

Lærerens hefte:

## INTRODUKSJON

For å kunne bli forstått, må vi være i stand til å kunne kommunisere. Og kommunikasjon er ikke alltid enkelt.

*Sign* er et spill for 4 til 7 spillere med varighet på rundt 2 timer. Spillet er basert på en sann historie om et ungt språk formet av barnehender. Historien om Nicaraguansk tegnspråk er kraftfull og rørende. Vi trenger denne typen fortellinger, og bør bevare dem for fremtiden.

I *Sign* ikler man seg rollen som et hørselshemmet barn på deres første skoledag. I fellesskap skaper spillerne et nytt språk gjennom lek og interaksjon. Les nøye gjennom dette heftet før du samler deltakere til første spill

## FORBEREDELSE

Å klargjøre første spill kan gjøres kjapt og effektivt. Du vil trenge å finne fram noe materiell, og legge til rette for rolige omgivelser til å oppleve spillet. Følg instruksene nedenfor

## SKOLEN

I dette spillet inntar du en rolle, og du skal bevege deg og tilnærme deg omgivelsene og andre spillere som den rollen. Du skal internalisere deres historie, og la den transportere deg til nye og uventede steder. Din interne reise er et kjerneelement i spillet, så det er vesentlig at du lager en egnet setting for spillet. Ideelle spillomgivelser innebærer:

- Et rom hvor deltakerne er uforstyrret av forbipasserende
- Stoler til alle deltakerne
- Tilstrekkelig med plass til å bevege seg

Spillomgivelsene deles inn i to deler: Et «klasserom» og en «skolegård». I klasserommet bør stolene settes opp i en sirkel. Det kan være hensiktsmessig å ha et bord, men det er ikke essensielt. Det er her deltakerne vil sitte under «skoletimene». «Skolegården» er et åpent område hvor deltakerne kan samhandle mellom skoletimene.

## UTSTYR

Utover kortene og dette heftet er det et par ting man trenger å ha tilgjengelig før spillet begynner. Hver spiller skal få utdelt:

- En tusj/penn
- Et notatkort

I tillegg **kan** man også finne fram utstyr til «skolegården». Eks. baller, byggeklosser eller andre enkle leker. Dette er ikke absolutt nødvendig, men kan bidra for å legge til rette for interaksjon mellom deltakerne i friminuttene. Det er viktig at lekene som gjøres tilgjengelig ikke er veldig støyende.

## ELEVER OG LÆREREN

*Sign* er et rollespill for 4-7 personer. En person tar på seg rollen som lærer, mens resten spiller elever på sin første skoledag. Lærerens oppgave er å geleide elevene gjennom spillet ved hjelp av instruksjonene i denne heftet.

Læreren tar ikke aktiv del i formingen av det nye språket, men skal like fullt innta en rolle i interaksjon med elevene. Lærers viktigste oppgave er å legge til rette for at alle elevene har mulighet til å delta, og ha en god opplevelse med spillet.

*Sign* egner seg best for 5-7 spillere, men det er også mulig å spille med bare 4 deltaker. I så fall tar en spiller rolle både som lærer og elev.

For å spille både som lærer og elev, les instruksene til kommende del av spillet før hvert friminutt og skoletime. Sørg for at reglene blir overholdt, men for øvrig spiller du som elev. Husk også å holde oversikt over tiden under friminuttene.

## OM STILLHET

Dette er et spill som foregår uten muntlig kommunikasjon, hvor man i fellesskap former et nytt språk. Sørg for at alle deltakerne er informert om dette før spillets begynnelse. Stillhet kan virke unaturlig og være en utfordring for mange deltakere, men de fleste deltakere venner seg overraskende raskt til det.

## KLAR TIL Å SPILLE

Når alle forberedelsene ovenfor er gjennomført, er du klar til å spille. Dette gjør du ved at læreren følger instruksene som begynner på neste side. Det er ingen hemmeligheter i det som kommer. Læreren kan gjerne lese gjennom resten av heftet for å forberede seg på spillet, men det er også mulig å gå inn i spillet uten å ha lest resten av heftet i forkant.

## START HER

Når alle spillerne er samlet og spillområdet er klargjort, er dere klare til å sette i gang. Deltakerne setter seg på stoler i en sirkel som utgjør klasserommet. Spillet starter med noen instruksjoner og oppvarmingsaktiviteter

## VELKOMMEN

Hei Lærer! I dette heftet vil du finne instruksjoner for hvordan du skal veilede klassen din. De fleste av instruksene er kun ment for deg, men du vil bli bedt om å lese noen tekststykker høyt (disse vil være skrevet i *kursiv*). Start med å ønske deltakerne velkommen og dele denne bakgrunnshistorien:

*Sign er et spill om å bli forstått. For å bli forståt er man nødt til å kommunisere – og det er ikke alltid like enkelt. Dette er et spill om et språk skapt gjennom lek.*

*Fram til 70-tallet fantes det ikke noe nasjonalt tegnspråk i Nicaragua. Hvis du var døv, hadde du begrensede muligheter til kommunikasjon. Du hadde gjerne noen få, enkle håndbevegelser som muliggjorde grunnleggende kommunikasjon med dine nærmeste. Selv blant nære venner, hadde du et begrenset begrepsapparat til å kommunisere tanker og følelser utover det mest overfladiske. Du følte deg helt alene, i en grad som kan være vanskelig å begripe.*

