

# Äventyrspedagogik

Verksamhetsplanen för Rödskolan



Sammanställt av:

Per Eriksson, Lotta Hellström, Eva Magnusson och Jessica Sandqvist

## Innehåll

Kort presentation	sid 3
Vad är äventyrspedagogik?	sid 4
Pedagogisk plattform	sid 4
Äventyrspedagogik i praktiken	sid 4
Introduktion av äventyrspedagogiken	sid 5
Integrera äventyrspedagogiken i verksamheten	sid 6
Koppling till läroplan, kursplan, styrdokument	sid 9
Resursplan	sid 10

Verksamhetsplanen har sammanställts av

Per Eriksson

e:post [per1.eriksson@skola.oskarshamn.se](mailto:per1.eriksson@skola.oskarshamn.se)

Lotta Hellström

e:post [lotta.hellstrom@skola.oskarshamn.se](mailto:lotta.hellstrom@skola.oskarshamn.se)

Eva Magnusson

e:post [eva.magnusson@skola.oskarshamn.se](mailto:eva.magnusson@skola.oskarshamn.se)

Jessica Sandqvist

e:post [jessica.sandqvist@skola.oskarshamn.se](mailto:jessica.sandqvist@skola.oskarshamn.se)

Rödsleskolan

Norra vägen 65

572 27 Oskarshamn

Oskarshamn 2009-05-13

Reviderat 2009-12-21

## Kort presentation

Rödsleskolan i Oskarshamn är en F-9 skola med ca 800 elever. Skolan har tre paralleller upp till och med år 6 och fyra paralleller i år 7-9. Här finns även grundsärskola. Vår skola ligger fyra kilometer utan för Oskarshamns centrum och har trevlig omgivning med varierad natur och terräng som lämpar sig väl för sago – äventyrsprojekt.

Vi är fyra fritidspedagoger/äventyrspedagoger på skolan och har vår grundplacering på tre olika fritidshem, Ekan (F-2), Koggen (3-6), Skeppet (F-2) och det finns ytterligare ett fritidshem på skolan, Ankaret (F-2).

Per jobbar på Koggen och samarbetar med år 4 och Ekans förskoleklass.

Lotta jobbar i en förskoleklass på Skeppet.

Eva jobbar på Ekan och samarbetar med år 2.

Jessica jobbar på Koggen och samarbetar med år 3 och Ankarets förskoleklass.

Per kom i kontakt med äventyrspedagogik genom tidningen *Fritidspedagogen* och tog kontakt med kollegor på andra rektorsområden. Efter möten och ekonomiska förhandlingar genomfördes en föreläsning och praktiska övningar som samlade många intresserade.

Vi tror att äventyrspedagogik kan ge barn en varierad form av kunskapsinhämtning med rörelse, socialt samspel, samarbete, lek och ledarskap. Målet för oss är att genomföra äventyrspedagogik från förskoleklass till år 4. Vår vision är att på skolan kunna arbeta som äventyrspedagoger inom ramen för vårt yrke och utveckla verksamheten i år 5 och 6.

## Vad är äventyrspedagogik?

Äventyrspedagogiken består av många olika metoder och arbetssätt. Sagoäventyren riktar sig till yngre barn och Äventyrsprojekten till äldre barn samt ungdomar, men i övrigt kan metoderna anpassas till alla åldrar.

[www.ltu.se/pol/aventyrspedagogik/d23523/1.44927](http://www.ltu.se/pol/aventyrspedagogik/d23523/1.44927)

(S-G Furmark 2009)

## Pedagogisk plattform

Äventyrspedagogikens pedagogiska plattform kan liknas vid ett pussel sammansatt av teorier och forskning inom flera olika områden. Nedanstående länk innehåller en kort version av äventyrspedagogikens pedagogiska plattform. En längre version finns för dem som går kursen.

