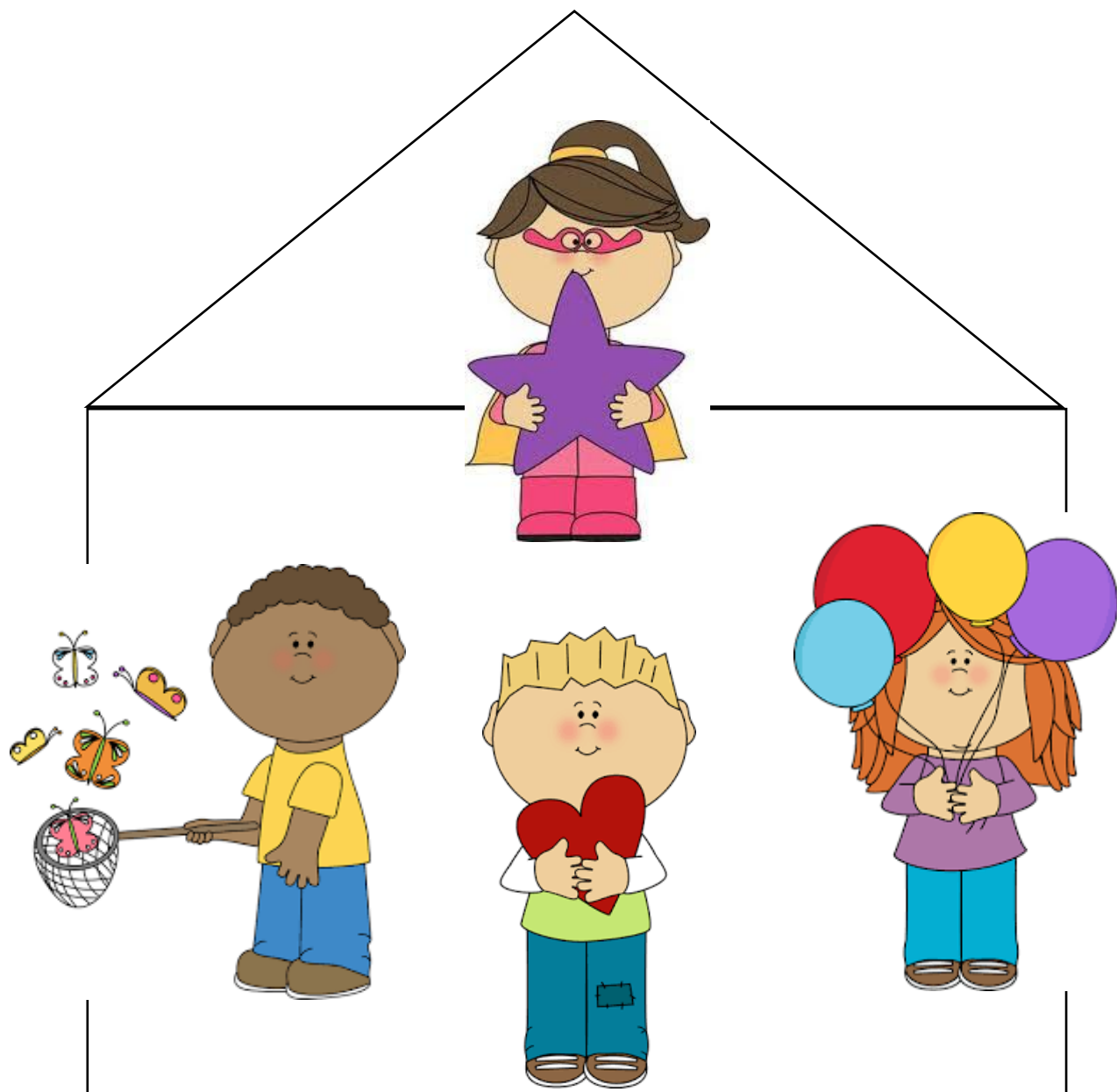


Kennslubók í Uppeldi til ábyrgðar

1.– 2. bekkur



„Ekki henda eða hætta því sem þú kannt, bættu frekar við þig nýrri þekkingu og færni“

(Diann Gossen)

Kennslubók í „Uppeldi til ábyrgðar fyrir 1. og 2. bekk grunnskóla“

© 2024 Hildur Karlsdóttir

Byggt á verkum Diane Gossen.

Birt með leyfi og í samstarfi við Álftanesskóla.

Bók þessa má afrita til eigin afnota og fyrir einstaka skóla/ hópa með leyfi höfundar og útgefanda, en ekki afrita til að selja öðrum.

Útgefandi:

Fyrsta útgáfa: 2026 Uppbygging sjálfsaga

Uppbygging sjálfsaga

Vefur: www.uppbygging.is

Umbrot og hönnun:

Hildur Karlsdóttir

Kápuhönnun:

Hildur Karlsdóttir

Prentvinnsla:

Efnisyfirlit

1. Kennsluundirbúningur	5
2. Kennsluáætlun fyrir nemendur í 1. bekk	6
2.1. Kennsluskipulag fyrir mitt og þitt hlutverk	7
2.2. Mitt og þitt hlutverk verkefnablöð	9
2.3. Kennsluskipulag fyrir þarfir	11
2.4. Kennsluskipulag fyrir sáttmála og T-spjöld	14
2.5. T-spjald verkefnablað	16
3. Kennsluáætlun fyrir nemendur í 2. bekk	17
3.1. Kennsluskipulag fyrir mitt og þitt hlutverk	19
3.2. Mitt og þitt hlutverk verkefnablöð	21
3.3. Kennsluskipulag fyrir þarfir	23
3.4. Kennsluskipulag fyrir sáttmála og T-spjöld	27
3.5. T-spjald verkefnablað	29
3.6. Kennsluskipulag fyrir lífsvagninn	30
3.7. Lífsvagninn verkefnablað	32
3.8. Hvað get ég gert	33
4. Viðhengi	34
4.1. Mitt og þitt hlutverk sýnishorn	35
4.2. Mitt og þitt hlutverk góður bekkjarfélagi	36
4.3. Tafla yfir grundvallarþarfir	37
4.4. Sáttmálar sýnishorn	38
4.5. Þarfaverkefni sýnishorn	39
4.6. Öryggi verkefnablað	40
4.7. Ást og umhyggja verkefnablað	41
4.8. Áhrif/stjórn verkefnablað	42
4.9. Frelsi verkefnablað	43
4.10. Gleði verkefnablað	44
4.11. Þarfalistaverk sýnishorn	45
5. Viðauki með þarfaverkefnum í 1. og 2. Bekk	46

Uppeldi til ábyrgðar

1.0. Kennsluundirbúningur

- Hafðu skólastofuna hlýlega.
- Hugleiddu hvernig kennari þú vilt vera í vetur.
- Hugaðu að þörfum nemenda og taktu tillit til þeirra í kennsluskipulaginu.
- Ígrundaðu hvernig bekkjarmenningu þú vilt skapa.
- Sýndu umhyggju og veittu nemendum eftirtekt vegna þess að það ýtir undir vellíðan nemenda.
- Farðu yfir reglur um skýr mörk og vinnuferla.
- Búðu til bekkjarsáttmála með bekknum.
- Notaðu T-spjöld og Y- spjöld.
- Skilgreindu mitt og þitt hlutverk
- Hafðu reglulega bekkjarfundi – skapar lýðræði.
- Kenndu hvernig leysa á deilur á sanngjarnan hátt, t.d. með sáttahring.
- Leggðu áherslu á teymisvinnu og samræður.
- Verum sterk saman
-



2.0. Kennsluáætlun fyrir nemendur í 1. bekk - yfirlit

Viðfangsefni 1: Mitt og þitt hlutverk	Markmið: Að nemendur öðlist skilning á því hvað er í þeirra verkahring sem nemenda og hvað er í verkahring starfmannanna skólans. Viðfangsefni: Að skilgreina í sameiningu hlutverk nemenda, kennara, stuðningsfulltrúa og skólaliða og útbúa veggspjald þar sem hlutverkin koma fram sem hangir uppi allan veturinn. Afrakstur: <i>Veggspjald með hlutverkum.</i>
Viðfangsefni 2: Þarfir	Markmið: Að nemendur læri að þekkja 5 grunnþarfir sínar og læri að uppfylla þær á jákvæðan hátt og í sátt við aðra. Viðfangsefni: • Leggja inn hugmyndina um þarfir með áherslu á bæði tákni og orði. • Vinna verkefni um þarfir. Leikur: <i>Þarfaleikur með tening</i> Verkefni 1: <i>Að fylla fötuna</i> Verkefni 2: <i>Hönd og táknmyndir</i> Verkefni 3: <i>Órói með táknmyndum</i>
Viðfangsefni 3: Sáttmáli	Markmið: Að nemendur • þjálfist í að setja sér markmið sem hópur og að gera með sér samkomulag. • verði meðvitaðri um þau gildi sem skiptir þau máli. • hafi á færi sínu að nýta sáttmálann sinn í umræðum þegar eitthvað kemur upp á. Viðfangsefni: • Nemendur finna sameiginleg gildi til að hafa sáttmála bekkjarins. • Sáttmáli settur upp á myndrænan hátt og val um að semja sáttmálag. Afrakstur: • <i>Myndrænn sáttmáli með undirskrift nemenda og mögulega sáttmálasöngur.</i>
Viðfangsefni 4: T-spjald	Markmið: Að nemendur geri sér grein fyrir merkingu gilda sem notuð eru í sáttmála bekkjarins þ.e. hvaða hegðun lýsir þessu gildi og hvaða hegðun gerir það ekki. Viðfangsefni: • Nemendur skilgreina sáttmálaorðin á T-spjald með er og er ekki. Afrakstur: • <i>T-spjöld með skilgreiningum á sáttmálaorðum.</i>

2.1. Kennsluskipulag fyrir mitt og þitt hlutverk

Undirbúningur:

- Skoða vel fyrirmynd í viðhengi.
- Prenta út verkefnablað með hlutverkum sem finna má í viðhengi.

Markmiðið er að nemendur:

- Öðlist skilning á því hvað er í þeirra verkahring sem nemenda og hvað er í verkahring starfsmanna skólans s.s. kennara, stuðningsfulltrúa og skólaliða.

Kveikja: Umræður um ólík hlutverk og verkaskiptingu t.d. þjálfari og iðkandi eða foreldra og barna á heimilum.

Innlögn: Í þessu verkefni eru nemendur fengnir til þess að skilgreina hlutverk hvers og eins, nemenda, kennara, stuðningsfulltrúa og skólaliða. Mitt og þitt hlutverk er ekki ósvipað starfslýsingum á vinnustöðum. Þessi vinna hjálpar okkur til að sinna því sem okkur ber að sinna og vera ekki að vasast í því sem er ekki í okkar verkahring. Það er mikilvægt að nemendur eigi sem mesta hlutdeild í listanum sem gerður er og að skapa góða umræðu um það sem kemur upp. Oft nefna nemendur eitthvað sem er ekki hlutverk þeirra eða starfsfólks og þá er það rætt og stundum sett undir ekki hlutverk á verkefnablaðinu. Við reynum að forðast að telja upp ekki-reglur, heldur setja fókusinn á jákvæða hegðun. Dæmi um þetta gæti verið:

Ekki hlaupa á ganginum → ganga á ganginum.