*I 1977 var det noe endret seg. Døve barn fra hele landet ble bragt sammen til en forsøksskole i Managua. Barna var forventet å lære seg å lese på lepper, men i det store og det hele skjedde ikke det. I stedet skjedde noe langt mer bemerkelsesverdig.*

*For første gang var disse barna blant sine likemenn, barn som kunne forstå dem og bli deres venner. Uten at de hadde språk til å kommunisere med hverandre, gjorde barna det eneste de kunne – de*

*skapte et språk i fellesskap. Det er ingen overdrivelse at disse barna bygget grunnmuren for moderne Nicaraguansk tegnspråk. Dermed ga de en stemme til døve over hele landet.*

*I Sign følger vi med på en liten del av deres reise.*

## Å SPILLE MED MOT OG Å FØLE SEG TRYGG

Lærerens viktigste oppgave under spillet er å sørge for at spillerne kan ha en god spillopplevelse og føle seg trygge. Diskuter følgende med gruppen:

- **Finn grensene.** Det er naturlig å prikke noen på skulderen for å få deres oppmerksomhet eller å herje litt i friminuttene. Bli enig før dere starter om hvilken grad av kontakt som er komfortabelt for spillerne.
- **Å sette spillet på pause.** Om noe skjer i løpet av spillet som gir en deltaker ubehag eller som krever umiddelbar oppmerksomhet bør dere bli enige om et stikkord som setter spillet på pause. Bruk gjerne «STOPP» som signal for at spillet avbrytes midlertidig.

Disse retningslinjene kan tilpasses til ulike grupper. Det viktigste er at spillerne er oppmerksomme på hverandre og vil hverandre vel.

## OPPVARMING

Dere skal nå gjennomføre to korte oppvarmingsøvelser for å komme i riktig lynne for spillet. Sett dere i en ring. Til begge øvelsene – les teksten som står i kursiv. Både elevene og læreren tar del i oppvarmingen.

### Oppvarmingsøvelse 1: Språk

*I denne første øvelsen skal vi fokusere på de kommunikasjonsmulighetene vi har tilgjengelig – Hvordan enkle uttrykk kan kommunisere langt mer enn de ordene som ytres.*

*Mens dere sitter i sirkel skal vi alle si «hallo» en etter en. Tenk dere at dere skal fortelle en historie med hvert hallo. Tenk for eksempel et hallo sagt i et jobbintervju, på en første date eller når du møter igjen en gammel bekjent.*

Gjenta til alle deltakerne har sagt flere «hallo». Som lærer er det du som bestemmer når øvelsen er ferdig.

### Oppvarmingsøvelse 2: Kommunikasjon uten tale

Når dere er klare for andre øvelse leser du teksten nedenfor.

*Lukk øynene i et øyeblikk og vær helt stille.*

*I dette spillet skal dere snakke ved hjelp av hendene deres. Ta et øyeblikk til å kjenne på hendene dine, og reflekter over hvile kommunikasjonsmuligheter de kan by på.*

*Åpne øynene.*

*Nå skal dere gjennomgå samme øvelse som i sted, men denne gangen kun ved hjelp av håndbevegelser. Hvert «hallo» kan fortelle sin egen historie. Tenk hvordan du ville vinket til en gammel venn, et vink i et fullsatt festlokale eller et vink farvel.*

*Vær bevisst på om det er ting som det er enten enklere eller vanskeligere å formidle gjennom håndbevegelser enn gjennom et muntlig «hallo».*

Gjenta til alle deltakerne har delt flere «hallo-vink».

## OM SPRÅK

Å skape et språk er en sentral del av dette spillet. Les følgende tekst høyt til deltakerne:

*I løpet av dette spillet skal dere definere et nytt språk. Til å begynne med vil det meste være improvisert miming – og det er helt greit! Miming var nemlig nettopp den kommunikasjonsformen mange av disse barna hadde til sin disposisjon i sine hjemmeliv. MEN – Dette er ikke en mimelek. Mens du snakker med hendene dine, hold beina godt plantet på bakken og forsøk å holde resten av kroppen i ro.*

Noen tips og råd for å skape nye tegn:

- Bygg på karakteren din
- Bygg på omgivelsene
- Bygg på hverandre

*Hvis «Glede» for deg er å klatre i trær, la det være tegnet ditt. Hvis «Smerte» er hunden din som forsvant i fjor sommer, bruk det som utgangspunkt for tegnet ditt.*

*Gi tegnene dine ankerfeste i den virkelige verden.*

## KOMPROMISS

Del ut en tusj til hver av spillerne og les følgende:

*Når dere skal kommunisere på denne nye måten, vil dere bli nødt til å gjøre kompromisser mellom det du vil si og det du klarer å formidle. Dette er viktig. Hver gang dette skjer, vær ærlig med deg selv og anerkjenn kompromisset. Aksepter den frustrasjonen som ligger i å ikke bli hørt og ta inn over deg det du ble nødt til å gi opp.*

*Når enn du føler at du ikke har klart å gjøre deg forstått, eller du har mislyktes i å forstå andre, tegn en strek på hånden din. Hver strek innebærer et kompromiss. Dette vil bli med deg gjennom spillet og minne deg på dine utfordringer i kommunikasjon med andre.*