[www.ltu.se/pol/aventyrspedagogik/d23525/1.44648](http://www.ltu.se/pol/aventyrspedagogik/d23525/1.44648)

(S-G Furmark 2009)

## Äventyrspedagogik i praktiken

Äventyrspedagogiken på Rödsleskolan består av *kamratövningar, kamratbanor, sagoäventyr och äventyrsprojekt*. Kamratövningar och kamratbanor (kompiskonceptet) ska vara som en del av skolans och fritidsverksamhetens kontinuerliga arbete med att utveckla sociala färdigheter. Metoderna passar utmärkt i mobbingförebyggande arbete. I kompiskonceptet tränar man social förmåga, motorik, kreativitet, problemlösning och ledarskap.

Kamratövningarna kan göras inne och ute året runt, även i snö, och kräver lite eller ingen material.

En kamratbana består av ett antal stationer som man bygger upp i ett grönområde. Vid stationerna löser grupperna uppgifter som är mer eller mindre fysiska. Kamratbanorna är portabla – materielen kan enkelt transporteras och stationerna byggas upp på olika ställen. Lämplig ålder är från ca 8 år till vuxna, men en del av de enklare stationerna kan anpassas ända ner till 5-åringar.

I *Sagoäventyret* utgår man från en berättelse/saga som har koppling till ett tema som barnen arbetar med. Sagan leder till ett uppdrag som barnen ska klara av. Man använder sig inte av befintliga sagor, utan man anpassar sagan till tema man arbetar med, det uppdrag och äventyr som berättelsen leder till. Innan barnen gör äventyret, förbereder de sig genom att träna samarbete och det som de behöver kunna för att klara av uppdraget. I *Sagoäventyret* tas fantasi, motorik, känsla, intellekt och social förmåga i bruk och tränas.

Äventyrsprojektet liknar sagoäventyret men har ett mer avancerat upplägg. Det kan anpassas till alla åldrar från ca 8 år till vuxna. Precis som i sagoäventyret utgår man från en berättelse som berör och engagerar eleverna. Äventyret baseras på en fiktiv story. Storyn leder till ett hemligt uppdrag, utförandet av uppdraget är själva äventyret. Äventyret förbereds i skolan och genomförs i skogen. Grupperna måste inhämta kunskaper för att kunna klara av uppdraget. Grupperna tränar samarbete och löser problem kopplade till uppdraget.

(S-G Furmark 2008)

### **Introduktion av äventyrspedagogiken**

Vid upptaktsdagen i augusti 2009 berättade vi om äventyrspedagogiken för alla intresserade på skolan. Vi bjöd även in vår kontaktpolitiker, förvaltningschef m fl, men de kunde inte närvara.

Därefter genomförde vi vårt sagoäventyr "Jakten på årstiderna" för de intresserade. Så att de fick uppleva och vara med om det som vi sedan ska genomföra med eleverna.

Eleverna kom i kontakt med äventyrspedagogiken redan efter vårt första kurstillfälle våren 2008. Övningarna har vi genomfört vid utevistelser av olika slag. För att kunna klara av ett äventyr med sina kompisar jobbar man med kamratbanor. När ett äventyr ska genomföras då introduceras det med en berättelse/saga.

## Integrera äventyrspedagogiken i verksamheten

### Verksamheten på sikt

Förskoleklassen kamratövningar, enkla kamratbanor (ute eller på gymnastiken)

År 1 kamratövningar, kamratbanor

År 2 kamratövningar, kamratbanor (öva inför äventyret), sagoäventyr

År 3 kamratbanor, kamratövningar

År 4 äventyrsprojekt, kamratövningar

### Verksamheten de närmaste två åren

#### Ht 2009

Kamratövningar (F och år 1-4)

#### Vt 2010

Kamratövningar (F och år 1-4)

Kamratbanor (F och år 1-2, enklare i F)

Sagoäventyr (År 2)

#### Ht 2010

Kamratövningar (F och år 1-3)

Kamratbanor (År 3)

#### Vt 2011

Kamratövningar (F och år 1-3)

Kamratbanor (F och år 1-3, enklare i F)

Sagoäventyr (År 2)

## Kamratövningar

Kamratövningarna genomförs vid 5 tillfällen med varje klass, varje termin, utomhus året runt. Grupperna får uppgifter de ska lösa. Dessa är mer eller mindre fysiska. Parallellt med kamratövningarna arbetar vi med grupprocessen, genom att vi pratar med barnen om hur gruppen kan fungera och vi tränar barnen i att samtala i ring, arbeta med roller och diskutera och reflektera i grupp. Direkt efter ett pass med kamratövningar har vi ett eftersnack med reflektioner.

