

Beteckning: _____



Institutionen för matematik, natur- och datavetenskap

Strömmingspelet

Ett pedagogiskt spel om närmiljön i Hudiksvall

Malin Arnqvist
Ht-2008

15 hp C-nivå

Lärarprogrammet inriktning mot förskola natur-teknik-matematik 210 hp
Examinator: Christina Hultgren Handledare: Björn Ansnes

SAMMANFATTNING

Syftet med arbetet är att visa barnen lite av vad de kan hitta i sin närmiljö i staden Hudiksvall och förhoppningen är att få dem nyfikna på området. Barn i tre olika åldersgrupper från en förskola i centrala Hudiksvall har fått lyssna på en berättelse och provspelat ett spel.

Den metod som har används är att jag varit medagerande observatör och fört löpande protokoll där jag kortfattat skrivit ner hur barnen agerat när de lyssnat på berättelsen och provspelat spelet. Spelet spelades i tre omgångar, en för varje åldersgrupp. Efter varje spelomgång har jag gjort en kort intervju med varje barn.

Resultatet av studien visar att Strömmingsspelet kan spelas av barn mellan tre och fem år.

En slutsats av studien är att materialet kan användas i förskolan och av barn i olika åldrar. Strömmingsspelet tycker barnen är roligt att spela. Berättelsen om Katten Knatten kan användas som utflyktstips.

Nyckelord:

Hudiksvallskarta, närmiljö, pedagogiskt spel, strömmingsspel.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1 INLEDNING	1
1.1 Bakgrund	1
1.2 LITTERATURGENOMGÅNG	2
1.2.1 Närmiljön	2
1.2.2 Att fånga barns intresse	3
1.2.3 Materialet och barns utveckling	3
1.3 Frågeställningar	4
2 METOD	5
2.1 Urval	5
2.2 Datainsamlingsmetoder	5
2.3 Procedur	6
2.4 Analysmetoder	7
3 RESULTAT	7
3.1 Testgruppen	7
3.2 Berättelsen om Katten Knatten	8
3.3 Strömmingsspelet	9
3.3.1 Fyraåringarna	9
3.3.2 Femåringarna	10
3.3.3 Treåringarna	11
4 DISKUSSION	13
4.1 Sammanfattning	13
4.2 Tillförlitlighet	14
4.3 Litteraturtolkningar	14
4.4 Förslag till fortsatt forskning/praktisk tillämpning	15
REFERENSER	16
Källor som använts som underlag för berättelsen om Katten Knatten:	17
BILAGOR	19

1 INLEDNING

Mitt intresse för närmiljön här i staden Hudiksvall började i specialiseringsdelen i lärarutbildningen då vi arbetade med hembygden och skulle göra en karta över vår närmiljö. I somras deltog jag i en guidad stadsvandring i Hudiksvall. Den var mycket intressant och jag ville veta mer om staden. Jag började läsa böcker om Hudiksvall och började tänka på hur jag skulle kunna väcka barnens nyfikenhet och få dem att vilja veta mer om sin stad. En idé om ett pedagogiskt spel började ta form. Kan ett pedagogiskt brädspel om Hudiksvall användas som ett hjälpmedel i förskolans verksamhet? Jag ville pröva idén och började speltillverkningen. När spelet började bli färdigt tyckte jag att det var någonting som saknades. Jag ville att barnen skulle få veta lite mer om staden och dess historia. Därför började jag skriva en liten berättelse om Hudiksvall. Den handlar om en katt, ”Katten Knatten”, som kommer till staden och bekantar sig med den.

Tidigt i lärarutbildningen fick jag bekanta mig med den amerikanske pedagogen John Dewey (1859-1952). Han har varit en inspiratör för mig. Begreppet ”learning by doing” som Dewey myntat handlar om en verksamhet där barnen får vara aktiva, pröva och experimentera. Individens intresse och aktivitet är i fokus.

1.1 Bakgrund

Enligt förskolans läroplan (Lpfö 98) nämns närmiljön och omvärlden på flera ställen. Lpfö 98 beskriver att det ingår det i vår arbetsuppgift som pedagog att hjälpa barnen att lära känna sin närmiljö.

Enligt läroplanen skall verksamheten i förskolan:

”inspirera barnen att utforska omvärlden” (s.5).

”sträva efter att varje barn utvecklar respekt för allt levande och omsorg om sin närmiljö” (s.8).

”bidra till att barnen utvecklar en förståelse för sig själva och sin omvärld. Utforskande, nyfikenhet och lust att lära skall utgöra grunden för den pedagogiska verksamheten” (s.8).