Þegar verkefnið er lagt inn er rætt við nemendur um að í skólanum hafa allir sitt hlutverk líkt og að á vinnustöðum eru til starfslýsingar fyrir starfsfólk. Gott að nefna dæmi um þetta. Í skólanum eru hlutverkin ólík eftir því hvort við erum nemendur, kennarar, stuðningsfulltrúar eða skólaliðar og gott að kveikja hugmyndir með því að koma með eða kalla eftir dæmum. Hlutverkin eru einnig ólík eftir því hvort við erum í skólastofunni, öðrum kennslurýmum eða á göngum skólans.

Verkefni: Nemendur vinna tveir og tveir saman að því að gera lista yfir hlutverk nemenda og kennara/stuðningsfulltrúa og síðan nemenda og skólaliða á þar til gerð verkefnablöð. Kennari safnar síðan hugmyndum frá nemendum og útbýr eitt

sameiginlegt blað fyrir hópinn sem er hengt upp í skólastofunni og látið hanga þar allt skólaárið. Gott er að rifja hlutverkin reglulega upp með nemendum.

Útfærsla: Gaman er að setja hlutverkin upp á skapandi hátt. Einnig fá fækka hlutverkum niður í nokkur mikilvægustu þannig að listinn verði ekki of langur. Hægt er að láta nemendur velja úr hvaða 5 þeim finnst allra mikilvægust sem dæmi.

Bækur og gögn: Á heimsíðunni uppbygging.is og hliðarsíðu þar undir má finna gögn til að vinna með mitt og þitt hlutverk.

Mitt og þitt hlutverk

Hlutverk nemenda

Hlutverk kennara

Mitt og þitt hlutverk

Hlutverk nemenda

Hlutverk skólaliða

2.3. Kennsluskipulag fyrir þarfirnar

Undirbúningur:

- Hafa sýnilegan þarfahring í stofunni
- Skoða vel töflu yfir leiðir til að uppfylla þarfir
- Sækja bókina Fill a bucket á bókasafnið
- Finna til tening í þarfaleik
- Velja verkefni til að vinna og finna til efni í þau verkefni

Markmið er að nemendur:

- Læri að þekkja 5 grunnþarfir sínar.
- Læri að uppfylla þarfir sínar á jákvæðan hátt og í sátt við aðra.

Kveikja: Lesa bókina Fill a bucket eftir Carol McCloud og Katherine Martin. Bókina þarf að þýða jafnóðum en textinn á hverri síðu er stuttur.

Innlögn: Samkvæmt kenningum William Glasser höfum við 5 grundvallar þarfir sem öll okkar hegðun stýrist af. Þegar við erum að uppfylla allar okkar þarfir erum við glöð og hamingjusöm. Ef við uppfylfum ekki þarfir okkar á jákvæðan hátt gerum við það á neikvæðan hátt (sjá þarfahring) og þá kemur það oft niður á þörfum annarra í kringum okkur. Kennslan byggir því á því að nemendur þekki þessar þarfir og táknmyndir þeirra og læri að uppfylla daglegar þarfir sínar á jákvæðan hátt. Þessar þarfir eru:

- Þörfin fyrir öryggi – Þessi þörf er eina þörfin sem er líkamleg og snýst um að lifa af og lifa öruggu lífi þ.e. búa við vernd, góða heilsu, fæði, klæði og húsaskjól. Þörfin er táknuð með húsi.
- Þörfin fyrir ást og umhyggju – Þörfin fyrir að tilheyra, sýna umhyggju, deila með öðrum, vinna saman, vera viðurkenndur, taka þátt og sýna hlýju. Uppfyllt í gegnum fjölskyldu, vini, hópa, tómstundir, kennara og ráðgjafa. Þörfin er táknuð með hjarta.
- Þörfin fyrir áhrif – Þörfin fyrir að ná árangri, hafa sjálfstjórn, að finnast maður mikilvægur, hafa trú á eigin getu, samkeppni og leiðtogafærni. Uppfyllt í gegnum áhugamál, skólaverkefni, að vera sterkur, að velja jákvæðar leiðir og að vera vinnusamur. Þörfin er táknuð með stjörnu.

- Þörfin fyrir frelsi – Þörfin fyrir að njóta frelsis, vera sveigjanlegur, geta breytt til, vera skapandi og að ferðast. Uppfyllt í gegnum valmöguleika, frjálsar stundir, svigrúm, sjálfstæði og frítíma. Þörfin er táknuð með fiðrildi.
- Þörfin fyrir gleði – Þörfin fyrir kímniþáfu, að leika, að njóta, finna til ánægju, vera spenntur og ákafi. Uppfyllt í gegnum leiki, að prófa nýja hluti, áskoranir, grín og nám. Þörfin er táknuð með blöðru eða broskalli.

Unnið er með þarfir í öllum árgöngum frá 1. – 10. bekkjar. Skilningur er dýpkaður lítillega á hverju ári. Í vinnu með þarfirnar í 1. bekk er hægt er að velja um einn leik og milli þriggja verkefna til að vinna eða taka allt. Aftast í þessari bók eru viðauka með fleiri hugmyndum til að vinna með þarfirnar. Hafið í huga þegar unnið er með þarfirnar:

Öryggi: Fæði, klæði og húsaskjól.

Ást og umhyggja: Hverjir eru mikilvægir í lífi nemandans?

Áhrif: Í hverju eru nemendur góðir?

Frelsi: Hvað má nemandinn velja fyrir sig?

Gleði: Hvað finnst nemandanum skemmtilegt að gera?

Leikur

Þarfaleikur með tening: Útbúinn er teningur með einni þarfamynd á hverri hlið utan einnar sem er auð. Nemendur sitja í hring og kasta til skiptis teningnum og segja hvernig þeir ætla eða hafa uppfyllt þörfina sem kemur upp á teningnum. Ef barnið lendir á auðu hliðinni má það velja hvaða þörf það segir frá.

Verkefni 1

Að fylla fötuna: Í þessu verkefni er hægt að velja um tvennskonar útfærslu. Annað er að útbúa fötu og setja í hana þarfaformin. Á fötuna eru festir pappírsstrimlar fyrir hverja þörf og á hinn endann eru sett þarfaformin sem nemendur myndskreyta eða skrifa á það sem þeir gera til uppfylla þörfina. Hin leiðin er að útbúa litla fötu úr t.d. jógúrtþós, lita hana eða mála og setja táknmyndir af þörfum í fötuna.

Verkefni 2

Hönd og táknmyndir: Nemendur strika eftir útlínum handa sinna og teikna á þumalinn húsið en tilfinningalegu þarfirnar fjórar raðast á aðra fingur með viðeigandi tákni.

Verkefni 3

Órói með táknmyndum: Nemendur strika eftir formum sem tákna hverja þörf og skrá á þær það sem þau gera til að uppfylla þörfina eða teikna myndir. Í viðhengi eru útlínur af þarfatáknum sem hægt er að nota í þetta verkefni.

Bækur og gögn: Á heimsíðunni uppbygging.is og hliðarsíðu þar undir má finna gögn til að vinna með þarfir.

2.4. Kennsluskipulag fyrir sáttmála og T-spjöld

Undirbúningur:

- Skoða dæmi um T-spjöld.
- Prenta út T-spjöld til að fylla út í.
- Velja hópaflisleik til að fara í.

Markmiðið er að nemendur:

- þjálfist í að setja sér markmið sem hópur og að gera með sér samkomulag.
- verði meðvitaðri um þau gildi sem skiptir þau máli.
- hafi á færi sínu að nýta sáttmálann sinn í umræðum þegar eitthvað kemur upp á.

Kveikja: Umræður um reglur heima, á íþróttæfingum eða í skóla og fá nemendur til að velta því fyrir sér hvaða gildi þessar reglur eru að verja. Það er hægt að gera þetta munnlega með því að spyrja nemendur út í reglur, fá fram nokkrar og ræða saman um gildið eða gildin sem reglan á að verja. Einnig hægt að gera þetta skriflega og fá hvern og einn nemanda til að finna að minnsta kosti eina reglu sem gildir heima, á æfingu eða í skóla. Safna öllum reglum frá nemendum og skrá á töflu. Ræða við nemendur um að allar reglur verji einhver gildi sem okkur finnst mikilvæg og finna í sameiningu hvaða gildi hver reglanna er að verja.

Gott að fara í hópeflisleik að eigin vali til að draga fram mikilvægi þess að vinna saman og sýna hvort öðru virðingu áður en byrjað er á sáttmálavinnu.

Innlögn: Sáttmáli er alltaf byggður á jákvæðum gildum og inniheldur ekki reglur. Hins vegar má hugsa sér að útbúa vel valdar jákvætt orðaðar reglur til að bakka upp sáttmálann þegar hann er klár.

Ef nemendur er að vinna sáttmála í fyrsta sinn er gott að vera búinn að fara í gegnum umræður í kveikjunni um reglur heima og á æfingum.

Til að finna sáttmálaorð með bekknum er gott að fá nemendur að hugsa út frá hvernig samskipti eru í “besta bekknum”. Gefa nemendum umhugsunartíma og fá síðan hugmyndir sem skrifaðar eru jafnóðum upp. Á meðan á þessari

hugmyndavinnu stendur getur kennari lagt mat á orðin sem koma og ef það koma reglur að breyta þeim með nemendum í þau gildi sem reglan á að verja. Einnig gott með unga nemendur að ræða merkingu gildanna þannig að allir skilji þau.

Þegar dágóður listi yfir gildi hefur myndast fá nemendur tækifæri til að velja þrjú gildi sem þeim finnst allra mikilvægust. Þetta má gera með því að nemendur gefa þremur gildum sitt stig á töflu eða með því að hafa leynilegt val þar sem nemendur velja gildin án þess að aðrir viti hvert val hvers og eins er. Leynilegt val kemur í veg fyrir að nemendur hermi eftir besta vini eða leiðtoga í hópnum. Þau þrjú til fimm gildi sem fá flest stig verða fyrir valinu sem sáttmálaorð bekkjarins.

Þegar sáttmálaorðin liggja fyrir er næsta skref að búa til myndrænan sáttmála sem inniheldur sáttmálaorðin sem er svo látinn hanga uppi á vegg allan veturinn með undirskrift nemenda. Þetta má gera með ýmsu móti s.s allir leggja eitthvað af mörkum til verksins sem eru um leið undirskrift nemenda, velja fulltrúa sem útbúa sáttmálann, láta marga hópa vinna sáttmálann sem verður þá til í mörgum eintökum eða hafa samkeppni um útlit og uppsetningu.

