

Kristín Unnsteinsdóttir

# Ævintýragerð barna

## hugmynd að kveikju

Eitt af því sem mér finnst skemmtilegast að gera í kennslunni er að leiða saman börn og ævintýri. Ég hef stuðlað að slíkum fundi bæði með heilum bekkjum, stærri og smærri hópum, og með einstaklingum í sérkennslu. Aldur barnanna hefur verið breytilegur en mest hef ég unnið með börnum í 3.–5. bekk.



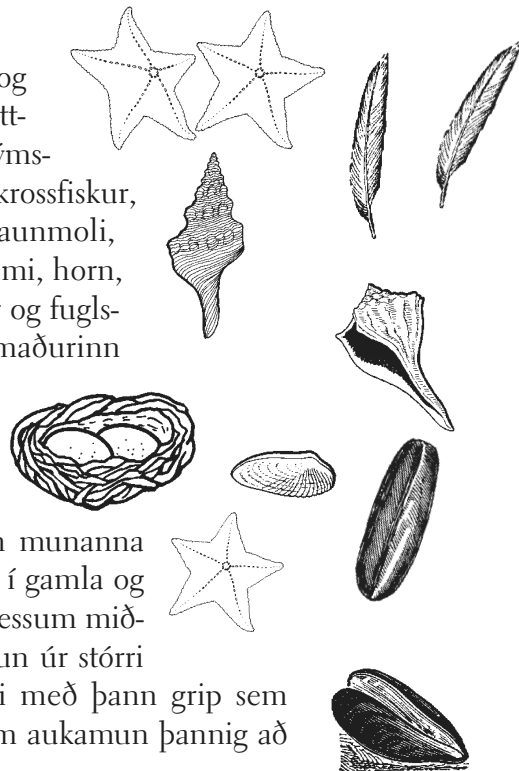
### Vinnubrögð

Umfang, skipulag og úrvinnsla hefur verið fjölbreytt, börnunum er sögð saga, þau lesa sjálf ævintýri, vinna myndrænt eða leikrænt með sígild ævintýri og semja sjálf ævintýri, ýmist munnlega, skriflega eða myndrænt.

Ævintýragerð barnanna sjálfra fylgir venjulega í kjölfar vinnu með sígild ævintýri. Til undirbúnings ævintýragerðinni tek ég enn fremur tíma í að fjalla sérstaklega um einkenni ævintýra, virkja börnin í þeirri umræðu og fæ þau til að sækja í eigin reynslu af ævintýrum. Þegar ég legg fyrir börnin að semja sjálf ævintýri nota ég jafnframt frekari kveikju en undangengna ævintýravinnu og umfjöllun. Stundum nota ég tónlist en oftast gríp ég til *munasafnsins* míns.

### Munasafn

Gripirnir í safninu mínu eru flestir úr steina- og dýraríkinu. Meðal munanna minna úr ríki náttúrunnar eru hörpuskel, bláskel, kuðungar af ýmsum stærðum og gerðum, ígulker, pétursskip, krossfiskur, tinnusteinn, silfurberg, jaspis, dropasteinn, hraunmoli, vikursteinn, steingervingur, leggur, vala, kjammi, horn, hvaltönn, hrosstönn, ullarlagður, hrafnshjöldur og fugls-egg. Auk þess er í safninu að finna gripi sem maðurinn hefur lagt hönd á, t.d. rósaleppa, skeifu og gullið egg.



### Að velja mun

Ég hef venjulega þann hátt á að skrifa nöfn munanna sem ég ætla að nota á miða sem ég legg ofan í gamla og velkta skinnhúfu. Hvert barn dregur einn af þessum miðum og ég tek jafnharðan upp viðkomandi mun úr stórrí körfu. Ef upp kemur óánægja eða vonbrigði með þann grip sem dregið var um luma ég ævinlega á einhverjum aukamun þannig að allir megi sáttir við una.

### Hugarfluginu komið af stað

Þegar allir eru komnir með sinn grip bið ég börnin að koma sér vel fyrir í sætunum sínum, halda um gripinn með báðum höndum, loka augunum og leyfa huganum að reika í svólítinn tíma (2–3 mínútur). Ég segi þeim að þau eigi að nota gripinn til að hjálpa sér að koma hugarfluginu af stað og ef þau kjósi geti gripurinn líka gegnt hlutverki í ævintýrinu sem þau ætla að fara að semja. Í flestum tilfellum innlima börnin gripinn í sjálft ævintýrið og gæða hann töframætti. Tinnusteinninn verður t.d. að fjalli risans eða að óskasteini, skeifan er undan töfracíki, kuðungurinn eign prinsessu á hafsbótnei, rósaleppurinn er ættaður úr skó álfrönu, fjöðrin úr álagaham kóngssonar.

### Skrifleg útfærsla

Ef um skriflegt ævintýri er að ræða legg ég mikla áherslu á að í fyrsta uppkasti sé aðalatriðið að láta hugann flæða og stafsetning og málfræði sé aukaatriði. Mörgum börnum nýtist vel frekari hvatning kennarans við að leyfa huganum að fara verulega á flug og flest börn þurfa á einhverjum leiðbeiningum kennarans að halda við uppbyggingu sögunnar, orðfæri og stafsetningu. Endanlegt útlit ævintýrsins getur verið með ýmsum hætti en oftast læt ég hvert barn útbúa myndskreytta bók. Ævintýrið er skrifað á ljós blöð í A-5 stærð, myndirnar unnar með neonlitum og kápan er gerð úr kartoni eða jafnvel úr handunnum pappír.



### Gildi ævintýra

Ástæðan fyrir dálæti mínu á ævintýrum er margþætt. Alkunna er að leitun er að kjarnbetri og safaríkari texta á íslensku til að vinna úr með börnum. Með því að viðhalda sagnahefðinni nærum við og styrkjum streng sem tengir okkur við forna þjóðlega hefð um leið og við fáum börnum í hendur leiðarhnoða inn í framtíðina. Á öðrum vettvangi (rannsóknir og greinarskrif) hef ég varpað fram þeirri tilgátu að ævintýrið reynist börnum öflugt tæki til að tákngera þau viðfangsefni sem þau verða að mæta til að þróa sjálfsmyndina og taka út þroska. Þar hef ég bent á að sígild ævintýri og ævintýri sem börn semja sjálf hvetji til tjáskipta á milli meðvitaðrar og meira og minna dulvitaðrar hugsunar einstaklingsins. Þetta flæði á milli mismunandi vídda hugans felur í sér möguleika til vaxtar og breytinga á sviði skilnings og tilfinninga.