## KARAKTERER

Del ut to karakterkort til hver elev og be dem velge en av dem. Dette vil være karakteren de skal bringe til live i løpet av spillet. Når alle har valgt en karakter, les følgende:

*Lukk øynene og se for deg barnet du nettopp har lest historien til. Ta innover deg karakteren og gjør den til din egen.*

Etter et minutt, be dem åpne øynene igjen og les følgende:

*Dette spillet vil ta deg gjennom tre skoletimer med friminutt mellom, etterfulgt av en siste time. Jeg kommer til å veilede dere mellom timer og friminutt, og vil fortelle dere når det er på tide å bevege seg fra det ene til det andre. I hver fase vil dere motta et instruksjonskort. Hvis dere er usikre på reglene – gjør det beste ut av det.*

## STILLHET

Spør elevene om de har noen spørsmål. Hvis ikke, minn dem på om at fra nå av foregår spillet i fullstendig stillhet. Om det trengs en kort pause før spillet settes i gang, er nå tiden for det. Dette vil også være den siste gangen læreren uttrykker seg muntlig i løpet av spillet.

Når alle er klare, les følgende:

*Fra nå av, ingen tale eller noen form for etablert tegnspråk. Dere har ikke anledning til å skrive med mindre dere får beskjed om det. Vi setter i gang!*

## SPILLET

Spillet begynner. Ved starten av hver skoletime eller friminutt deler du ut instruksjonskort til elevene. Mens elevene leser kortene sine bør du lese informasjonen til skoletimen/friminuttet i dette heftet.

I det spillet begynner skal elevene sitte i en stolsirkel som utgjør klasserommet. Det ut kortene merket **FØRSTE TIME**.

## FØRSTE TIME

**FØRSTE TIME**-kortene forteller elevene hvordan de skal introdusere seg selv ved hjelp av tegn. Etter at en elev har gitt seg selv et navn, skal resten av elevene gjenta det tegnet en etter en. Se til at klassen gjentar tegnene en elev om gangen heller enn hele klassen i fellesskap. Etter at klassen har gjentatt navnetegnet, skal den første eleven gi en kort introduksjon.

Første time avsluttes når alle elevene har gitt sitt navn og introdusert seg selv for klassen.

Som lærer må du selv avgjøre hvordan du vil samhandle med elevene. Hvor streng vil du være? Vil du tillate at de «snakker» litt frem og tilbake i løpet av timen? Husk på at gjennom hele spillet må du også være taus og kommunisere ved hjelp av de samme tegnene som resten av klassen.

Denne timen tar 10-15 minutter å gjennomføre. Når timen er over deler du ut **FØRSTE FRIMINUTT**-kortene. Når elevene har lest ferdig instruksene lar du de bevege seg ut i «skolegården».

## FØRSTE FRIMINUTT

I friminuttene får elevene leke og samhandle fritt. Send elevene til «skolegården», og bland deg til så liten grad som mulig inn i deres aktiviteter. De første anledningene de har til å samhandle fritt vil av naturlige årsaker være krevende. Hvis en elev virker ensom eller har det vanskelig, gi en hjelpende hånd. La «din indre lærer» styre deg.

Mens elevene har friminutt legger du fram ordkortene (hver ordkort har et ord i store bokstaver på framsiden). Ha disse kortene klare til andre time.

Etter 5-15 minutter med friminutt samler du elevene i klasserommet igjen og deler ut **ANDRE TIME-kortene**

## ANDRE TIME

Elevene vil ha fått i instruks å starte timen med å gjøre navnetegnene sine og gjenta de for hverandre. Sett elevene i gang om de ikke setter i gang på egen hånd.

Legg ordkortene utover bordet så elevene kan velge fra de fritt.

Hver elev velger et kort, og lager et nytt tegn for det ordet. De andre elevene gjentar det tegnet en etter en. Alle ordene som blir valgt blir værende godt synlig på bordet. Alle de andre ordkortene ryddes tilbake i boksen.

Denne timen tar 10-15 minutter. Når timen er ferdig deler du ut **ANDRE FRIMINUTT**-kortene og sender elevene ut til skolegården.

## ANDRE FRIMINUTT

I løpet av andre friminutt bør elevene ha begynt å åpne seg mer opp for hverandre. Kan du se noen spirende vennskap eller bryggende konflikter?

Før tredje time begynner finner du fram tomme notatkort som skal deles ut i starten av neste skoletime.

Etter 10-15 minutter kaller du elevene inn igjen og deler ut **TREDJE TIME**-kortene.

## TREDJE TIME

Som vanlig, se til at elevene husker å vise navnetegnene sine i starten av timen.

I denne skoletimen skal elevene gjennomføre samme aktivitet som i forrige time, men denne gangen med ord de lager selv. Gi hver elev et notatkort og gi dem tid til å velge ut et ord. Når alle elevene har skrevet et ord, skal disse presenteres for klassen. Elevene gjentar hvert nytt tegn en etter en.

La notatkortene elevene har skrevet være synlige for alle for resten av spillet.

Denne skoletimen vil vare i 10-15 minutter. Når timen er ferdig deler du ut **TREDJE FRIMINUTT**-kortene.

