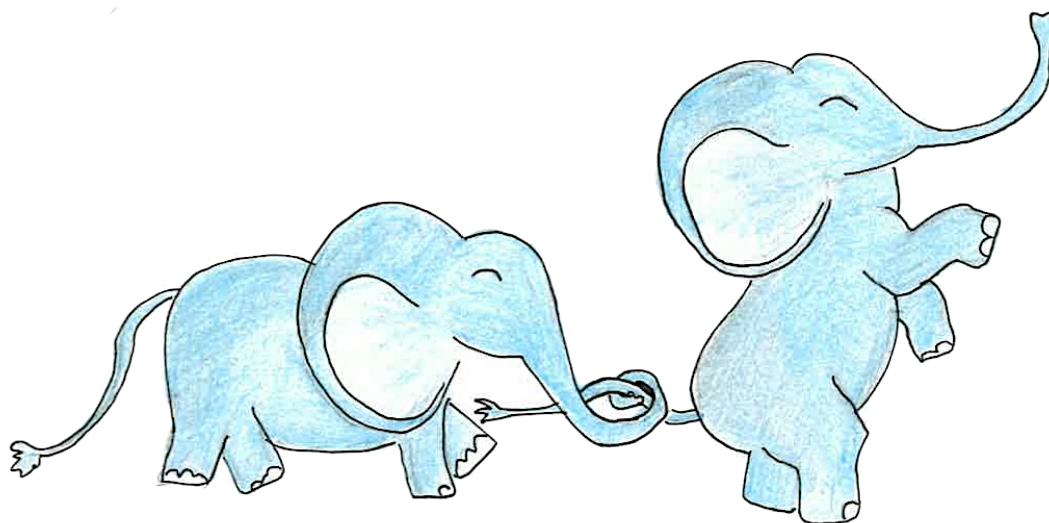
Gemensamma nämnare

Du behöver: papper, pennor

Deltagarna är i några personers grupper, desto fler, desto svårare. Gruppen har en viss tid (t.ex. 5min) på sig att hitta på så många gemensamma nämnare som möjligt hos gruppmedlemmarna. Gruppen skriver upp det de kommer på (här måste ledaren ta i beaktande läs- och skrivkunskaper hos barnen) och när tiden gått får grupperna berätta eller läsa upp vad de har gemensamt. Det kan vara hobbyer, vad de tycker om att göra, vad de inte tycker om, familjeförhållanden, ålder osv.

Balansleken

Deltagarna står i en ring och håller varandra i händerna, fötterna fast i varandra. Leken börjar med att en deltagare flyttar endera foten fast i följande persons fot. Följande person måste nu flytta den foten som den tidigare deltagaren rör vid fast i följande persons endera fot. När en faller sluts ringen igen och leken fortsätter. Leken fortsätter tills endast två personer är kvar i ringen.



Rockringen

Du behöver: en rockring (holahoop)

Delatagarna står i en ring och håller varandra i händerna. En rockring (holahoop) placeras mellan två personer. Idén är att hula hoopen ska gå runt i ringen utan att händerna lossas från varandra.

Klappa takten

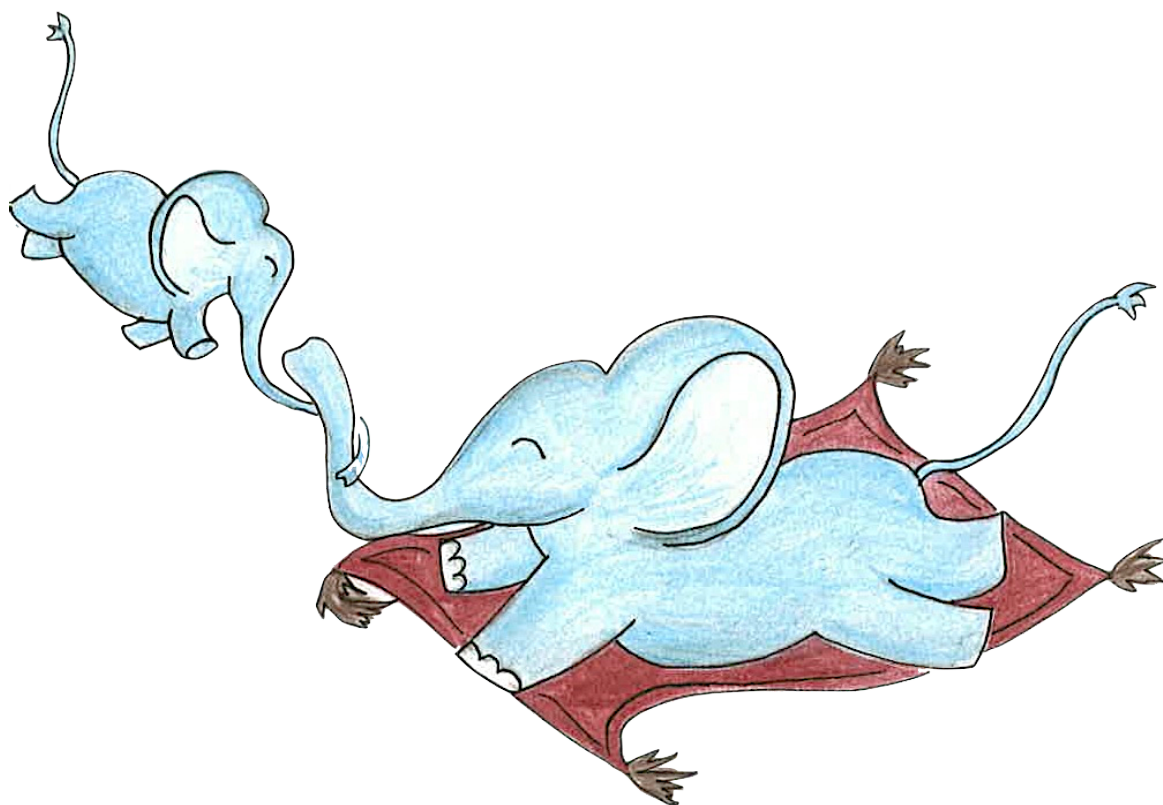
En person börjar med att slå en enkel rytm eller ett antal rytmiska slag och de andra imiterar. Alternativt kan följande ramsa sägas innan var och ens tur att klappa rytmen:

Jag har en rytm inom mig, den låter si såhär...(rytmen)...

Magiska mattan

Du behöver: en matta, presenning, filt eller något motsvarande

Beroende på hur stor gruppen är kan ledaren välja storleken på mattan. Ledaren berättar att det är frågan om en flygande magisk matta som flugit iväg med gruppen. För att kunna landa måste gruppen måste samarbeta för att vända på mattan utan att falla av eller röra vid marken. Alla i gruppen måste alltså hela tiden hållas på mattan samtidigt som den ska svängas åt andra hållet.



Enkla dramalekar

Dramalekar fungerar bra som uppvärmning eftersom syftet är att komma loss, skratta, göra bort sig och skapa en lättsam stämning. Deltagarna finner ofta stor förtjusning i att få känna spänning och pröva sina egna gränser i en trygg omgivning där det är okej att göra bort sig. För att uppmuntra deltagarna är det viktigt att du som ledare också är med och leker och vågar göra dig själv löjlig inför deltagarna.

Pajaspromenad

Deltagarna ställer sig i kö. Ledaren börjar med att berätta att gruppen nu är ute på pajaspromenad och visar sin knäppa gångstil som barnen ska härma. Sedan får deltagarna i tur ordning hitta på sina egna knäppa gångstilar, som de andra härmar. Om gruppen går på led kan ledaren be den första börja och säga att när han/hon känner sig färdig får han/hon gå sist i kön och nästa tar över. Uppmuntra deltagarna att överdriva och vara så töntiga som möjligt.

Rörelse i rum

Deltagarna går fritt runt i rummet. Ledaren säger hur de ska gå – i normal takt, med stora steg, med snabba steg, pytte små steg, långsamt, slow-motion, på tårna, på helarna osv.

Gå på het sand

Deltagarna går fritt runt i rummet. Ledaren ropar ut hur marken under barnens fötter ser ut eller känns, t.ex. ni går på het sand, och då ska deltagarna leva sig in i miljön och låtsas gå på het sand. Roligt blir det också att gå på tuggummi, i djup snö, i kallt vatten, på små stenar, djupt vatten, vispgrädde, marshmallows, cement, på månen eller vad ledaren än hittar på. Alternativt kan ledaren också välja figurer/personer som deltagarna ska härma med deras gångstilar, t.ex. gå som en jätte, gammal man, kung, drottning, ballerina, robot, clown, amöba, lejon, tusenfoting, flodhäst, sandkrabba, rockstjärna, känguru osv.

Fyra händer

Deltagarna går fritt runt i rummet. Ledaren ropar ut hur många och vilken kroppsdel, t.ex. ”fyra händer”. Då ska deltagarna så snabbt som möjligt samla ihop fyra händer dvs bilda grupper där fyra händer rör varandra. Sedan fortsätter de att gå omkring tills ledaren ropar ut nästa mängd och kroppsdel.

Grimasringen

Deltagarna sitter i en ring på golvet eller på stolar. En börjar med att göra en grimas till grannen bredvid. Mottagaren ska fungera som en spegel och härma minen så gott han eller hon kan. Sedan skickas grimasen vidare till nästa och leken fortsätter tills minen gått hela vägen runt. Sedan kan ännu den som börjat och den som avslutat göra grimasen och vända sig mot mitten så att de andra deltagarna kan jämföra den ursprungliga minen med vad den blivit på vägen.

Tokiga tågstationer

Leken börjar med att deltagarna ställer sig i kö och bildar ett tåg med händerna på varandras axlar. Ledaren står först i kön och fungerar som lokförare. När ledaren visslar igång tåget börjar ledet röra på sig efter lokföraren. När ledaren visslar på nytt stannar tåget och ledaren ropar ut namnet på stationen, t.ex. Smygstad, Krypkuilla, Gråtbacken, Ropdalen, Fjantkuilla, Hoppbacka, Skratkköping osv. Ledaren och gruppen kan tillsammans hitta på flera roliga stationer. Meningen är att alla stiger av tåget och betar sig som kunde tänkas att invånarna vid de olika stationerna gör. Namnen på stationerna kan

styra lekens karaktär, beroende på vad ledaren vill att det ska handla om – t.ex. känslouttryckning, röstanvändning eller energitömning.