## Kamratbanor

Kamratbanor består av ett antal portabla stationer som man bygger upp i ett grönområde/gräsplan. Vid stationerna löser grupperna uppgifter som är mer eller mindre fysiska.

## Sagoäventyret – Jakten på årstiderna

Sagoäventyret genomförs varje år i april- maj i år 2.

### 1. Syfte och tema

Syftet med sagoäventyret är att skapa möjligheter att lära sig på ett sätt som känns meningsfullt och som skapar engagemang, ur man samarbetar och lär sig effektivt i en grupp och sätter hälsa i centrum. Vi vill ge barnen en känsla och förståelse för hur viktigt en sådan sak som årstidsväxlingarna har för vår jord. Vad händer om vi inte är rädda om vår jord? Vad en årstid består av/innehåller.

### 2. Ämnesintegrering

Svenska:

I efterarbetet skriver barnen sina egna sagor.

Matematik:

Prata om hur många månader det finns i årstiderna och hur många dagar de har osv.

Idrott:

Träna på vissa specifika uppgifter/uppdrag som kommer i sagoäventyret

So/No ämne:

Diskutera och forska om klimatförändringar, skogens djur och växter.

Bild:

Måla karakteristiska motiv från årstiderna. Måla bilder på djuren som finns i Sverige

Musik:

Lär sig årstids sånger t.ex "Januari börjar året...."

### 3. Introduktion av äventyret

Pedagogen kommer till barngruppen med en förfrågan om de kan hjälpa djuren och de andra som bor i skogen. Pedagogen berättar om hur hon/han träffar Pimsi som berättar om att alla de som bor i skogen har ett problem och att det händer mystiska saker i skogen.

### 4. Förarbetet

Barnen delas i grupper som gör alla övningar samt äventyret tillsammans. Barnen får träna på hur man ska göra vid varje plats, men inte med samma rekvisita som ingår i själva äventyret.

### 5. Äventyret

Herr von Vettet vill samla ihop alla årstiderna och göra så jorden bara har en årstid.

### 6. Efterarbetet

#### Backspegeln

Efter sagoäventyret pratar klassen om sina upplevelser och känslor i små grupper och i helklass.

Vad var påhittat och vad var sant? Det onda och det goda?

#### Koppling till dagsaktuella frågor

Diskutera det som temat och sagan ger underlag för.

- Årstidernas utseende nu och då. Månaderna och deras högtider.
- Djurens rättigheter och liv i skogen.
- Miljöförstörelsen – klimatet.

#### Barnens egna projekt

De ska skriva egna sagor och läsa för kamraterna i olika åldrar och ev. dramatisera sina sagor.

## Koppling till läroplan/ kursplan / styrdokument

I äventyrspedagogiken ingår många moment som kan kopplas till läroplan, kursplaner och styrdokument.

I läroplanen står det under uppnåendemålen att eleverna ska "Ha grundläggande kunskaper om förutsättningarna för en god hälsa samt ha förståelse för den egna livsstilens betydelse för hälsan och miljön". Det passar bra in på äventyrspedagogikens innehåll och syfte eftersom det mesta sker utomhus. Det står även att eleverna ska sträva efter att utveckla en nyfikenhet och lust att lära. Med detta arbetssätt finns det möjligheter att göra det.