Gaman er að fá nemendur til að semja lag með sáttmálaorðunum sem eru þá sett í lengri texta sem fjallar um sáttmálaorðin og samskipti sem endurspeгла þau. Þetta má gera með sönglagakeppni eða fá sjálfboðaliða til að taka verkið að sér.

Mikilvægt er að viðhalda sáttmálanun þannig að hann verði ekki eingöngu fallett veggspjald. Nota hann í umræðum þegar eitthvað kemur upp. Einnig mikilvægt að taka reglulega umræður um hvernig þeim finnist ganga að uppfylla sáttmálann sinn.

Vinna þarf T-spjöld úr sáttmálaorðum til þess að nemendur skilji hvaða hegðun endurspeglar gildin í sáttmálanum og hvaða hegðun gerir það ekki. T-spjald skiptist í *er* og *er ekki* en undir þessa flokka finna nemendur og kennari í sameiningu hvaða hegðun á við og hvaða hegðun á ekki við út frá hverju sáttmálaorði fyrir sig. Í viðhengi má sjá dæmi um T-spjald.

Bækur og gögn: Á heimsíðunni uppbygging.is og hliðarsíðu þar undir má finna gögn til að vinna með sáttmála og T-spjöld.

T-spjald

Sáttmálaorð: _____

Er ...

Er ekki ...

3.0. Kennsluáætlun fyrir nemendur í 2. bekk- yfirlit

Viðfangsefni 1: Mitt og þitt hlutverk	Markmið: Að nemendur öðlist skilning á því hvað er í þeirra verkahring sem nemenda og hvað er í verkahring starfmannanna skólans. Viðfangsefni: Að skilgreina í sameiningu hlutverk nemenda, kennara, stuðningsfulltrúa og skólaliða og útbúa veggspjald þar sem hlutverkin koma fram sem hangir uppi allan veturinn. Verkefni: <i>Veggspjald með hlutverkum.</i>
Viðfangsefni 2: Þarfir	Markmið: Að nemendur læri að þekkja 5 grunnþarfir sínar og læri að uppfylla þær á jákvæðan hátt og í sátt við aðra. Viðfangsefni: • Leggja inn hugmyndina um þarfir með áherslu á bæði tákni og orði. • Vinna verkefni um þarfir. Leikur: <i>Minnisleikur</i> Verkefni 1: <i>Þarfaveggur</i> Verkefni 2: <i>Þarfaform með myndum</i> Verkefni 3: <i>Þarfalistaverk</i>
Viðfangsefni 3: Sáttmáli	Markmið: Að nemendur • þjálfist í að setja sér markmið sem hópur og að gera með sér samkomulag. • verði meðvitaðri um þau gildi sem skiptir þau máli. • hafi á færi sínu að nýta sáttmálann sinn í umræðum þegar eitthvað kemur upp á. Viðfangsefni: • Nemendur finna sameiginleg gildi til að hafa sáttmála bekkjarins. • Sáttmáli settur upp á myndrænan hátt og val um að semja sáttmálag. Afrakstur: <i>Myndrænn sáttmáli með undirskrift nemenda og mögulega sáttmálasöngur.</i>
Viðfangsefni 4: T-spjöld	Markmið: Að nemendur geri sér grein fyrir merkingu gilda sem notuð eru í sáttmála bekkjarins þ.e. hvaða hegðun lýsir þessu gildi og hvaða hegðun gerir það ekki. Viðfangsefni: Nemendur skilgreina sáttmálaorðin á T-spjald með er og er ekki. Afrakstur: <i>T- spjöld með skilgreiningum á sáttmálaorðum.</i>

Viðfangsefni 5: Lífsvagninn	Markmið: Að nemendur • Læri að þekkja lífsvagninn og hvernig hann er tákn fyrir okkur sjálf og hegðun okkar. • Geri sér grein fyrir að þau hafi stjórn á eigin gerðum og hafi valkosti um viðbragð þegar eitthvað kemur upp á. Viðfangsefni: • Leggja inn hugmyndina um lífsvagninn. • Vinna verkefni um lífsvagninn. Verkefni 1: <i>Bíll föndraður</i> Verkefni 2: <i>Mynd af bíl</i>
---	--

3.1. Kennsluskipulag fyrir mitt og þitt hlutverk

Undirbúningur:

- Skoða vel fyrirmynd í viðhengi
- Prenta út verkefnablað með hlutverkum sem finna má í viðhengi

Markmiðið er að nemendur:

- Öðlist skilning á því hvað er í þeirra verkahring sem nemenda og hvað er í verkahring starfsmanna skólans; kennara, stuðningsfulltrúa og skólaliða.

Kveikja: Umræður um ólík hlutverk t.d. eftir störfum fólks. Við hvað starfa foreldra þeirra og hvert er hlutverk þeirra í sinni vinnu.

Innlögn: Í þessu verkefni eru nemendur fengnir til þess að skilgreina hlutverk hvers og eins, nemenda, kennara, stuðningsfulltrúa, skólaliða. Mitt og þitt hlutverk er ekki ósvipað starfslýsingum á vinnustöðum. Þessi vinna hjálpar okkur til að sinna því sem okkur ber að sinna og vera ekki að vasast í því sem er ekki í okkar verkahring. Það er mikilvægt að nemendur eigi sem mesta hlutdeild í listanum sem gerður er og að skapa góða umræðu um það sem kemur upp. Oft nefna nemendur eitthvað sem er ekki hlutverk þeirra eða starfsfólks og þá er það rætt og stundum sett undir ekki hlutverk á verkefnablaðinu. Við reynum að forðast að telja upp ekki-reglur, heldur setja fókusinn á jákvæða hegðun. Dæmi um þetta gæti verið:

Ekki hlaupa á ganginum → ganga á ganginum.

Þegar verkefnið er lagt inn er rætt við nemendur um að í skólanum hafa allir sitt hlutverk líkt og að á vinnustöðum eru til starfslýsingar fyrir starfsfólk. Gott að nefna dæmi um þetta. Í skólanum eru hlutverkin ólík eftir því hvort við erum nemendur, kennarar, stuðningsfulltrúar eða skólaliðar og gott að kveikja hugmyndir með því að koma með eða kalla eftir dæmum. Hlutverkin eru einnig ólík eftir því hvort við erum í skólastofunni, öðrum kennslurýmum eða á göngum skólans.

Verkefni: Nemendur vinna tveir og tveir saman að því að gera lista yfir hlutverk nemenda og kennara/stuðningsfulltrúa og síðan nemenda og skólaliða á þar til gerð verkefnablöð. Kennari safnar síðan hugmyndum frá nemendum og útbýr eitt

sameiginlegt blað fyrir hópinn sem er hengt upp í skólastofunni og látið hanga þar allt skólaárið. Gott er að rifja hlutverkin reglulega upp með nemendum.

Hlutverkin má einnig nýta til þess að undirbúa nemendur fyrir hópavinnu eða ferð sem dæmi. Þá eru hlutverkin ólík því sem gerist dags daglega í skólastofunni og þannig getur kennarinn undirbúið ferðina/hópavinnuna og rætt það sem skiptir máli svo ferðin eða hópavinnan gangi sem best. Enn önnur leið til að nýta sér hlutverkin er að vinna þau sérstaklega með nemanda sem á erfitt með að fara að fyrirmælum kennara eða annarra starfsmanna. Þetta gæti til dæmis átt við hegðun í öðrum kennslustundum en hjá umsjónarkennara. Í viðhengi má finna sýnishorn af Mitt og þitt hlutverk.

Útfærsla: Gaman er að setja hlutverkin upp á skapandi hátt. Einnig fá fækka hlutverkum niður í nokkur mikilvægustu þannig að listinn verði ekki of langur. Hægt er að láta nemendur velja úr hvaða 5 þeim finnst allra mikilvægust sem dæmi. Í viðhengi má finna sýnishorn af Mitt og þitt hlutverk.

Bækur og gögn: Á heimsíðunni uppbygging.is og hliðarsíðu þar undir má finna gögn til að vinna með mitt og þitt hlutverk.

Mitt og þitt hlutverk

Hlutverk nemenda

Hlutverk kennara

Mitt og þitt hlutverk

Hlutverk nemenda

Hlutverk skólaliða

3.3. Kennsluskipulag fyrir þarfirnar

Undirbúningur:

- Hafa sýnilegan þarfahring í stofunni.
- Skoða vel töflu yfir leiðir til að uppfylla þarfir.
- Sækja bókina Regnbogafiskurinn á bókasafnið.
- Velja verkefni til að vinna og finna til efni í þau verkefni.

Markmið er að nemendur:

- Læri að þekkja 5 grunnþarfir sínar.
- Læri að uppfylla þarfir sínar á jákvæðan hátt og í sátt við aðra.

Kveikja: Lesa bókina Regnbogafiskurinn. Í bókinni koma þarfir fram í hegðun sögupersónanna sem gefur tilefni til að ræða hegðun sem stýrist af tilteknun þörfum. Aðalsögupersónan finnur mjög til sín (áhrifaþörfin) en hún hefur silfrað og fallet hreistur. Allir dást af henni og vilja fá hluta af glitinu og þegar hún fer að gefa af sér uppfyllir hún sterkt mikilvægi umhyggjuþarfarinnar.

Innlögn: Samkvæmt kenningum William Glasser höfum við 5 grundvallar þarfir sem öll okkar hegðun stýrist af. Þegar við erum að uppfylla allar okkar þarfir erum við glöð og hamingjusöm. Ef við uppfylfum ekki þarfir okkar á jákvæðan hátt gerum við það á neikvæðan hátt (sjá þarfahring) og þá kemur það oft niður á þörfum annarra í kringum okkur. Kennslan byggir því á því að nemendur þekki þessar þarfir og tákmyndir þeirra og læri að uppfylla daglegar þarfir sínar á jákvæðan hátt. Þessar þarfir eru:

- Þörfin fyrir öryggi – Þessi þörf er eina þörfin sem er líkamleg og snýst um að lifa af og lifa öruggu lífi þ.e. búa við vernd, góða heilsu, fæði, klæði og húsaskjól. Þörfin er táknueð með húsi.
- Þörfin fyrir ást og umhyggju – Þörfin fyrir að tilheyra, sýna umhyggju, deila með öðrum, vinna saman, vera viðurkenndur, taka þátt og sýna hlýju. Uppfyllt í gegnum fjölskyldu, vini, hópa, tómstundir, kennara og ráðgjafa. Þörfin er táknueð með hjarta.
- Þörfin fyrir áhrif – Þörfin fyrir að ná árangri, hafa sjálfstjórn, að finnast maður mikilvægur, hafa trú á eigin getu, samkeppni og leiðtogafærni.

Uppfyllt í gegnum áhugamál, skólaverkefni, að vera sterkur, að velja jákvæðar leiðir og að vera vinnusamur. Þörfin er táknuð með stjörnu.