Utomjording Tiger Ko

Deltagarna sitter eller står i en ring. Ledaren visar de tre olika karaktärerna i leken.

Utomjording: håll upp pekfingerarna över huvudet som små antenner och säg ”bleepbleep”.

Tiger: Lyft fram händerna så att de ser ut som klor och vråla.

Ko: Håll om din mage, luta dig framåt och säg ”moooooooooo!”



När alla provat göra de olika karaktärerna kan leken börja. Målet är alltså att alla i gruppen samtidigt ska visa samma karaktär. Det går till så att ledaren ger en signal och då ska var och en visa en av karaktärerna mot de andra i ringen, men de får inte på förväg berätta vilken karaktär de valt. Detta görs om och om igen tills lekens mål uppnås.

Pipedipedipop

Deltagarna står i en ring och en är i mitten. Den som är i mitten pekar på någon och säger ”pipedipedipop”. Den andra skall hinna säga ”pop” före den som pekar hunnit säga ”pipedipedipop”. Efter några övningsvarv kan man ta med Elefanten, musen och brödrosten. Och sedan ännu söndriga brödrosten, flygplanet eller elvis. Den som står i mitten pekar och säger alltså något av dessa och deltagarna reagerar på följande sätt:

Elefanten: Den som blir utpekad gör en snabel och de som står bredvid gör stora öron åt elefanten.

Musen: Den som blir utpekad börjar gnaga (händerna som tänder) och de som står bredvid gör små öron åt musen.

Brödrosten: Den som blir utpekad (brödet) börjar hoppa och de som står bredvid formar tillsammans brödrosten med att sätta armarna runt ”brödet”

Söndriga brödrosten: Den utpekade (brödet) står stilla medan de som står på sidan (brödrosten) börjar hoppa.

Flygplanet: Den utpekade är piloten och formar pilotglasögon med händerna och de som står bredvid är vingarna på planet.

Elvis: Den utpekade börjar spela airguitar och de som står bredvid avgudar Elvis.

Evighetsmaskin

Gruppen står eller sitter i en halvcirkel. Ledaren börjar med att gå fram och göra en rörelse, ett ljud eller rörelse och ljud tillsammans. En och en kommer deltagarna med i maskinen med sin egen rörelse eller sitt ljud. Alla delar av maskinen måste på något sätt vara kopplade till varandra. Målet är att gruppen tillsammans bildar en stor evighetsmaskin.

Det kan emellanåt bli stökigt efter en lång dag i skolan och barnen kan ha svårt att koncentrera sig och då kan det behövas en eller annan koncentrationsövning.

Telegrammet

Deltagarna sitter i en ring och tar varandra i händerna. Ledaren börjar med att skicka ett telegram till grannen bredvid, via en handtryckning. Sedan ska deltagarna i tur och ordning uppfatta tryckningen och skicka den vidare tills den kommit runt hela varvet. En alternativ version på leken (för lite äldre barn) är att dela in gruppen i två lag som sitter på rad mittemot varandra. Ledaren befinner sig i ändan av raderna, mellan dem och slänger slant till andra änden av raderna. När slanten landat får den första i vardera lagen sätta igång handtryckningen. När den sista i raden uppfattar tryckningen ska hon/han försöka nappa slanten före det andra laget.

Blinkmördaren

Deltagarna sitter i en ring på golvet. En väljs ut till polis och sätter sig i mitten av ringen. Alla sluter ögonen. Ledaren går runt ringen på yttre sidan och ritar stora cirklar på alla deltagarnas, förutom ens rygg. En av deltagarna får ett kryss på ryggen och blir då "mördaren". När ledaren ger lov börjar leken. Mördaren ska nu börja "blinkmörda" de övriga i ringen utan att polisen märker. När "mördaren" ser på någon och blinkar med ögat faller offret ner på golvet. Polisen måste vara uppmärksam och försöka gissa vem som är mördaren.

Drakens skatt

En av deltagarna är draken som vaktar en skatt. Draken är i mitten av rummet och står på höga knän över skatten, som kan t.ex. ett smycke, en slant eller dylik "låtsas-skatt". Draken blundar eller har ögonbindel. De övriga deltagarna sitter i en ring eller längs med väggarna. Ledaren pekar på en av deltagarna som ska smyga fram och försöka ta skatten utan att draken märker. Om draken hör något och tror att någon är nära slänger han/hon sig ner på magen på skatten för att skydda den. Den som lyckas ta skatten får vara drake nästa runda. Om draken slänger sig på skatten fastän ingen närmat sig väljs en ny drake.