## TREDJE FRIMINUTT

I tredje friminutt bør elevene ha mye å snakke med hverandre om.

Ta gjerne del i samhandlingen med elevene i siste friminutt.

Etter 10-15 minutter henter du elevene inn igjen til klasserommet og deler ut **SISTE TIME**-kortene.

## SISTE TIME

Når elevene kommer inn til timen lar du de igjen vise navnetegnene sine til klassen. Elevene skal nå reise seg en om gangen. Når en elev står oppreist, skal resten av klassen gjennomføre to oppgaver: De skal beskrive (fremdeles med bruk av tegn) eleven og fortelle hva de føler og tenker om eleven.

Som lærer, veileder du elevene gjennom denne prosessen ved å indikere hvilken elev som skal reise seg. Gjenta til alle elevene har blitt beskrevet av sine klassekamerater.

Avslutt spillet ved å lese følgende:

*Og med det – avslutter vi vår siste time. Nå er det tid for oss å etterlate disse barna med sine nye venner, litt mindre usikre enn når vi først traff på dem i starten av dette spillet.*

## DEBRIEF

Debriefingen brukes som en overgangsaktivitet ut av spillet. Debriefingen har to deler. Den første er å lodde stemningen i gruppen og gi rom for felles refleksjon. Bruk gjerne spørsmålene under som utgangspunkt for samtale:

- Hva følte du mens spillet pågikk? Hva føler du nå?
- Hva var din «sannhet»? Fikk du formidlet den til de andre deltakerne?

- Hva var det vanskeligste å kommunisere? Hva var det enkleste?
- Lagde dere noen nye tegn i løpet av friminuttene?
- Var det tegn som endret mening i løpet av spillets gang?
- Endret måten dere gjorde tegnene på seg i løpet av spillet?

Den andre delen av debriefingen kommer i form av noen korte tekster. Les disse høyt for deltakerne:

## OM PRIVILEGIER

Les denne teksten:

*Elevene beskrevet i dette spillet er mer privilegerte enn de ekte menneskene de er basert på. Mer privilegerte både materielt og emosjonelt. Dette var et bevisst valg og et kompromiss vi gjorde for at spillet skulle føles mer tilgjengelig. Vær bevisst på det i det du internaliserer deres historier.*

## TEGNSPRÅK

Denne teksten er særlig rettet mot dem som har hatt lite kontakt med tegnspråk og tegnspråkkulturen.

*Det vi skapte i løpet av dette spillet er små, beskjedne steg mot et språk. Fullt formede tegnspråk er umåtelig ekspressive og vakre – og er minst like komplekse som det talespråk er.*

*Vi er takknemlige for bidrag fra medlemmer av tegnspråkmiljøet i arbeidet med å lage dette spillet. Basert på deres tilbakemeldinger vil vi understreke et viktig poeng: Dette spillet handler ikke om opplevelsene til dagens døve som har tilgang til språkfelleskap med andre. Spillet handler om et språk som har blitt til i moderne tid gjennom barnehender, og om det universelle behovet om å bli forstått.*

## NICARAGUANSK TEGNSPRÅK

Vi håper dette spillet bidrar til å skape mer nysgjerrighet og interesse for nicaraguansk tegnspråk:

*Om dette spillet rørte noe ved deg håper vi du vil besøke nettsidene til Nicaraguan Sign Language Projects for å lære mer og bidra til å forbedre gjøre tegnspråk mer tilgjengelig for landets døve.*

Thorny Games donerer all profitt fra dette spillet til tegnspråkarbeid i Nicaragua. Takk for at du har veiledet elevene dine gjennom dette spillet. Avslutt med:

*Spill er viktig. Det kan være vanskelig å ta seg tid til i et travelt hverdagsliv. Dette gjelder spesielt for voksne. Takk for at du tok deg tid til å spille.*

## CREDITS

WRITING, DESIGN & ADDITIONAL LAYOUT

Kathryn Hymes & Hakan Seyalioglu

EDITING

Karen Twelves

LAYOUT

**Kommentert [AH1]:** I left the last two pages in their original form – Too much of the text (especially on the Special Thanks page) is untranslatable

Brennen Reece

ART

Miranda Meeks

SENSITIVITY CONSULTANT

Nola M. Nackerud

NORWEGIAN TRANSLATION

Aleksander Husøy

For more resources, including an interview with native speakers organized by the Nicaraguan Sign Language Projects, visit [www.thornygames.com/sign](http://www.thornygames.com/sign).

## SPECIAL THANKS

Evan Torner: For being the first.

Mo Turkington, Emily Care Boss, J Li, Brand Robins: For earnest encouragement.

James & Judy Shepard-Kegl: For many helpful conversations and connections.

Yuri Shepard-Kegl & Sayda Rocha: For sharing your language and experience.

John Stavropoulos, Jay Treat, Gaylord Tang: For having faith.

Jason Morningstar: May your hands never be clean.

Graham Walmsley: For honesty.

Sasha Novitska: For interior illustrations.

And the golden cobra.

Hisssssssssss.

---

## CARDS

### Veiledning til utskrift av kort

Før du starter spillet, er det lurt om du leser gjennom lærerens hefte så du vet litt om hvordan spillet vil fungere.