- Þörfin fyrir frelsi – Þörfin fyrir að njóta frelsis, vera sveigjanlegur, geta breytt til, vera skapandi og að ferðast. Uppfyllt í gegnum valmöguleika, frjálssar stundir, svigrúm, sjálfstæði og frítíma. Þörfin er táknuð með fiðrildi.
- Þörfin fyrir gleði – Þörfin fyrir að leika, kímigáfu, að njóta, finna til ánægju, vera spenntur og ákafi. Uppfyllt í gegnum leiki, að prófa nýja hluti, áskoranir, grín og nám. Þörfin er táknuð með blöðru eða broskalli.

Unnið er með þarfir í öllum árgöngum frá 1. – 10. bekkjar. Skilningur er dýpkaður lítillega á hverju ári. Til þess að kenna nemendum að þekkja vel þarfir sínar og læra að skilja þær er einn leikur og þrjú verkefni í boði. Hægt er að velja úr leik og verkefnum 1 – 3 eða taka öll. Hafið í huga þegar unnið er með þarfirnar:

Öryggi: Hvað finnst nemandanum gott að borða og drekka?

Ást og umhyggja: Hverjir eru mikilvægir í lífi nemandans?

Áhrif: Í hverju eru nemendur góðir?

Frelsi: Hvað má nemandinn velja fyrir sig?

Gleði: Hvað finnst nemandanum skemmtilegt að gera?

Leikur

Minnisleikur: Þetta er minnisleikur, þar sem nemendur sitja í hring. Kennari nefnir eina af þörfunum og nemendur eiga að segja hvernig þeir geta uppfyllt hana. Sá sem situr til vinstri við kennara byrjar og segir hvað hann getur gert til að uppfylla þörfina sína. Sá næsti segir það sama og bætir einu atriði við og svo koll af kolli þar til allir hafa gert eða einhver klikkar.

Dæmi: Kennari segir öryggi, barn eitt segir húsaskjól, næsta segir húsaskjól, vatn, þriðja segir húsaskjól, vatn, matur o.s.frv.

Verkefni 1

Þarfaveggur: Í þessu verkefni er fjallað um það sem við getum gert til þess að uppfylla þarfir okkar á jákvæðan hátt. Gott getur verið að undirbúa nemendur með því að skoða saman þarfahringinn eða töflu með leiðum til að uppfylla þarfirnar sem finna má í viðhengi. Hér að neðan eru tvær útfærslur.

Útfærslur:

- Nemendur teikna myndir af athöfnum sem lýsa því hvernig við getum uppfyllt þarfir okkar. Gaman að setja kross á vegginn með bókbandslímbandi og merkja hvern fjórðung með einni þörf. Nemendur hengja svo myndirnar sínar, eina í hvern fjórðung. Sjá í viðhengi hugmynd að uppsetningu.
- Nemendur leita mynda/orða í blöðum sem þeir klippa út og flokka þær eftir þörfum. Hvaða þörf endurspeglar myndirnar/orðin? Líma á veggspjöld.

Hjarta: Vinamyndir, fjölskyldumyndir eða hópmyndir, samvinna, dýr.

Stjarna: Stolt fólk, afrek, keppni, stjórnun, íþróttir.

Fiðrildi: Athafnir, ferðalög, bílar, áhugamál, sköpun,

Blaðra: Hlátur, bros, skemmtilegt, leikur.

Verkefni 2

Þarfaform með myndum: Nemendur skrá í eða teikna myndir á þarfaform hvernig þeir uppfylla þarfir sínar. Gaman að leika sér að uppsetningunni t.d. búa til orm sem formin eru sett inn á eða t.d. móta táknin með litlu formunum frá nemendum. Í viðhengi eru útlínur af þarfaformum sem má nota í þessu verkefni.

Verkefni 3

Þarfalistaverk: Nemendur vinna tveir og tveir saman að því að búa til þarfamyndir á A4 eða A3 veggspjald. Nemendur draga hjá kennara miða sem segir hvaða þörf þeir eiga að vinna með. Þeir teikna útlínur táknmyndarinnar, fara ofan í hana með breiðari túss svo útlínurnar séu áberandi. Þá eru teiknaðar línur yfir allt blaðið sem skarast á við formið, fara yfir það og út um allt blaðið. Þegar því er lokið lita nemendur nemendur í formin sem myndast með fallegum litum. Hægt að leika sér með þetta og setja inn heiti á þörf eða klippa út orð úr tímaritum sem eiga við þessa tilteknu þörf. Sjá sýnihorn í viðhengi.

Bækur og gögn: Á heimsíðunni uppbygging.is og hliðarsíðu þar undir má finna gögn til að vinna með þarfir.

3.4. kennsluskipulag fyrir sáttmáli og T-spjöld

Undirbúningur:

- Skoða dæmi um T-spjöld.
- Prenta út T-spjöld til að fylla út í.
- Velja hópaflisleik til að fara í.

Markmiðið er að nemendur:

- þjálfist í að setja sér markmið sem hópur og að gera með sér samkomulag.
- verði meðvitaðri um þau gildi sem skiptir þau máli.
- hafi á færi sínu að nýta sáttmálann sinn í umræðum þegar eitthvað kemur upp á.

Kveikja: Umræður um reglur sem gilda í skólanum og finna saman hvaða gildi þessar reglur eru að verja.

Gott að fara í hópeflisleik að eigin vali til að draga fram mikilvægi þess að vinna saman og sýna hvort öðru virðingu áður en byrjað er á sáttmálavinnu.

Innlögn: Sáttmáli er alltaf byggður á jákvæðum gildum og inniheldur ekki reglur. Hins vegar má hugsa sér að útbúa vel valdar jákvætt orðaðar reglur til að bakka upp sáttmálann þegar hann er klár.

Ef nemendur eru að vinna sáttmála í fyrsta sinn er gott að vera búinn að fara í gegnum umræður í kveikjunni um reglur heima og á æfingum.

Til að finna sáttmálaorð með bekknum er gott að fá nemendur að hugsa út frá hvernig samskipti eru í “besta bekknum”. Gefa nemendum umhugsunartíma og fá síðan hugmyndir sem skrifaðar eru jafnóðum upp. Á meðan á þessari hugmyndavinnu stendur getur kennari lagt mat á orðin sem koma og ef það koma reglur að breyta þeim með nemendum í þau gildi sem reglan á að verja. Einnig gott með unga nemendur að ræða merkingu gildanna þannig að allir skilji þau.

Þegar dágóður listi yfir gildi hefur myndast fá nemendur tækifæri til að velja þrjú gildi sem þeim finnst allra mikilvægust. Þetta má gera með því að nemendur gefa þremur gildum sitt stig á töflu eða með því að hafa leynilegt val þar sem nemendur velja gildin án þess að aðrir viti hvert val hvers og eins er. Leynilegt val kemur í veg

fyrir að nemendur hermi eftir besta vini eða leiðtoga í hópnum. Þau þrjú til fimm gildi sem fá flest stig verða fyrir valinu sem sáttmálaorð bekkjarins.

Þegar sáttmálaorðin liggja fyrir er næsta skref að búa til myndrænan sáttmála sem inniheldur sáttmálaorðin sem er svo látinn hanga uppi á vegg allan veturinn með undirskrift nemenda. Þetta má gera með ýmsu móti s.s allir leggja eitthvað af mörkum til verksins sem er um leið undirskrift nemenda, velja fulltrúa sem útbúa sáttmálann, láta marga hópa vinna sáttmálann sem verður þá til í mörgum eintökum eða hafa samkeppni um útlit og uppsetningu.

Gaman er að fá nemendur til að semja lag með sáttmálaorðunum sem eru þá sett í lengri texta sem fjallar um sáttmálaorðin og samskipti sem endurspeglar þau. Þetta má gera með sönglagakeppni eða fá sjálfboðaliða til að taka verkið að sér.

Mikilvægt er að viðhalda sáttmálanun þannig að hann verði ekki eingöngu fallett veggspjald. Notaðu hann í umræðum þegar eitthvað kemur upp. Einnig mikilvægt að taka reglulega umræður um hvernig nemendum finnst ganga að uppfylla sáttmálann sinn.

Vinna þarf T-spjöld úr sáttmálaorðum til þess að nemendur skilji hvaða hegðun endurspeglar gildin í sáttmálanum og hvaða hegðun gerir það ekki. T-spjald skiptist í *er* og *er ekki* en undir þessa flokka finna nemendur og kennari í sameiningu hvaða hegðun á við og hvaða hegðun á ekki við út frá hverju sáttmálaorði fyrir sig. Í viðhengi má sjá dæmi um T-spjald.

Bækur og gögn: Á heimsíðunni uppbygging.is og hliðarsíðu þar undir má finna gögn til að vinna með sáttmála og T-spjöld.

T-spjald

Sáttmálaorð: _____

Er ...

Er ekki ...

3.6. Kennsluskipulag fyrir Lífsvagninn

Undirbúningur:

- Finna mynd af bíl til að skoða.
- Finna til verkefnablað eða gögn til að útbúa líkan af bíl.

Markmiðið er að nemendur:

- Læri að þekkja lífsvagninn og hvernig hann er tákn fyrir okkur sjálf og hegðun okkar.
- Geri sér grein fyrir að þau hafi stjórn á eigin gerðum og hafi valkosti um viðbragð þegar eitthvað kemur upp á.

Kveikja: Skoða í sameiningu mynd af bíl og biðja nemendur að segja hvað einkennir hann. Hvað þarf að vera til staðar svo hægt sé að keyra hann?

Innlögn: Lífsvagninn útskýrir heildarhegðun okkar, það hvernig samverkandi þættir hafa áhrif á líðan okkar. Okkur sjálfum og hegðun okkar er líkt við bíl sem keyrir eftir vegi lífsins. Bíllinn hefur fjögur hjól sem vinna saman. Framhjólin eru framkvæmdahjól og hugsanahjól. Afturhjólin eru tilfinningahjól og líkamshjól. Þú þarft á öllum hjólum bílsins að halda til að komast á leiðarenda. Við höfum stjórn á framhjólunum en afturhjólin elta. Líðan okkar er háð því hvernig við stýrum framhjólunum. Við getum stjórnað hugsunum okkar og gerðum og haft þannig áhrif á það hvernig okkur líður líkamlega og tilfinningalega. Hér er að neðan eru nokkrir hlutar bílsins sem allir tengjast því að bera ábyrgð á eigin hegðun eða taka stjórn á eigin lífi.

Framhjól: Hugsanir og gerðir.

Afturhjól: Tilfinningar og líkamleg líðan.

Vélin: Þarfir okkar fyrir ást og umhyggju, áhrif/stjórn, frelsi og gleði.

Eldsneyti: Það sem við borðum og drekkum.

Aftusýnispejillinn: Notum hann til þess að læra af reynslunni en ekki til að dvelja við fortíðina.

Framrúðan: Minnir okkur á að horfa fram á veginn og dvelja ekki við það sem við getum ekki breytt.