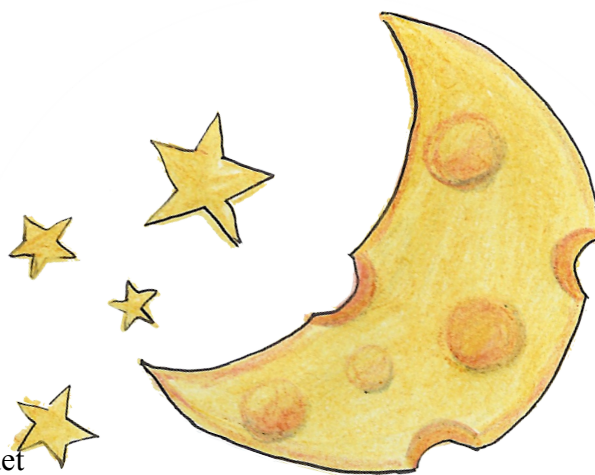
Drama och berättande i fokus

Dramaverksamhet är i stort sätt alltid förknippat med att ta i bruk sina känslor och via inlevelse lära sig känna igen och hitta uttryck för dem, samtidigt som förmågan att förstå andras känslor tränas genom att barnen lär sig att avläsa gester, ansiktsuttryck och tonfall. Dramaverksamhet ger barnen en möjlighet att via att leva sig in i en fiktiv situation utforska och få grepp om verkligheten omkring sig, få syn på sig själv och komma till rätta med sina känslor. Därmed är drama ett utmärkt arbetssätt för att uppnå starkt självförtroende samtidigt som drama ger goda förutsättningar för utvecklandet av barnens empatiska förmåga.

Orsaken till att jag valt att lyfta fram berättande vid sidan om drama är att berättande lätt går att förknippa med olika arbetsmetoder inom drama. Det finns oändligt med arbetsmetoder kring berättande, som innefattar allt från kreativt skrivande till dramatisering av sagor. I berättande inom drama ligger uppmärksamheten inte på hur berättelsen framställs utan på vad syftet och målet med berättelsen är, dvs. vilka saker vill behandlas med hjälp av berättande.

Improvisation

Syftet med improvisationsövningar är att väcka upp fantasin och inspirera till att skapa. Improvisationsövningar stärker både gruppan och det enskilda barnets självförtroende via uppträdande och acceptans av gruppen. Via improvisationsövningar utvecklas också barnens inlevelse- och föreställningsförmåga, som behövs för att vi ska kunna föreställa oss något annat än det uppenbarliga och leva oss in i en annan människas situation.



Spiegelbild

Deltagarna delas in i par och ställer sig mitt emot, med näsorna mot varandra. De ena börjar göra rörelser, mycket lugnt. Den andra ska samtidigt härma rörelserna som en spegelbild. Efter en stund byter paret roller, så att den som nyss varit spegel får hitta på rörelserna och den andra härmar.

Trollpinnen

Deltagarna sitter i en ring. Ledaren tar fram en penna eller något liknande föremål och berättar att föremålet är magiskt. Det är nämligen ingen penna utan en trollpinne som ändrar betydelse för varje användare. Övergången från penna till trollpinne kan också symboliseras via att lägga pennan i trollkarlshatten, varefter den blir magisk. När pennan blivit magisk börjar ledaren med att hitta på en ny betydelse för pennan, t.ex. en tandborste. Ledaren kan t.ex. säga ”Kolla hur fint jag borstar mina tänder med min nya tandborste!” och demonstrera hur pennan blir en tandborste. Sedan får trollpinnen gå till nästa i ringen som i sin tur hittar på en ny betydelse för pennan. Det är viktigt att påminna deltagarna om att det i denna övning inte finns rätt eller fel svar, och på så sätt uppmuntra dem att också komma fram med de allra tokigaste idéerna.

Trolla känslor ur hatten

Du behöver: trollkarlshatt och känslkort

Deltagarna sitter eller står i en ring. Ledaren har lagt känslkort eller lappar med känslor i en trollkarlshatt. Idén är att var och en i tur ordning tar på slumpen en lapp från hatten och försöker visa för de andra vilken känsla som är i frågan. När någon gissat rätt fortsätter hatten till nästa i tur osv.

Soptippen

Deltagarna sitter eller står i en ring. Ledaren berättar att det mitt i ringen finns en enorm hög med sopor, och ber deltagarna sluta ögonen och föreställa sig soptippen framför sig. Ledaren kan väcka deltagarnas fantasi genom att be dem föreställa sig hurdana sopor det finns i högen, är de små eller stora, vilka färger de ser, luktar de illa? osv. Sedan får var och en öppna ögonen och på var sin tur plocka ett skröp ur sophögen. Ledaren kan börja med att visa exempel och leva in sig i situationen, så att det verkligen ser ut som om soporna låg där framför gruppen. Till exempel kan ledaren plocka upp en söndrig tvättmaskin, som självklart är tung och svår att lyfta. Eller kanske finns där ett bananskal som är slemmigt och luktar illa? Vad som helst kan hittas på soptippen, det finns inga gränser för fantasin!



Charader, pantomim

Pantomimlekar har funnits i all evighet och fungerar så gott som alltid. Idén är att uttrycka sig utan ord och istället låta kroppen tala. Via ordlös lek blir barnen medvetna om sin egen kropp och dess uttrycksförmåga samt lär sig att avläsa andras kroppsspråk. Det är lätt att anpassa pantomimövningar till vilken grupp som helst eftersom de går att utföra på så många olika sätt. Den enda regeln är att det ska ske icke-verbalt och helst utan rekvisita eller material.