Vi anbefaler at du bruker en litt tykkere enn vanlig papirtype når du skriver ut disse kortene.



## Karakterkort

Den første typen kort er karakterkort. Sørg for at du skriver ut alle sammen så deltakerne har tilstrekkelig antall karakterer å velge mellom ved starten av spillet.

Under er et eksempelkort. Hvis du vil spare på blekket er det ikke strengt tatt nødvendig å skrive ut baksiden på alle kortene.

- Example card here

## Skoletimekort

Dette dokumentet inneholder seks sett med kort så du kan spille med en full gruppe av seks elever. Om du har tre eller færre deltakere er det tilstrekkelig å bare skrive ut halvparten av kortene. På de neste sidene vil du finne teksten på alle skoletimekortene så du kan se de på et sted.

## Første time

### Navn

I det du starter din første skoletime føler du at det ligger noe spesielt i luften mellom deg og de andre barna. Dere deler noe viktig. Uten språk har dere alle følt på den samme følelsen av isolasjon. Kanskje til en større grad enn til og med din egen familie har de som sitter rundt deg potensialet til å forstå hvem du egentlig er. Om de bare hadde kunnet forstå det du vil si...

Første time begynner med introduksjoner.

Når det er din tur, lag et tegn for navnet ditt og vis det til resten av klassen. Denne handlingen er viktig. Du har allerede det navnet dine foreldre ga deg, men det kommer du ikke til å bruke her. Når du har vist navnetegnet ditt vil klassekameratene gjenta det etter tur.

Etterpå, skal du introdusere deg selv for klassen på samme måte som du ellers ville gjort på første skoledag. Mens de andre introduserer seg selv, vær bevisst på hvordan klassekameratene kan bidra til at du kan nå relasjonsmålene dine fra karakterkortet.

Du har lite å gå på, men mye å være forhåpningsfull for.

## Første friminutt

### Reaksjoner

Med friminutt kommer anledninger til å samhandle med andre barn i skolegården. Dette er tiden for å leke og å stifte nye bekjentskap.

Dette er din tid. Bruk den som du vil.

Prøv å ha en samtale med alle de andre elevene. Vær bevisst på relasjonsmålene fra karakterkortet. Bli kjent med dem og prat med dem. Lek sammen.

Husk å markere kompromisser. Mange av forsøkene dine på kommunikasjon vil feile, men det er helt greit.

Mens du utforsker skolegården, kommer læreren til å følge med på dere og gi dere beskjed om når det er på tide å gå inn til timen igjen.

## Andre time

### Verktøy

Andre time handler om verktøy. Det er et skritt mot mer kontroll og å kunne dele mer om dere selv med hverandre.

I det timen begynner, vis navnetegnene deres etter tur. Resten av klasse gjentar navnetegnene en og en.

Velg ett ordkort fra kortene lærer har lagt fram på bordet. Det er din oppgave å definere et nytt tegn for dette ordet. Se til at det er et tegn som virker naturlig for deg.

Når alle har valgt et kort, introduser ordene etter tur. Når det er din tur holder du fram ordet så alle kan se. Introduser så det nye tegnet for det. De andre elevene gjentar dette ordet en om gangen. Husk å knytte ordene til deres nye tegn.

Dere eier dette nye språket i fellesskap. Du har nok ikke fullstendig kontroll over ordene enda, men det er det kommunikasjonsverktøyet du har tilgjengelig. Gjør det beste ut av det.

## Andre friminutt

### Relasjoner

Du er både spent og nervøs. Det er mye her som fremdeles er ukjent for deg. Prøv å snakke så mye som mulig med de andre elevene i løpet av friminuttet.

Når det føles naturlig bør du prøve å styre samtalen mot din «sannhet». Husk de ordene dere har definert i fellesskap og bygg videre derfra.

Du har fremdeles ikke det fullstendige språket du trenger, men ikke la det holde deg tilbake fra å prøve å kommunisere. Marker kompromiss når kommunikasjonen svikter.

## Tredje time

### Kontroll

Nå er det på tide å ta kontroll over deres nye språk.

Dere skal gjenta prosessen fra andre time, men denne gangen velger du et ord helt fritt som du skriver på det tomme kortet du er blitt utdelt. Velg et ord som kan bidra til at du får uttrykt din «sannhet» eller som kan bidra til å forsere noen av de kompromiss du har måtte gjøre så langt.

Skriv ned et nytt ord som du vil introdusere for klassen. Vis kortet og introduser det nye tegnet for klassen. Klassen gjentar hvert nytt tegn en om gangen.

## Tredje friminutt

### Håp

Dere har i fellesskap mer språk enn dere har hatt noen gang tidligere. Nå er tiden for å bruke det.

I løpet av siste friminutt, gi uttrykk for «sannheten» din så mye du kan eller vil til hvem enn du føler deg trygg med. Prøv også å lære noe viktig om hver av de andre elevene.

Si alt du trenger å si.

## Siste time

### Vennskap

Reflekter over hvor langt du er kommet på din reise mot bedre å bli forstått. Begynn timen ved å vise navnetegnene deres.

I denne timen skal alle elevene etter tur reise seg og være sentrum for klassens oppmerksomhet. En etter en skal de andre elevene gjøre to ting mens en elev står oppeist.

Beskrive eleven som står oppeist.