Framsætið/stýrið: Minnir okkur á að vera bílstjórinn í eigin lífi og að taka ábyrgð á því hvert bíllinn okkar stefnir þ.e. eigin hegðun.

Froskurinn í aftursætinu: Er einhver í aftursætinu sem þú ert að leyfa að stjórna þér?

Skottið: Er hlassi í skottinu sem kemur í veg fyrir góða líðan eða góðar ávarðanir. Þá er gott að losa sig við eða létta byrgðina.

Þegar nemendur í 2. bekk læra um lífsvagninn er verkefnið lagt inn á einfaldan hátt. Gott er að ræða við nemendur um að það er bara einn sem við getum stjórnað og það erum við sjálf. Einnig er mikilvægt að nemendur átti sig á því að þau eru við stýrið í eigin bíl og geta alltaf valið góðar eða slæmar leiðir.

Hægt er að velja á milli þess að vinna verkefni eitt eða tvö.

Verkefni 1

Að föndra bíl: Nemendur föndra bíl í þrívídd úr pappa og/eða klósettrúlluhólk og skrifa á framdekkinn hugsun og gerðir og á afturhjólin tilfinningar og líkamleg líðan. Það mætti líka skapa táknmyndir fyrir orðin og teikna þær á hjólin. Hugsun gæti verið hugsanablaðra eða ljósapera, gerðir gæti verið spýtukalla á hreyfingu eða hönd, líkami gæti verið útlínur af líkama og tilfinningar gætu verið táknaðar með broskalli og fýlukalli sem dæmi.

Verkefni 2

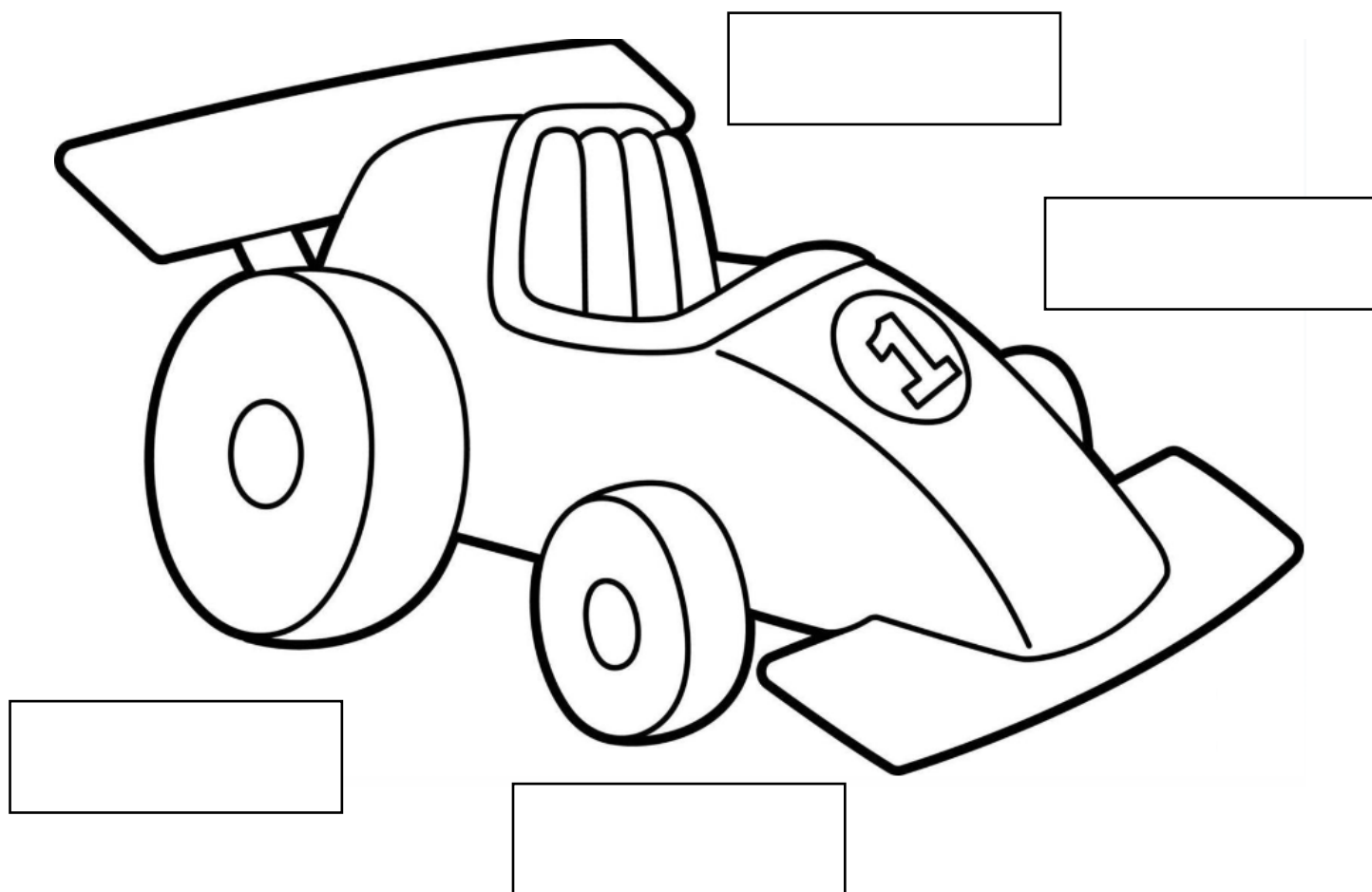
Mynd af bíl: Í þessu verkefni fá nemendur bíl til að lita og skrifa inn á myndina hvað hjólin standa fyrir.

Verkefni 3

Hvað get ég gert?: Þegar nemendur hafa áttað sig á þeirri ábyrgð sem þeir bera á eigin hegðun er gott að vinna þetta verkefni þar sem þeir finna öruggar leiðir þegar þeir verða reiðir.

Bækur og gögn: Á heimsíðunni uppbygging.is og hliðarsíðu þar undir má finna gögn til að vinna með lífsvagninn.

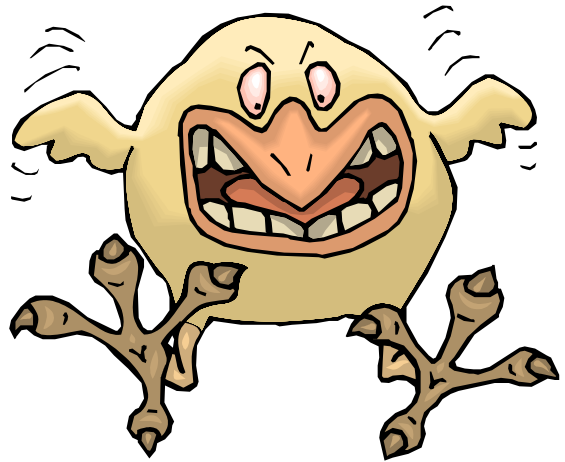
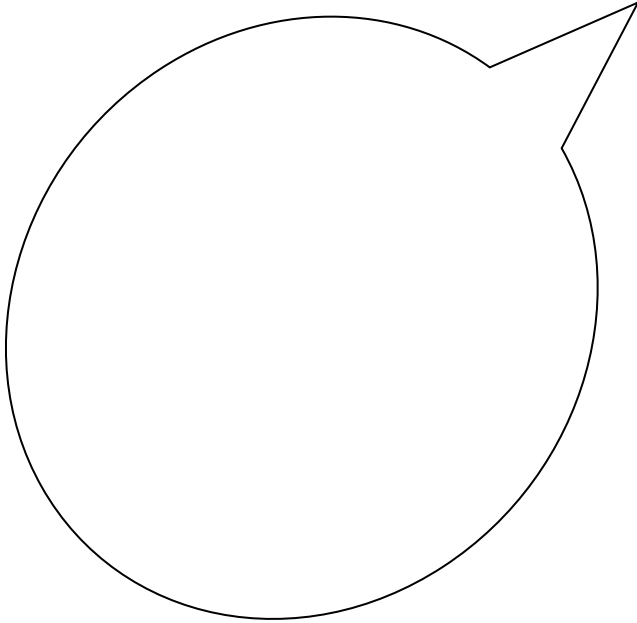
3.7. Lífsvagninn - verkefnablað



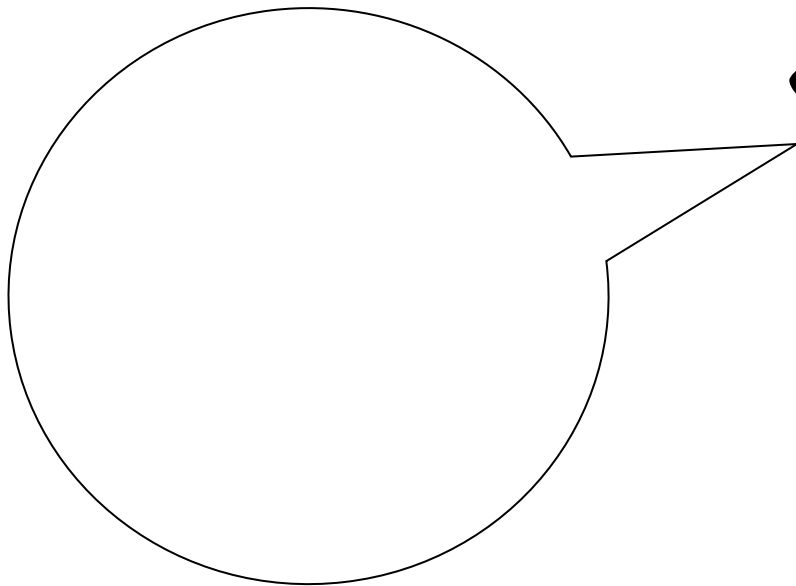
3.8. Hvað get ég gert ?

Það er í lagi að verða reið(ur). Það er ekki í lagi að meiða aðra. Þegar ég er reið(ur) er mikilvægt að ég finni öruggar leiðir til að takast á við reiðina.