En visar, de andra gissar

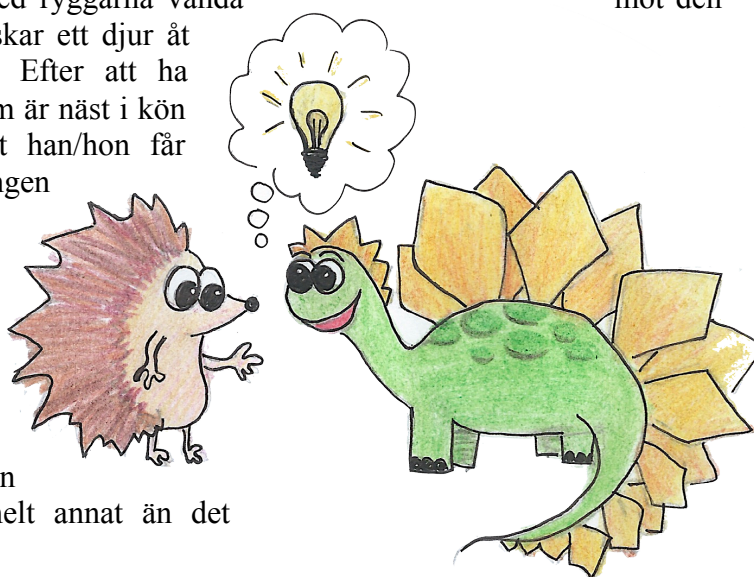
En enkel pantomimövning som oftast fungerar med vilken grupp som helst är den traditionella leken där deltagarna i tur och ordning får visa något och de andra gissar. Det är viktigt att utvisa ett tydligt område för uppträdan och påpeka att de som ser på måste hållas i publiken. I synnerhet då gruppen börjar med pantomimövningar kan det vara bra

att ledaren bestämmer ett tema, t.ex. djur, yrken, hushållsarbeten mm. Ledaren väljer en frivillig som får börja leken. Kom ihåg att påpeka att ingen måste uppträda utan det är frivilligt. Den som är först i tur kan välja att antingen själv hitta på t.ex. ett djur, eller be ett av ledaren som viskar djuret åt honom/henne. Sedan försöker han/hon visa djuret utan att använda ord och publiken får gissa vilket djur som är i frågan. Den som först gissar rätt får uppträda till näst ifall den vill.

Från igelkott till dinosaurie

Denna lek fungerar likt den traditionella ”**trasiga telefonen**” leken, där en börjar med att viska något åt den som sitter bredvid, som lyssnar och sedan ska försöka upprepa det som sades åt följande. När leken har gått runt hela varvet jämför den sista och första sin uppfattning om vad som sades för att se hur mycket budskapet ändrats på vägen. I den trasiga djurstafetten används pantomim som kommunikation, dvs. leken går till så att deltagarna står i ett långt led, med ryggar vända mot den

som står först i kön. Ledaren viskar ett djur åt deltagaren som är först i kön. Efter att ha funderat en stund knackas den som är näst i kön på axeln som ett tecken på att han/hon får svänga om sig. Sedan är det meningen att den som är i tur visar (utan ord) djuret och den andra försöker uppfatta vilket djur som är i fråga. När han/hon tror sig ha uppfattat lägger denne tummen upp och knackar på den nästas axel och leken fortsätter. När det är dags för sista i kön brukar djuret ofta vara något helt annat än det började som.



Gissa var vi är

Gissa var vi är en improvisationsövning där gruppen arbetar i mindre grupper eller i par. Likasom i andra pantomimövningar är det viktigt att utvisa ett tydligt område för uppträdande och publik. I denna övning kan det vara bra att ha små lappar som ledaren färdigt skrivit olika ställen på, t.ex. på bio, på stranden, i skolan, på zoo, vid butikskassan osv. Smågrupperna eller paren tar en lapp på slumpen och har som uppgift att visa var de är medan publiken gissar. En annan variant av leken är **Gissa vad vi gör**. Idén är samma som i Gissa var vi är, men i denna version handlar det om vad barnen gör, t.ex. städar, diskar, fiskar, seglar osv.

Kreativt berättande

Gemensamma berättelser

Du behöver: Vykort/bilder, skattpåse, papper, pennor

Det finns massor av olika sätt hur en grupp tillsammans kan skapa en berättelse. Ett enkelt och roligt sätt som lätt drar deltagarna med sig är att skapa en berättelse med hjälp av bilder. Vykorten fungerar som bra hjälpmedel för denna övning. Deltagarna sitter i en ring och korten läggs huller om buller på golvet, antingen med bildsidan uppåt eller neråt beroende på om barnen själva får välja sitt kort eller dra på slumpen. En av deltagarna (eller ledaren) börjar berättelsen utgående från sin bild, och sedan fortsätter nästa i tur med samma berättelse utgående från sin egen bild. Berättelsen fortsätter tills den gått hela varvet runt. På samma sätt som med vykortet kan skattpåsen användas så att var och en på sin tur får välja eller på slumpen ta en sak ur påsen.

Ett annat sätt att skapa en berättelse tillsammans är att varje deltagare får säga ett ord på sin egen tur. D.v.s. deltagarna sitter i en ring och en börjar med att säga ett ord. Nästa i tur fortsätter berättelsen med ett ord och så går berättelsen vidare tills den får ett slut eller ledaren anser att det är dags att avsluta. Ledaren kan också skriva upp berättelsen under tiden som deltagarna berättar och sedan läsa den högt.

Vad hände sen?