Fortelle hva de tenker og føler om eleven.

Etter at alle elevene har hatt sin tur til å være i sentrum, snu dere mot læreren.

## KARAKTERKORT

### H. Barrioz

Fri sjel, kreativ, godtroende

Det er ofte vanskelig for andre å beskrive deg. Om du skulle valgt et begrep ville du sagt at du var «av en annen verden». Blåøyd og drømmende, du virker til alltid å være bremfull av tanker og følelser – selv om du ikke alltid er i stand til å uttrykke de fullt ut.

Du har bodd med din tante etter at din mor omkom, men hun vet fremdeles ikke helt hvordan hun skal forholde seg til deg. Du har imidlertid vært en god hjelp med å passe din yngre fetter, Roberto. Mens du sitter barnevakt lager du nye leker, finner opp artige danser og skaper fantasiland hvor du og Roberto kan gå dere vill sammen. Dine beste øyeblikk er når du blar gjennom bildebøkene til Roberto. Fargerike enhjørninger, ildsprutende drager. Disse fantastiske skapningene får fantasien din til å løpe løpsk! Ditt neste eventyr kommer til å være langt hjemmefra med mange nye ansikter.

De har hørt om drager før, sant?

#### «Sannhet»

Jeg vil bli barnebokforfatter en dag.

#### Relasjonsmål

Jeg vil danse med noen.

Jeg vil fortelle noen om yndlingsboken min

### A. Chamorro

Rebelsk, egenrådig, rastløs

Når foreldrene dine irettesatt deg og advarte deg om at nå må du oppføre deg, visste du at de ville gi seg før du gjorde. Hver gang foreldrene dine har prøvd å kontrollere deg har du strittet imot. De ville at du skulle være høflig og ikke gjøre noe særlig ut av deg – men slik ville ikke du ha det! Når konfliktnivået var på sitt ytterste låste de deg inne på rommet ditt. Som respons brøt du opp vinduet ditt og gjemte deg i skogen i et helt døgn. Der fant du ro og fred.

Foreldrene dine behandlet deg som om du var for dum til å forstå noen verdens ting, men du fikk med deg det meste. Du så hva de gjorde med broren din, Luis. Du husker godt at den gløden du kunne se i hans øyne sluknet etter hvert som kontrollregimet til dine foreldre gradvis brøt ham ned. Du er fast bestemt på at dette ikke skal skje med deg. Nå har de sendt deg av gårde med tanken om at hvis du bare hadde hatt ord, kunne de kontrollert deg også. Du skal lære deg å kommunisere, men det er bare for at du kan reise hjem og fortelle mor og far hvor skapet skal stå!

#### «Sannhet»

Jeg er redd for å ende opp med å være som foreldrene mine.

#### Relasjonsmål

Jeg vil hjelpe noen til å være modige.

Jeg vil bryte reglene sammen med noen.

#### V. Carrera

Munter, omsorgsfull, begavet

Folk glemmer ikke smilet ditt. Å se skinnende optimisme i øynene på et lite barn er ikke så lett å overse. Særlig ikke når det kommer fra en som har levd ditt liv. Livet kan være vanskelig, men så lenge du klarer å huske mammas smil klarer du alltid å gjøre gode miner til slett spill. En gang i fremtiden tror du at du kunne blitt en psykolog – En som hjelper andre gjennom problemene sine i søken etter lykken.

Det å huske mammas smil blir stadig vanskeligere. Hun døde for over et år siden, og det går ikke en dag uten at du tenker på henne. Det svarte håret hennes som alltid hadde en blomst i, den dype latteren og de vakre kjolene. Det du husker aller best er hvor positiv hun var og hvor optimistisk hun var for verden og for deg. Du kan ikke la det håpet for fremtiden svinne hen.

#### «Sannhet»

Jeg er redd for en dag å miste håpet.

#### Relasjonsmål

Jeg vil støtte noen som har det vanskelig.

Jeg vil gi noen en gave.

## B. Abaunza

Leder, selvsikker, slu

De andre barna kjenner meg ikke enda, men de vil raskt få se hvem du er! Selvsikker og utadvendt til det ekstreme – alle i landsbyen vet godt hvem du er. Det øyeblikket en butikkeier trengte å få gulvet vasket, søppelet tatt ut eller få sendt ut en leveranse, dukket du opp som ut av ingensteds. Gjennom tjenester og transaksjoner har du alltid sørget for å få det som du vil. Belønningen kom i form av smil og godteri, men det viktigste for deg var følelsen av å være nyttig. Stort sett spiste jeg ikke en gang opp godteriet.

Da det var på tide å forlate landsbyen ble det holdt en stor avskjedsfest. Du fråtset i godsaker og følte deg genuint verdsatt. Derfor var det tungt å skulle reise, men du vet at det vil være verdt det. Med de rette ordene kan du ta en lederrolle blant barna i bygden og i fellesskap kan dere få til nesten hva som helst. En dag kan du til og med kanskje åpne din egen butikk! Du kan lett se deg selv som butikksjef.

### «Sannhet»

Jeg vil at alle på skolen skal like meg.

### Relasjonsmål

Jeg vil gjøre noen en tjeneste.

Jeg vil at andre skal følge meg rundt i skolegården.