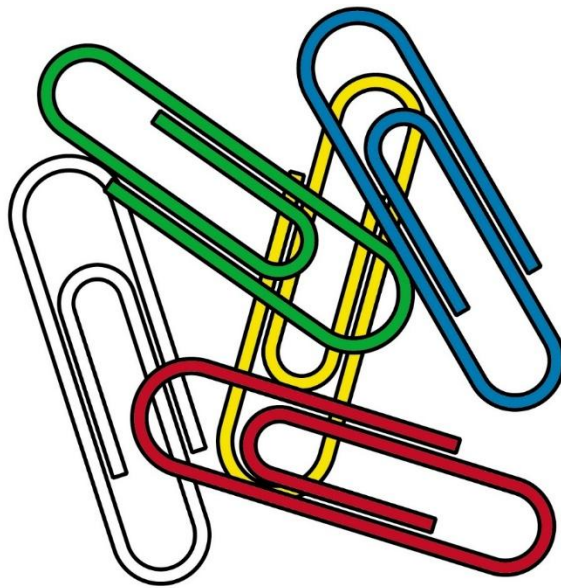
Í stað þess að öskra eða slá ætla ég að



Og ef það virkar ekki ætla ég að



4.0. Viđhengi



4.1. Mitt og þitt hlutverk - sýnishorn

Mitt og þitt hlutverk

Hlutverk nemanda	Hlutverk kennara
• Vera þæg • Hafa hljóð • Hlýða • Hlusta á kennarann • Hafa gaman • Læra • Labba á ganginum • Gefa vinnufrið • Gera heimavinnu • Taka tillit til þarfanna • Ganga vel um eigur skólans og okkar	• Kenna • Fara á fundi • Hjálpa nemendum • Ganga vel um eigur skólans og nemenda • Labba á gangi • Hlusta á nemendur • Sýna nemendum umhyggju
Ekki hlutverk nemenda...	Ekki hlutverk kennara....
• Vera með útúrsmúninga • Meiða aðra • Rífast • Að vera með læti • Stjórnast í öðrum	• Skamma • Vinna verkefni fyrir nemendur



Mitt og þitt hlutverk

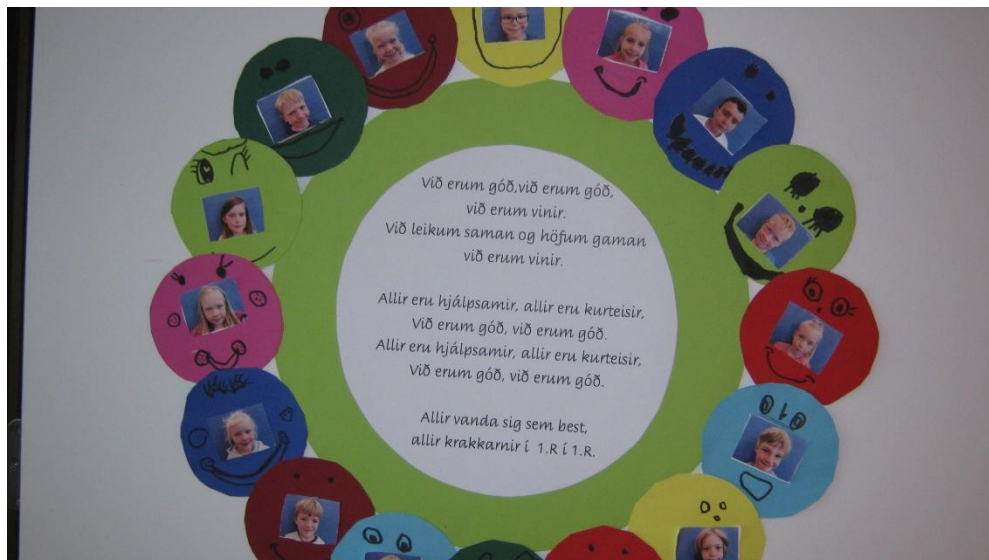
Góður bekkjarfélagi

• Skemmtilegur • Góður við aðra • Hjálpasamur • Sá sem virðingu • Allir fá að vera með • Jákvæður • Kurteis • Umburðarlyndur • Traustur • Góður í samvinnu	• Að koma illa fram • Að stríða • Að meiða • Að vera neikvæður • Ókurteis • Vinna lítið í samvinnu • Að trufla • Að skilja út undan
--	---

Tafla yfir grundvallarþarfir

Umhyggja	Áhrif	Frelsi	Gleði	Öryggi
Tilheyra Láta sér annt um Viðurkenna Vera með Náin kynni Umhyggja	Dugnaður Færni Mikilvægi Keppni Yfirburðir Forysta Skipulag	Hreyfing Velja Sveigjanleiki Sköpun Opinskátt Til og frá	Leikur Lærdómur Spaugsemi Gleði Hlátur Spennandi	Fæði Klæði Hvöld Skjól Öryggi Fullvissa Heilsa
Hvernig fullnægt	Hvernig fullnægt	Hvernig fullnægt	Hvernig fullnægt	Hvernig fullnægt
Fjölskylda Vinir Samstarfsfólk Hópar Félagar Gefa af sér	Atvinna Verkefni Tómstundir Íþróttir Fylginn sér Þjálfun Menntun Vera sterkur	Ferðast Versla Fjölbreytni Vera frjáls Frjáls hugsun Setja mörk Valmöguleikar Taka sér tíma Skapa aðstæður Sjálfstæði	Leika sér Læra Njóta Uppfinning Tilbreyting Taka áskorun Sköpun Leikgleði	Safna Skipuleggja Vinna sér inn Tryggja Vernd Borða Sofa Gæta heilsunnar