Du behöver: vykort/bilder, papper och pennor

Denna övning kan göras individuellt eller i par antingen muntligt eller skriftligt, beroende på gruppens skrivfärdigheter. Ledaren sprider ut vykortet/bilder på golvet. Deltagarna sitter i ring och var och en eller varje par väljer ett vykort/en bild som de tycker om. Sedan får var och en i tur och ordning berätta vad de tror att bilden handlar om och vad som pågår på den. Därefter får de fundera vad de tror att hänt precis innan situationen på bilden, och vad som kommer att hända efteråt. En berättelse skapas utgående från dessa tre händelsefönster – vad händer nu? Vad hände före? Och vad hände sen? Berättelsen kan antingen spontant berättas sittande i ring eller så kan deltagarna skriva ner sin berättelse. Alternativt kan också ledaren skriva ner vad var och en berättar.

Sagan som verktyg

Sagor har genom tiderna berättats för barn runt om i världen, och fastän världen ändrats har sagorna fortsatt leva. I sagan är allt möjligt och fastän de ibland kan vara skrämmande och otäcka kan de hjälpa barnen att komma över rädslor och ensamhet. Folksagor lyfter fram universella, tidlösa mänskliga problem och deras budskap som förmedlas på många olika sätt påverkar oss både på en medveten och omedveten nivå; Det går inte att komma undan motgångar och besvikelser i livet, men om vi modigt möter de oväntade och ofta oräddvisa motgångarna kommer vi att besegra alla hinder och till slut framkomma som vinnare. Folksagor hittas så väl som i boksamlingar som på webben. Populära författare, samlare och bearbetare av folksagor är bland annat Bröderna Grimm, H. C Andersen och Zacharias Topelius.

Sagostund

Du behöver: en berättelse och diskussionsfrågor

För en sagostund kan det vara bra att ha ett utrymme där deltagarna kan sitta bekvämt, helst på dynor eller madrasser – desto mindre och mysigare rummet är desto bättre. Berättelsen kan läsas från en bok eller så kan ledaren själv hitta på en historia, beroende på ämnet som vill lyftas fram. För att förbereda sig lönar det sig att ha färdiga frågor eller använda ”Heta stolen” för att väcka diskussion kring berättelsen. Barn är oftast ivriga på att reflektera över berättelser och sagor, men kan behöva uppmuntras för att komma igång.



Den bruna hönan och vetekornen

Som exempel har jag valt att lyfta fram en enkel klassisk folksaga saga som finns i många

olika varianter: Berättelsen om den bruna hönan och vetekornen.

Berättelsen handlar om en liten höna som hittar några vetekorn och ber sina djurvänner om hjälp med att så vetet med hon får slita för sig själv. Under berättelsens gång ber hönan gång på gång om hjälp men ingen av de andra djuren orkar hjälpa. När det sedan kommer till att njuta av skörden vill de alla andra djuren få en del av det goda, med då är det för sent. Du får vad du ger och om du inte gör något för en annan, kommer den andra inte heller att göra något för dig. Berättelsen och exempel på diskussionsfrågor kring berättelsen finns som bilaga i denna handbok.

Heta stolen är en enkel metod för att höra varje barns åsikt och väcka diskussion. Idén är att ledaren läser upp påståenden och sedan för barnen lyfta rumpan (det börjar heta under rumpan) från stolen ifall de är av samma åsikt. Om de är av annan åsikt sitter de kvar som de är. Sedan kan ledaren be några av barnen berätta varför de är av den åsikt de är, och på så sätt väcka en diskussion i gruppen.

En annan version av metoden är att barnen står eller sitter i ring med ryggarna mot varandra och lyfter upp tummen ifall de är av samma åsikt. Ifall de är av annan åsikt kan de sätta tummen ner. På detta sätt kan barnet säga sin egen åsikt utan att låta andra påverka, eftersom ingen i gruppen ser varandras händer då de står med ryggarna mot varandra. När alla har tagit ställning kan gruppen svänga sig mot ringen och ledaren kan be några barn berätta varför de är eller inte är av samma åsikt.

Ifall lego/byggklossar finns till förfogande kan de också användas för att uttrycka åsikter i heta stolen, t.ex. så att var och en får en röd, en gul och en grön kloss, lika som färgerna i trafikljus. När ett påstående är sagt får var och en lägga en av klossarna i sin hand; grön är för samma åsikt, röd för olika åsikt och gul för någonting där emellan. När alla valt sin kloss får var och en öppna handflatan och visa gruppen sin kloss.

Dramatisering

Ett sätt att arbeta vidare med en saga är dramatisering, dvs. att återberätta en berättelse med hjälp av drama. Dramatiseringen kan t.ex. göras som ett rollspel, som då innebär att deltagarna omedelbart efter att sagan är berättad får leka igenom den. Antingen får deltagarna själva eller ledaren välja roller åt var och en. Det är också fritt fram att hitta på nya karaktärer som kunde tänkas förekomma i berättelsen. Sedan är det bara att spela upp sagan. Ifall gruppen är ivrig kan berättelsen spelas upp hur många gånger som helst, och då får deltagarna byta roller varje gång.

Ett annat sätt att arbeta med dramatisering av en berättelse är att göra det till en pantomimövning. En enkel övning är att en åt gången visar en karaktär från sagan och de andra försöker gissa vilken karaktär som är i frågan. En lite mer krävande övning är att deltagarna i smågrupper improvisera korta, givna situationer ur sagan. Ledaren väljer ut situationer, som innehåller tydliga känslomoment, och t.ex. skriver i förväg ner dem på lappar. Sedan får en grupp i taget dra en lapp och visa upp situationen, utan att använda ord.