## E. Montalván

Bokorm, ettertenksom, sjefete

Smart og målbevisst, du kommer fra en høyt utdannet familie i hovedstaden. Enebarn med to professorforeldre. Dine tidligste minner er fra å ha lekt gjemsel og sisten med universitetsstudenter utenfor rektors kontor, og drooling i mammas filosofilærebøker. Din far, en fysikkprofessor, har brukt en time hver dag på å lære deg matematikk. Disse matematikkøvelsene har gitt deg stor glede og bidratt til sterke bånd mellom dere.

Du vet at familien din ønsker det beste for deg. Du liker å holde forelesninger for kosedyrene dine til dine foreldres store begeistring. Du har et klart mål om å følge i dine foreldres fotspor, og denne skolen kan være det som gir deg muligheten til å nå denne ambisjonen. Både du og foreldrene dine har store forventninger til hva denne nye skolen kan gi deg.

### «Sannhet»

Jeg er redd for å skuffe mine foreldre

### Relasjonsmål

Jeg vil lære noen noe nytt.

Jeg vil vinne noens respekt.

## K. Perez

Beskyttende, kreativ, fingernem

Som to-åring kunne du leke i sandkassen i timevis. Som fem-åring var det beste du visste å bruke byggeklosser. Nå bygger du med alle mulige materialer du klarer å finne rundt om i landsbyen. Å lage ting ligger i blodet ditt, og du er aldri mer tilfreds enn når du kan ta et skritt tilbake og beundre et byggverk du har laget fra bunnen. Kronjuvelen, prosjektet du er aller mest fornøyd med? En massiv pappborg du bygget sammen med din søster Sofia. Dere brukte begge en hel uke på å samle inn pappesker fra hele bygda. Da konstruksjonen var ferdig hadde dere et enormt slott med flere soverom, stuer og til og med en vollgrav med bro! En hel sommer lekte du og Sofia i slottet. Foreldrene deres serverte dere gladelig middag i borgen – strålende fornøyd med at dere hadde funnet en felles interesse.

Før pappborgen hadde du og Sofia aldri hatt noe særlig til forhold. Håpet er at du kan komme tilbake med et språk som gjør at dere kan bygge enda tettere bånd.

### «Sannhet»

Jeg vil lage noe som varer for evig.

### Relasjonsmål

Jeg vil bygge noe sammen med noen.

Jeg vil at noen skal fortelle meg om søsknene sine.

## S. Meneses

Sjenert, beskyttende, følsom

Hvis det er en ting du vet med sikkerhet, så er det at mennesker kan såre deg. De gir deg skulende blikk, veiver med armene og virker til å tro at ved å repetere det samme poenget med raskere og mer intense gester så kommer du til å skjønne hva de vil. I begynnelsen gjorde du hva du kunne for å forstå, men nå gjemmer du deg i stedet.

Det var ved et slikt tilfelle, da du spaserte gjennom landsbyen for å unngå å gå hjem at du traff den oransje kattungen utenfor slakteren. Pusen virket bortkommen, og fulgte deg nølende hjem. Du kalte henne Mila og besøkte henne hver dag. Mila var uendelig takknemlig for den kjærlighet og omtanke du viste henne og er nok det vesen som forstår deg bedre enn noe annet menneske. Du savner Mila mer enn du savner dine egne foreldre.

Du ante ikke at du skulle bli sendt bort før bussen kom for å hente deg. Du fikk aldri sjansen til å ta farvel med Mila.

### «Sannhet»

Jeg frykter at Mila tror jeg har forlatt henne.

### Relasjonsmål

Jeg vil finne noen jeg kan dele en hemmelighet med.

Jeg vil finne noen andre som er like glad i dyr som jeg.

### L. Zelaya

Sterk, fokusert, stor

Du passer inn i klærne til storebroren din. Dette på tross av at han er tre år eldre enn deg. Lang og hengslete, du finner mest glede i anstrengelse – å løfte noe tungt, å løpe så raskt du kan eller å hoppe lenger enn du noen gang har gjort før. En gang i fremtiden skal du delta i OL, du har bare ikke funnet ut i hvilken øvelse enda.

Du idoliserer faren din. Det bildet som kommer mest tydelig fram når du tenker på ham er fra sidelinjen på fotballbanen. Det kan være krevende å koordinere med de andre spillerne når du ikke kan høre, men dere har funnet fram til et sett med håndbevegelser for å diskutere taktikk. Dette er det nærmeste dere kommer en genuin samtale. Å knytte bånd til andre har alltid vært vanskelig, så du vier i stedet all din energi til konkurranse og fysisk utfoldelse. Den nye skolen virker som om den kan endre alt. Om du er helt ærlig med deg selv, er det en litt skummel tanke. Men når det er sagt, du er ikke den som styrer unna en utfordring.

### «Sannhet»

Jeg vil kunne ha en ekte samtale med min far.

### Relasjonsmål

Jeg vil imponere noen med styrken min.

Jeg vil at noen skal lære meg et nytt spill eller lek.