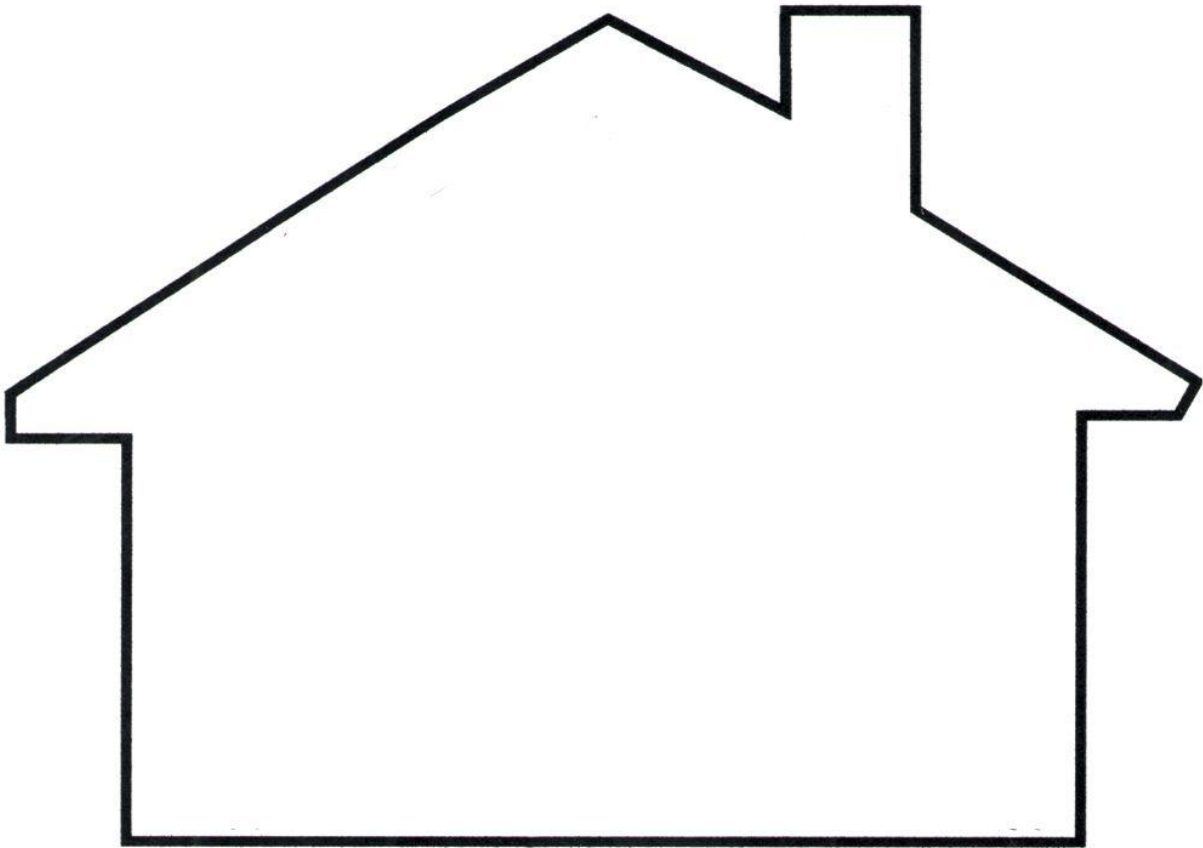
4.4. Sáttmálar - sýnishorn



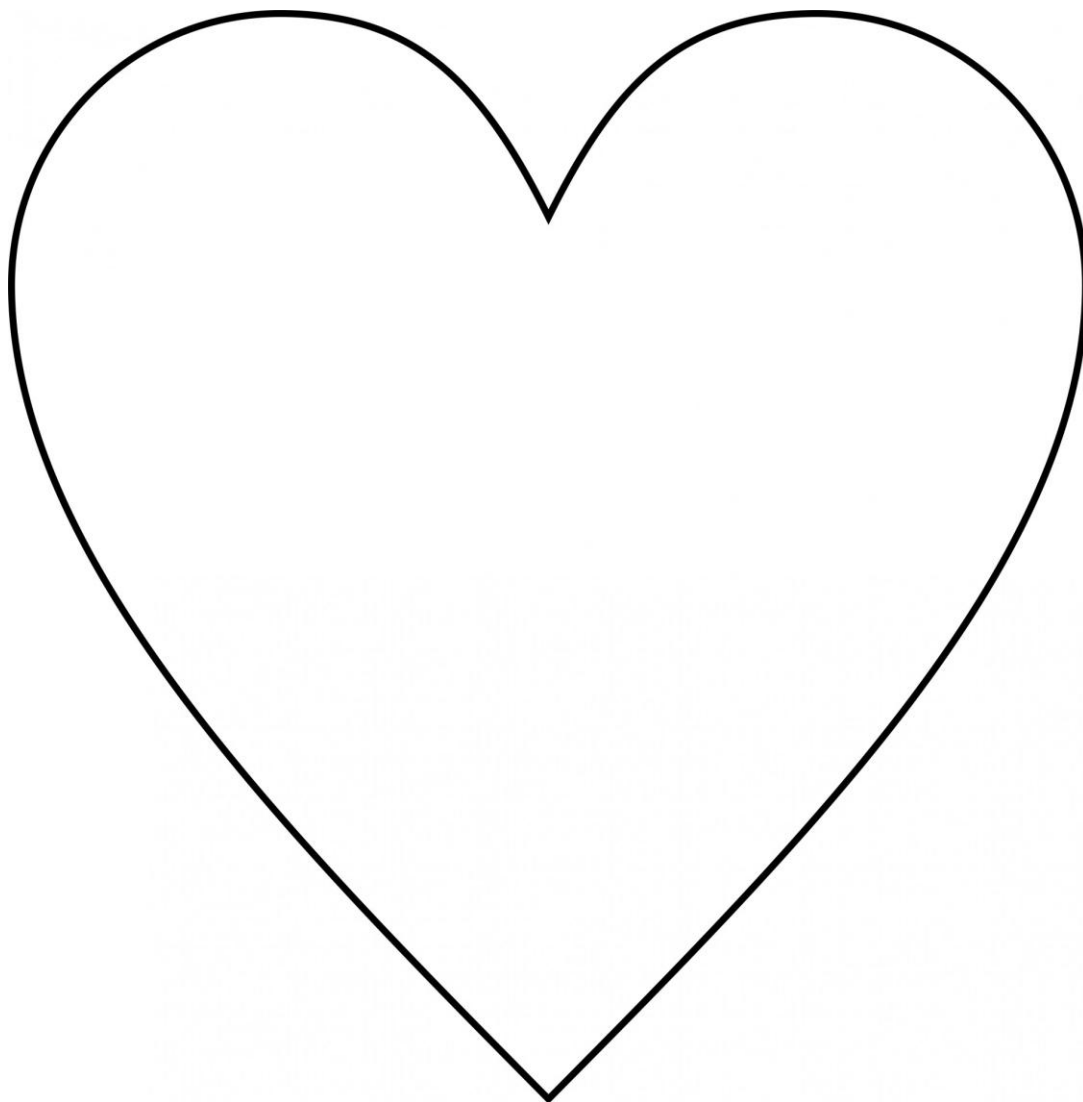
4.5. Þarfaverkefni – sýnishorn



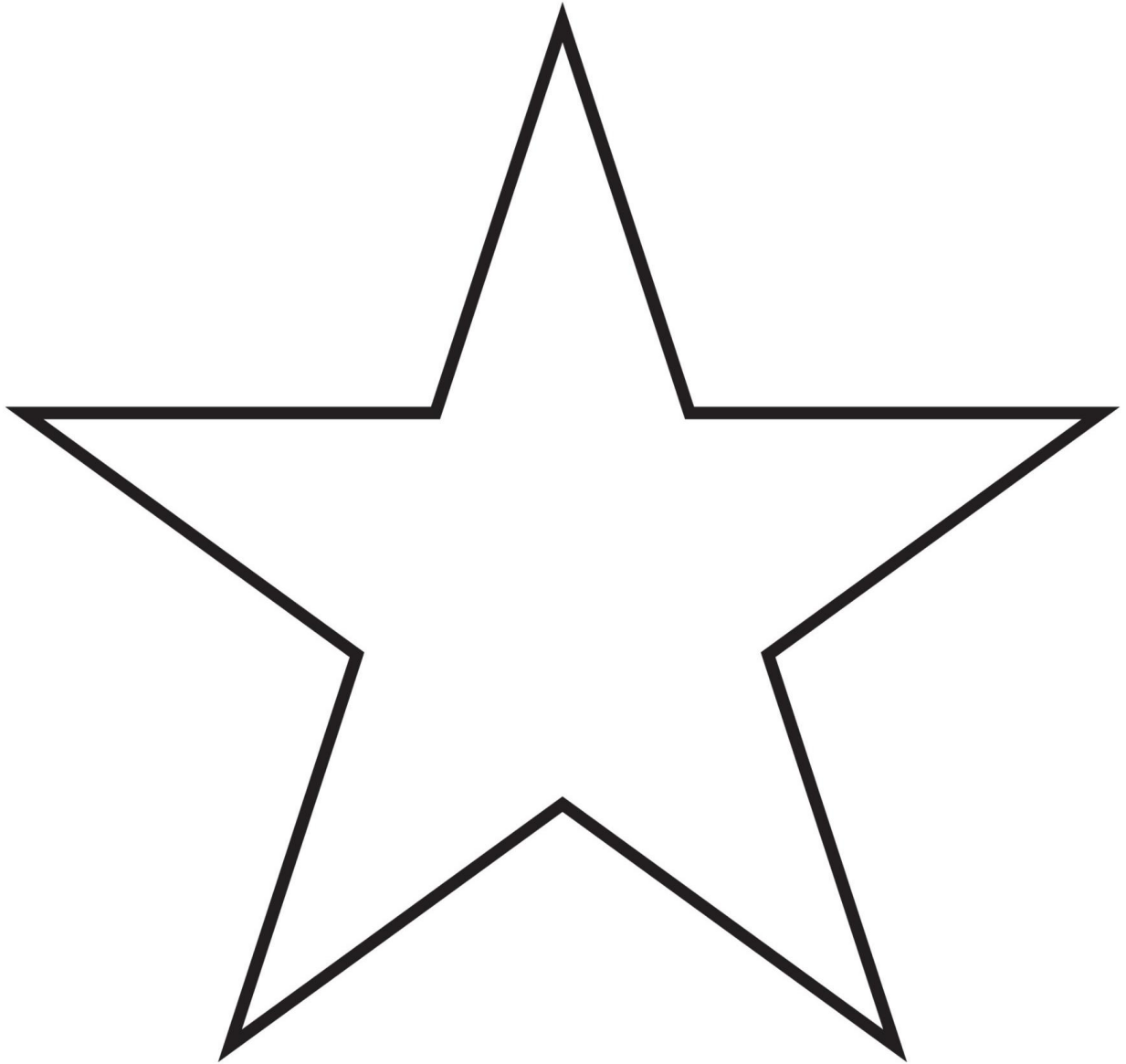
4.6. Öryggi- verkefnablað



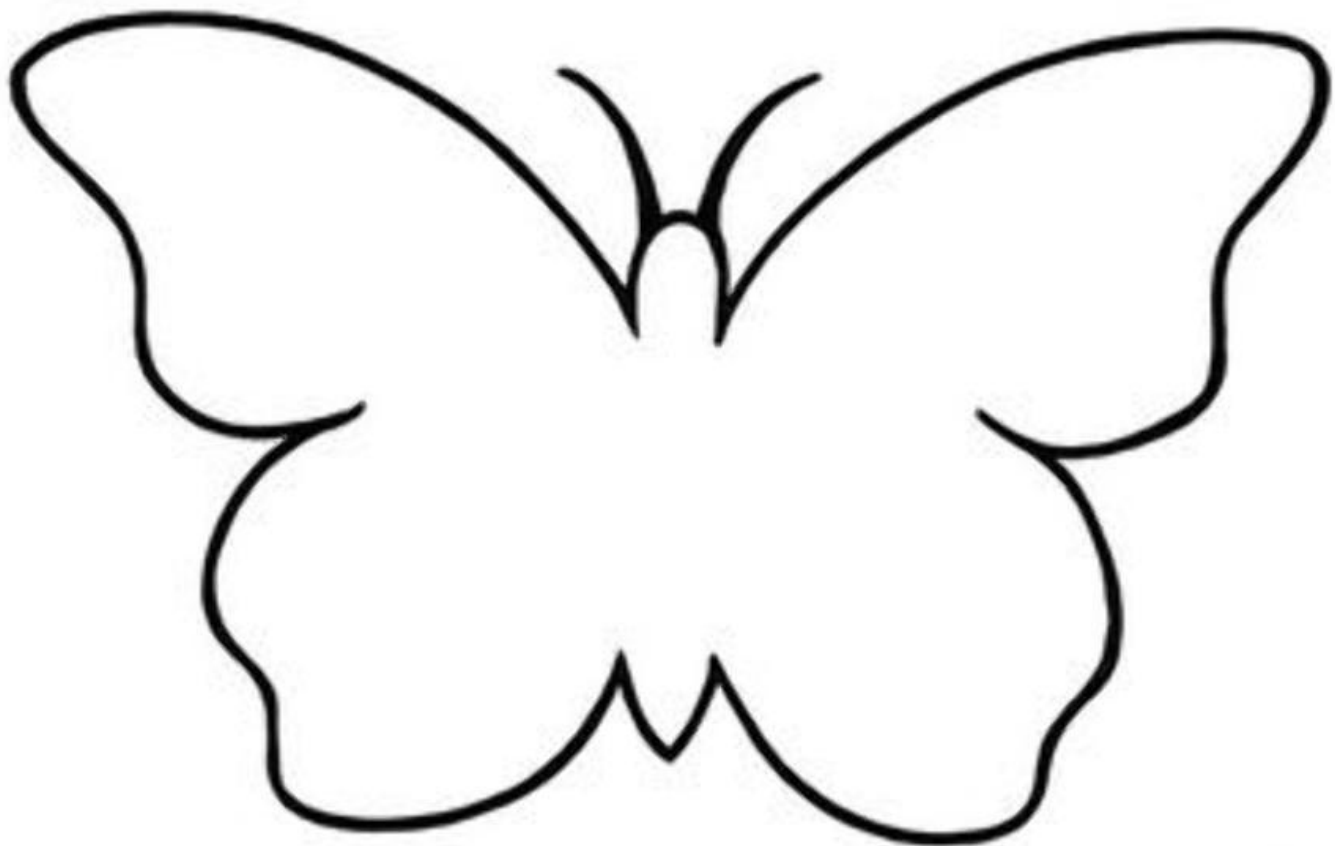
4.7. Ást og umhyggja - verkefnablað



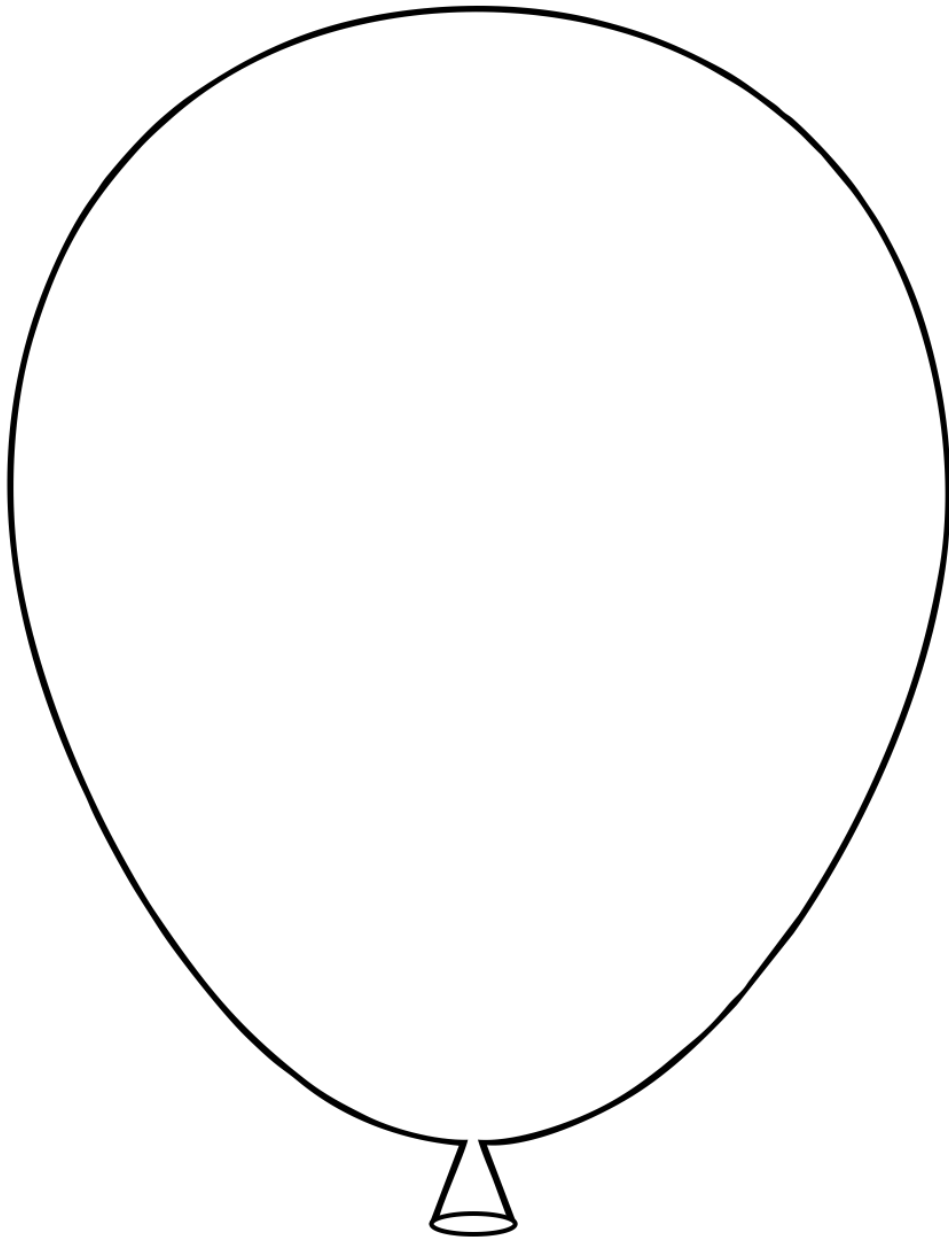
4.8. Áhrif/stjórn - verkefnablað



4.9. Frelsi - verkefnablað

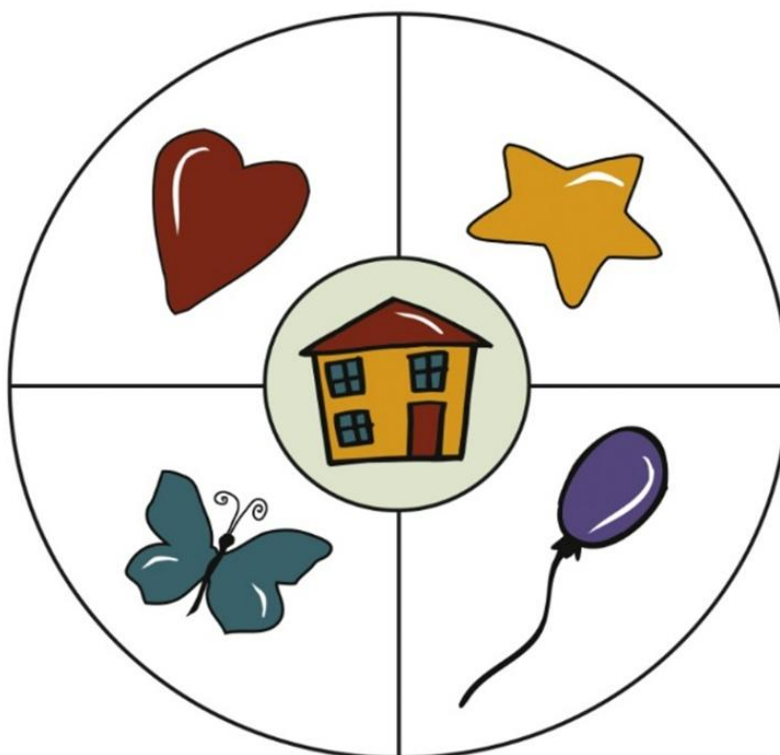


4.10. Gleði - verkefnablað





5.0. Viðauki með þarfaverkefnum í 1. og 2. bekk



Þarfaórói:

Nemendum er skipt í fimm hópa og hver hópur fær úthlutaðri einni þörf.

Nemendur strika eftir skapalónum af þarfatáknum (sjá viðhengi) og klippa þau út. Í formin skrifa og/eða teikna nemendur hvernig maður getur uppfyllt þörfina.

Kennari setur saman formin í skemmtilegan óróa.

Hlutir að Heiman: Nemendur koma með fjórar myndir eða hluti að heiman sem tákna tilfinningalegu þarfirnar þeirra og segja frá því hvernig og hvers vegna þeir tengja þessa mynd eða þennan hlut við tiltekna þörf. Hægt að safna á vegg/hillu merкта þörf eða taka mynd af hlutum nemenda og setja á myndavegg. Hægt að láta x marga nemendur koma með myndir/hluti á hverjum degi og segja frá í heimakrók í byrjun dags.

Neikvæðar birtingarmyndir þarfanna: Ef nemendur þekkja þarfirnar nokkuð vel getur verið gagnlegt að taka einnig umræðu um það að ef við uppfylfum þarfirnar ekki á jákvæðan hátt gerum við það á neikvæðan hátt. Kennari fær nemendur til að nefna dæmi um neikvæða hegðun sem kemur oft upp í þeirra samskiptum, skoðar með þeim þarfahringinn og í sameiningu er fundið út hvaða þörf er verið að uppfylla á neikvæðan hátt. Skrifa hjá sér það sem kemur upp til að nýta síðar í samtali þegar samskiptamál koma upp.

Að fylla fötuna:

Lesi bók um að fylla fötu *Will you fill my bucket* eftir Carol McCloud og Karen Wells og skapa umræður um hegðun út frá henni. Tengja efnið við Uppeldi til ábyrgðar.

Hrósleikur: Nemendur sitja í hring og hrós er látið ganga hringinn. Þessi leikur uppfyllir vel allar þarfir okkar.

Að leggja í pant: Nemendur sitja í hring. Kennari nefnir eina þörf og kastar bolta eða grjónapoka til einhvers í hópnum. Hann á að segja hvernig hann getur uppfyllt þessa þörf fljótt og kasta svo bolta til þess næsta sem gerir það sama. Ef einhver þarf meira en 3 sekúndur til umhugsunar verður viðkomandi að leggja í pant. Taka einhvern hlut af sér. Má líka nota kubba eða kennslupeninga sem maður þarf að láta af hendi.

Dæmi (yngri): Kennari segir áhrif (að vera góður í einhverju eða eitthvað sem gerir mann stoltan) og kastar boltanum til Guðmundar. Hann segir strax, skora mark og

kastar boltanum til Lilju sem segir strax, fimleikar og kastar boltanum til Jóhanns sem hikar of lengi og verður að setja í pant. Hann tekur af sér úrið og setur í miðjuna á hringnum eða gefur einn af þremur kubbum sem hann hefur fengið úthlutaða.

Ígrundun um þarfir: Fá nemendur til segja frá hvort þeir hafi uppfyllt þarfir sínar yfir skóladaginn í lok dags og þá hvernig. Var einhverri þörf ekki mætt? Hvernig má bæta úr því? Sama má gera eftir tiltekna kennslustund eða þegar hópavinnu er lokið.