I våran lokala arbetsplan för Rödsleskolan står det att "Eleverna ska ges kunskap om att god livsstil och hälsa hänger samman med vad man äter och hur man aktiverar sig både fysiskt, socialt och kulturellt"

Skolans mål är att: " alla elever har minst 30 minuter fysisk aktivitet per skoldag"

Att förskoleklass- År 6 organiserar aktivitet efter förutsättningar. Det är bra att lägga in det naturligt i den vanliga undervisningen, t.ex. "inlärningsrundor, motionsbanor/hinderbanor på skolgården.

Genom att lägga in äventyrspedagogiken som en naturlig del i verksamheten får man med alla mål i undervisningen.

Äventyrspedagogiken är inte bara vara ute utan involverar även skolans övriga ämnen också.

## Resursplan

### Introduktion av äventyrspedagogik på Rödsleskolan

- Ht 2009: Äventyrspedagogerna berättar för kollegor och skolledning om vad äventyrspedagogik är och våra planer för Rödsleskolan. Förberedelsetid ca. 1 timma och genomförande ca 1 timma. Detta kommer att ske på planeringsdagen i augusti.
- Ht 2009: Äventyrspedagogerna genomför ett sagoäventyr för berörda kollegor i arbetslag och skolledning. Förberedelsetid ca 2 timmar och genomförande ca. 2 timmar. Därefter blir det diskussion och eventuella reflektioner på äventyret.

### Kamratövningar F- År 2

- Vi äventyrspedagoger gör en detaljerad termins planering för kamratövningarna och presenterar för berörda lärare. Detta görs vid terminsstarten. Varje tillfälle kommer att bli ca. 60 minuter och antal tillfällen beräknar vi till 5 klass och termin. Arbetsfördelningen beror lite på våra egna scheman och när övningarna ska genomföras.

### Kamratbanor År 2- År 3

- Grundplanering och förberedelser. Skaffa och göra i ordning material som behövs. Det blir ett engångsarbete och kommer att ta ganska lång tid, men när det är gjort tar det inte så lång tid att förbereda varje lektionstillfälle
- Förberedelse och efterarbete vid varje tillfälle ca 2 – 3 timmar
- Genomförande: 2- 3 timmar/klass. Vem som gör vad beror lite på våra egna scheman.
- Inköp av material. Vi behöver köpa in portabelt material. Det materialet kan även användas på idrotten inomhus för att bygga motorikbanor.

## Sagoäventyr År 2

- Grundplanering och förberedelser.  
Göra i ordning skogen (engångsarbete)  
Skapa själva äventyret och skriva storyn  
Skaffa och göra i ordning det material som behövs. Svårt att uppskatta tiden för det, men första gångerna kommer det att krävas mer tid. Efter några tillfällen och att man får lite erfarenhet, kortare tid.
- Förberedelser och efterarbete vid varje tillfälle
- Planeringar inför varje tillfälle
- Genomförande med år 2 en gång/år
- Tid till att arbeta med det tema som sagoäventyret är kopplat till (på ordinarie undervisningstid). Beror lite på hur stort temat är och görs.
- Inköp av material

## Äventyrsskogen

Först och främst gäller det att hitta ett bra skogsområde. Sedan får man undersöka omgivningen riktigt ordentligt och lägga upp en bra stig. Det är viktigt att man inte bara följer en stig som redan finns utan att man utforskar och hittar spännande platser, miljöer i skogen. Man får röja upp stigar, ta bort stenar och grenar så att inte barnen skadar sig i skogen.

En karta över skogen behöver ritas upp, så att man får en överblick hur stigen går. Då är det lättare att planera var portar, stationer där uppdrag ska genomföras ska vara, om det behövs vägvisare vid korsningar osv. Material ska inskaffas och förberedas till de olika detaljerna.

Tidsåtgång till allt detta är svårt att beräkna, men två dagar till att fixa själva slingan. Sedan tillkommer det ca 3-4 dagars arbete till att ordna allt det andra. Arbetet fördelas på äventyrspedagogerna.

Vår äventyrsskog ligger i skolskogen som ligger på promenadavstånd från skolan och fritidshemmen.