### R. Alegría

Innadventd, omsorgsfull, tilpassningsdyktig

Sykdom har vært et gjennomgangstema i barndommen din, men det later til at disse opplevelsene har gjort deg sterkere. Moren din var også ofte syk og mye av ansvaret for familiedriften falt på deg og din bestemor. Fra ung alder var det du som sto ansvarlig for matlagingen. Dette var en oppgave som falt deg naturlig. Matretten du har vært mest stolt av er honningkaken du lagde i hemmelighet til din mors bursdag. De eneste som bevitnet din hemmelige plan var et dusin papegøyer som bestemor holdt i et stort bur ved kjøkkenet. Da du viste fram bakstkreasjonen din kunne du se øynene til din mor og bestemor fulle av stolthet.

Du ble rasende da du fikk høre at du skulle bli sendt vekk, men du aksepterte etter hvert din mors beslutning. Du savner både mor og bestemor sårt, og klarer ikke unngå å bekymre deg for dem. Bestemor blir stadig eldre og mer skrøpelig, og begge to av dem kan snart komme til å være avhengig av din hjelp.

### «Sannhet»

Jeg er redd bestemor ikke skal klare å ta vare på mamma.

#### Relasjonsmål

Jeg vil hjelpe noen til å gjøre det de elsker å gjøre.

Jeg vil trøste noen.

### C. Téllez

Utadventt, brå, eventyrlysten

Ganske modig, bekymringsløs og er stort sett å finne der det er trøbbel, du oppholder deg vanligvis der tingene skjer. Lillebroren din Emilio har vært din medsammensvorne til ugagn og når dere var sammen var ingenting trygt fra deres grenseløse nysgjerrighet. Mens foreldrene dine var på jobb, gikk du ofte uten tilsyn og vandret rundt i bygda på jakt etter neste fantestrek.

Nabogården var det stedet du stort sett gikk for å skape trøbbel. Enten det var ved å skremme geitene og se hvor langt de ville hoppe, eller å gå på fruktslang i de seine nattetimene. Det var alltid noe for deg å finne på for å more deg.

Emilio har alltid passet på deg og har operert som din høyre hånd når dere må stikke av i en fart. Han er også den eneste som virkelig forstår hvem du er, kanskje din eneste venn. Du vil aldri klare å fortelle Emilio hvor mye han betyr for deg. Men kanskje snart...

### «Sannhet»

Jeg er redd for at Emilio kommer til å glemme meg

#### Relasjonsmål

Jeg har lyst til å utforske skolegården sammen med noen.

Jeg vil hjelpe noen med å møte og overvinne det de frykter

### Y. Murillo

Ivrig, spøkefugl, lett på foten

Bestefaren din har alltid betydd mye for deg, men det du husker best av ham er ørene hans. Når du satt på fanget hans tryllet han fram den ene mynten etter den andre fra bak de store, bustete ørene sine mens du satt som fjetret og så på. Du lo hver eneste gang – en hjertelig latter med hele kroppen. Dette var deres eget spesielle ritual som bare dere delte. Siden da, har du gjort det til din oppgave å få andre til å le. Uten det, kunne du likeså gjerne vært usynlig.

Grimaser er din spesialitet. De får alltid din mor til å bryte ut i kniseanfall, spesielt etter en lang arbeidsdag på markedet. Du er enebarn og har tilbragt mesteparten av tiden din rundt voksne. Dette gjør at du ofte opptrer som eldre enn du er. Du har aldri hatt nære venner på din egen alder, men det er ikke fordi du ikke har forsøkt. Da du fant ut at du skulle begynne på en ny skole, bestemte du deg for å lære å sjonglere. Hvem blir vel ikke imponert av et festlig triks?



### «Sannhet»

Jeg vil bli like morsom som det bestefaren min er.

### Relasjonsmål

Jeg vil at noen skal lære meg et trylletriks.

Jeg vil få noen til å le

### S. de la Selva

Eksentrisk, nysgjerrig, sær

Det er helt vanlig å være interessert i dinosaurer, det er det mange som er. Altså, hvordan kan man ikke være fascinert av disse dyrene. De er svære, spennende og bebodde jordkloden i millioner av år. På første skoledagen til Rosa, tvillingsøsteren din, hadde hun med seg en fargebok full av dem – siden har ingenting annet vært like interessant. Du dagdrømmer ofte om å grave opp dinosaurskjelett som utvilsomt er begravd dypt nede under huset ditt. Forrige uke overbeviste du en nølende Rosa til å hjelpe til med å lete etter fossiler i hagen. Men forholdet deres har ikke vært det samme siden hun begynte på skolen. Alle hennes venner kan høre, akkurat som henne.

Interessen din for tegning er voksende. Utover å drodle våre reptilforfedre har du utvidet horisonten litt. Du tegner også dyr og planter. Mennesker – De er litt vanskeligere. Vanskeligere å forstå også. Hvorfor kan ikke folk være mer som dinosaurer?

### «Sannhet»

Jeg bekymrer meg for at Rosa liker sine nye venner bedre enn meg

### Relasjonsmål

Jeg vil snakke om dagdrømmene mine.

Jeg vil finne ut hva det er ved andre som gjør de også litt sære.

## ORDKORT

- Vakker
- Bli
- Døv
- Familie
- Frykt
- Kjærlighet
- Ensom
- Lage
- Forelder
- Fattig
- Søsken

**Kommentert [AH2]:** Word cards – I'll simply list the words in the same order as in the original cards.

- Tenke
- Sannhet
- Ønske