Ett levande konstverk

Denna övning handlar i all sin enkelhet om att skapa tillsammans. Detta är en övning som kräver att gruppen kan arbeta tillsammans och klarar av att visa respekt för de andra i gruppen. Den går att göra som en engångsövning eller i två steg, ifall gruppen är redo att gå in i processen i sin helhet. Det lönar sig att reservera åtminstone hälften av ett 60 minuters pass per steg.

Steg 1

Du behöver: vattenfärger, penslar, ett långt stort papper och musik.

Den första delen av övningen handlar om att måla, och det gäller att förbereda sig på att målandet kan klotta ner både deltagarna och utrymmet. Ifall pulpeter eller bord finns tillgängliga är det lättast att breda ut det långa pappret över några pulpeter, så att hela gruppen ryms runt pappret. Ifall bord inte finns kan pappret läggas på golvet, men det blir då svårare att måla. Var och en får välja en pensel och en färg. Sedan är det bara att lägga på musik och att sätta igång med övningen. Lugn och glad musik fungerar bra eftersom deltagarna då har lättare för att koncentrera sig och låta musiken styra målandet. Självt brukar jag använda instrumentalmusik.

Idén är alltså att var och en målar ett tag och sen flyttar ett steg vidare och fortsätter måla. Det är viktigt att poängtera att det inte är meningen att klotta på andras färger utan att fortsätta på varandras målningar så att färger blandas och mönster bildas. Det kan vara bra att ledaren avbryter målandet och säger när gruppen ska flytta ett steg och åt vilketdera hållet. Gruppen får själv bestämma när konstverket är färdigt, men det är viktigt att ledaren följer med och är uppmärksam ifall övningen spårar ur. När gruppen anser att konstverket är färdigt läggs det för att torka tills nästa gång. Ifall ledaren väljer att inte gå vidare i övningen kan konstverket t.ex. hängas upp i det gemensamma utrymmet.

Steg 2

Du behöver: vita pappersark, sax, lim, pennor

Det stora konstverket har nu fått torka och gruppen kan gå vidare med övningen, som kan göras antingen i par eller enskilt, beroende på hur stor gruppen är. Var och en av deltagarna/varje par ska i detta skede klippa ut deras favorit del av målningen och klistra upp den på ett vitt pappersark så att det blir ett nytt konstverk med vita ramar runt. Sedan ska de hitta på ett namn åt sitt konstverk och skriva namnet på den vita ramen. När alla konstverk fått sina namn samlas deltagarna i en ring och får berätta för de andra om delen av målningen de valt och hur det fick sitt namn. Vissa kanske vill berätta mera än andra och ibland kan det uppstå långa diskussioner så det är bra att reservera ett helt pass för reflektering kring de utklippta målningarna.



Vill du veta mera?

Tips på böcker och annat inspirationsmaterial



- **Tänk dig att...:** *Teater i skolan: en handbok för lärare (1999)*
- **Lekbok för självkänslan:** *222 roliga lekar som ökar barns självkänsla och inlärningsförmåga (2005)*
- **Rena rama drama (1991)**
- **Trygga barn:** *Stärk barnets självkänsla med lekar och aktiviteter (2008)*

Folksagor

- **Bröderna Grimms mest älskade sagor (2012)**
- **Sagor att läsa och berätta:** *En antologi av Harriette Söderblom (1986)*

Blandade länkar

- På Improv Encyclopedia hittar du (på engelska) massor av information samt lekar och övningar kring improvisation.
<http://improvencyclopedia.org/index.html>
- Blandade svenska sagor och folksagor av Hans Christer Barregren.
<http://www.bums.nu/sagor/>
- Fabula Storytelling: länkar till samlingar av berättelser på nätet
<http://storytelling.se/sv/lankar/>
- Sagopelatset: sagobok på nätet: erbjuder både sagor som kan laddas ner eller lyssnas på via webbplatsen
<http://www.sagopelatset.n.nu/>
- Sagokistan: Sagor och annat roligt
<http://www.sagokistan.se/index.htm>
- UngaFakta: Sagor och ramsor (och massor av annat)
<http://www.ungafakta.se/sagor>
- På yrkeshögskolornas publikationsarkiv hittar du examensarbetet inom vilken denna metodhandbok är skapad.
www.theseus.fi, *Yrkeshögskolan Novia, Medborgaraktivitet och ungdomsarbete*

Ida Lindén, 2014

För att förstå sig själv och andra: Skapande verksamhet som metod för att främja utvecklingen av barns emotionella och sociala färdigheter