Þarfakapphlaup: Kennari þarf að útbúa 8 – 10 miða fyrir hverja þörf þar sem fram koma ólíkar leiðir til að uppfylla þarfirnar. Miðunum er svo öllum raðað á hvolf í miðju svæðis. Nemendum er skipt í hópa eftir þörfum og hópar látnir raða sér þannig að allir séu í sömu hlaupafjarlægð frá miðjunni. Þegar leikur hefst á einn úr hverju liði að hlaupa inn í miðju og sækja einn miða og hlaupa með hann til síns liðs. Ef það sem stendur á miðanum á við þeirra þörf leggja þeir miðann niður og næsti hleypur eftir miða. Ef hins vegar miðinn þeirra á við einhverja aðra þörf, hleypur næsti, skilar miðanu og sækir annan. Það lið sem er fyrst til að ná öllum sínum miðum vinnur leikinn. Gott getur verið að nefna leið til að uppfylla þörfina og hafa þarfátaknið einnig með til þess að ekki leiki vafi á við hvaða þörf er átt.

Þarfaspil: Kennari eða nemendur útbúa spilaborð með tölum frá 1 – 60 (má vera meira) en á nokkrum völdum reitum eru þarfátáknin. Spilið gengur þannig fyrir sig að nemendur kasta teningi til skiptis og færa sig eftir spilaborðinu um eins marga reiti og talan á teninginum segir til um. Ef nemandi lendir á tákninu þarf að segja hvað hægt er að gera til að uppfylla þörfina. Ef nemandinn finnur ekkert þarf hann að sitja hjá næstu umferð. Ef hann leysir verkefnið má hann kasta aftur. Sá vinnur sem kemst fyrstur upp í 60.

Útfærsla: Ef nemendur lenda á tilteknum táknnum þarf að gera eftirfarandi:

- Hjarta - hrósa einhverjum úr hópnum
- Stjarna - sýna einhverja hæfni sem hann býr yfir/leysa þraut
- Fiðrildi – fá að kasta 2 x aftur
- Gleði – segja brandara

Þarfadans:

Þessi leikur er útgáfa af leiknum Ásadans nema að í hornin fjögur eru sett þarfatáknin (hjarta, stjarna, fiðrildi og blaðra). Nemendur dansa við tónlist og þegar kennari slekkur á henni finna allir sér horn til að fara í. Kennari dregur þá úr bunka með þarfatáknum eitt spil. Ef spilið er til dæmis hjarta detta þeir úr leiknum sem völdu það horn en hinir halda áfram. Þetta er endurtekið þar til aðeins einn siguvegari stendur eftir.

Útfærsla: Kennar kemur með staðhæfingar sem tengjast þörfunum og nemendur velja það horn og þörf sem þeir telja að eigi við staðhæfinguna. Þeir sem fara í rétt horn halda áfram en aðrir detta út. Dæmi um spurning gæti verið “Finnst gaman að spila” eða “Finnst skemmtilegast að fá að vinna með öðrum”. Einnig hægt að enda daginn á fá nemendur til að velja horn og þörf og hleypa svo þeim fyrst út sem völdu þá þörf sem er dreginn hverju sinni.

Hjarta – starna – fiðrildi – blaðra stólaleikur: Stólum er raðað í hring og stjórnandinn lætur alla þátttakendur draga spil úr spilastokk með þarfatáknunum fjórum hér að ofan. Nemendur þurfa að muna táknið sitt. Stjórnandinn safnar svo spilunum aftur saman og allir nemendur setjast í sitt sæti í hringnum. Þá dregur stjórnandinn spil úr bunkanum og kallar upp táknið t.d. hjarta, en þá eiga allir sem voru með hjarta að færa sig um eitt sæti til vinstri en hinir sitja kyrrir. Ef einhver er fyrir í sætinu er sest ofan á hann. Stjórnandinn dregur svo næsta spjald t.d. stjörnu og þá eiga þeir sem voru með stjörnu að færa sig um eitt sæti til vinstri. Ef einhver situr ofan á tígli getur sá sem eru undir honum ekki fært sig. Leik er lokið þegar stjórnandi ákveður það. Tilvalið að ræða hvernig við getum uppfyllt allar okkar þarfir í leikjum. Dæmi:

- **Hjarta:** samvera, samvinna, og vinátta
- **Stjarna:** Hæfni, framkoma og sjálfsjón
- **Fiðrildi:** Hreyfing og fjör
- **Gleði:** Hlátur og að hafa gaman saman