Bilaga 1 Känslokort

IVRIG



SKAMSEN



ARG



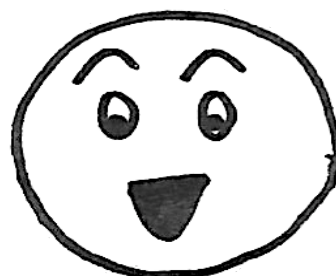
FÖRVÄNTANSFULL



KÄR



FÖRVÄNAD



STOLT



BESVIKEN



SKRÄCKSLAGEN



GLAD



ELAK



ENVIS



SUR



UTTRÄKAD



OROLIG



ORÖAD



FJANTIG



HATAR



FUNDERSAM



RÄDD



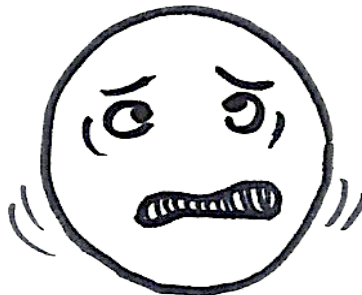
FÖRVIRRAD



RASANDE



FRUSTRERAD



LEDSEN



NERVÖS



JÄTTEGLAD



ROAD



NÖDD



SÄRAD



LURIG



Bilaga 2

Den bruna hönan och vetekornen

Berättelsen är hämtad från *Sagor att läsa och berätta: en antologi av Harriette Söderblom. En bok för alla, 1986.*

Det var en gång en gris och en anka och en katt och en brun höna, som bodde i ett hus alldeles vid en liten damm. Både grisen och ankan och katten var rysligt lata och ville aldrig hjälpa till med en enda sak. Så fort morgonen kom, traskade grisen iväg till en pöl, som var rysligt geggig och gyttjig. Och där låg han och vältrade sig och latade sig ända tills det blev kväll igen.

Det enda ankan gjorde var att simma omkring i dammen och leka. Hon simmade och snattrade och lekte och snattrade dagarna i ända. Och katten – han låga bara och solade från morgon till kväll. Ibland sov han lite grann, och då och då slickade han sin päls blank och fin.

Det var bara den bruna hönan, som inte var lat. Och eftersom ingen ville hjälpa henne, fick hon göra allting själv. Hon dammade och sopade och skötte trädgården och allt annat arbete därhemma.

En dag gick hon omkring och letade efter mat. Då hittade hon plötsligt några vetekorn. Hon tittade efter sina tre vänner. Som vanligt gjorde de ingenting annat än latade sig.

- Vill någon hjälpa mig att så det här vetet? ropade hon.
- Inte jag, grymtade grisen från sitt gyttjebad.
- Inte jag, snattrade ankan från dammen.
- Inte jag, jamade katten och sträckte på sig i solen.
- Då gör jag det själv då, sa den bruna hönan.

Och så sådde hon vetekornen.

Efter en tid hade vetet vuxit och blivit högt och gult och axen var fulla av nya vetekorn. Då ropade den bruna hönan till sina vänner igen:

- Vill någon hjälpa mig att skörda vetet?
- Inte jag, grymtade grisen.
- Inte jag, snattrade ankan.
- Inte jag, jamade katten.
- Då gör jag det väl själv då, sa den bruna hönan.

Och så skördade hon vetet.

Sedan hällde den bruna hönan vetekornen i en säck och frågade de andra djuren:

- Vem vill hjälpa mig att bära säcken till kvarnen?

Grisen vältrade över på andra sidan och grymtade: Inte jag.

Ankan simmade runt och snattrade: Inte jag.

Katten öppnade lite på ena ögat och jamade: Inte jag.

- Då gör jag det väl själv då, sa den bruna hönan.

Hon tog säcken på ryggen och gick till kvarnen. Där maldes säden till fint, vitt vetemjöl. När den bruna hönan kom hem igen, frågade hon de andra:

- Vill någon hjälpa mig att baka bröd av det här mjölet?
- Inte jag, grymtade grisen.
- Inte jag, snattrade ankan.
- Inte jag, jamade katten.
- Då gör jag det väl själv då, sa den bruna hönan.

Så gjorde hon deg av mjölet och bakade en stor bulle och sköt in den i ugnen och lät den gräddas. Snart luktade det härligt av nygräddat bröd i hela huset och den bruna hönan tog bullen ut ugnen.

- Vill någon hjälpa mig att äta upp den här bullen? Sa hon.

Grisen och ankan och katten hade redan känt lukten av nybakat bröd.

- Det vill jag, grymtade grisen och rusade upp ur sitt gyttjebad.
- Det vill jag, snattrade ankan och flaxade snabbt ur dammen.
- Det vill jag, jamade katten och skyndade sig så att han kom först till dörren.
- Det blir ingenting av med det, sa den bruna hönan då.
- Det var jag som hittade vetekornen och jag som sådde dem. Jag arbetade med skörden och bar säden till kvarnen. Och jag bakade bullen. Ingen ville hjälpa mig. Så nu tänker jag äta upp hela bullen alldeles själv!
Och det gjorde hon minsann också.

Diskussionsfrågor

- Varför tror ni den bruna hönan vill ha hjälp av de andra djuren?
- Varför hjälper ingen den bruna hönan? Hur känner sig de andra djuren?
- Hur tror ni hönan känner sig när ingen hjälper?
- Har ni någon gång varit i en liknande situation, att ni behövt hjälp men har fått klara er själva?
- Kommer ni att tänka på ett tillfälle då ni arbetat hårt för något och sedan känt er stolta över er själva?
- Hur tror ni de andra djuren känner sig när de blir utan bulle? Hur skulle ni känna er i samma situation?
- Var det orättvist av hönan att inte dela med sig av bullen? Varför bestämde hon sig för att äta upp hela bullen själv? Hur skulle ni ha gjort?
- Vad tror ni denna berättelse vill säga läsaren? Vad är budskapet?