Att lära känna sin närmiljö kan handla om så väl kulturskapande så som identitetsskapande och trygghet. Läroplanen för förskolan beskriver att vi i vårt uppdrag som förskollärare skall:

”ge barn möjlighet att lära känna sin närmiljö och de funktioner som har betydelse för det dagliga livet samt få bekanta sig med det lokala kulturlivet” (s.10).

”ge barnen stöd i att utveckla tillit och självförtroende. Barnens nyfikenhet, företagsamhet och intressen skall uppmuntras och deras vilja och lust att lära skall stimuleras. I förskolans uppdrag ingår att såväl utveckla barns förmågor och barns eget kulturskapande som att överföra ett kulturarv – värden, traditioner och historia, språk och kunskaper – från en generation till nästa” (s.5).

1.2 LITTERATURGENOMGÅNG

1.2.1 Närmiljön

Jag återkommer till vad Lpfö (98) säger om närmiljön och förskolans uppdrag: ”ge barn möjlighet att lära känna sin närmiljö och de funktioner som har betydelse för det dagliga livet samt få bekanta sig med det lokala kulturlivet” (s.10).

En karta över närområdet kan fungera som ett hjälpmedel för att hitta sin närmiljö. John Dewey (1980) redovisar fördelarna med en karta så här: ”en systematiskt ordnad översikt över tidigare erfarenheter kan tjäna som ledning för kommande erfarenheter. Den visar vägen och underlättar kontrollen. Den spar kraft genom att förhindra lönlöst flackande och genom att peka ut de stigar som snabbast och säkrast leder fram till det önskade målet”.

Enligt Braute & Bang (1997) så har många barn dåliga kunskaper om sin närmiljö och sin egen kultur. De menar att om vi har naturen och närmiljön som utgångspunkt kan man få barn intresserade av den egna närmiljön och då får de möjlighet att uppleva och förstå sin egen kultur.

Forskaren Mia Heurlin-Norinder (2005) har skrivit en avhandling som heter ”Platser för lek, upplevelser och möten”. Där har hon undersökt barns tillgång till sin närmiljö och konstaterar att det saknas insikt om närmiljöns och platsers betydelse för barns utveckling. Hennes beskrivning av vad som kan vara barnens närmiljö är den miljö där barnen känner igen och där de känner sig hemma. Barnen kan längta till platser de känner till men som de inte får besöka av olika skäl. Hon menar att närmiljön har stor betydelse för barns sociala utveckling då barnen kan lära sig behärska nya och okända situationer och miljöer. Trafiken kan vara ett problem när vi ska ut och upptäcka staden och forskaren tar upp en intressekonflikt där trafiken konkurrerar med barnen om närmiljön till bekostnad av barnen och miljön. Heurlin-Norinder (2005)

I mitt material så finns bland annat en del historik och geografi. Dewey (1997) säger att historia och geografi kan berika livet och ge det ett sammanhang, en bakgrund och en framtid. Här följer några citat av John Dewey (1997) som har med ämnena historia och geografi att göra:

”Geografien är delaktig i de under och den glans som hör ihop med äventyr, resor och upptäckter. Mångfalden av folk och miljöer och deras kontrast till allt det välbekanta erbjuder en oändlig stimulans”.

”Hembygdens geografi är den naturliga utgångspunkten för den naturliga miljöns uppbyggande utveckling, men samtidigt bildar den en utgångspunkt för rörelsen ut i det okända och är inte ett mål i sig.”

”Det stöd historien kan ge till en mer intelligent och inkännande förståelse av de samhällssituationer som individerna idag är delaktiga i är en bestående och konstruktiv moralisk tillgång för personligheten och samhället.”

1.2.2 Att fånga barns intresse

Vad är det då som barnen tycker är roligt och fångar deras intresse? Som vuxen kan jag inte utgå från att det jag tycker är intressant också kommer att intressera barnen. Det är viktigt att barnen är deltagande och intresserade och enligt John Dewey (1997) så innebär deltagande och intresse från barnen att individ och värld är hopkopplade i en utvecklande situation.

Barn och vuxna erfar saker på olika sätt. Våra kunskaper och erfarenheter är olika. Vi står inte på samma nivå i den intellektuella utvecklingen enligt Braute och Bang (1997): ”Detta påminner oss om att barnens och de vuxnas världar inte är de samma.” Eftersom våra upplevelsevärldar inte är detsamma så måste jag försöka ta barnens perspektiv och se saker på ett annat sätt. Därför har jag tagit hjälp av egna barn och kompisar till dem vid själva materialutvecklingen.

Dewey (1997): ”Studier av själslivet har klargjort det grundläggande värdet av den medfödda benägenheten att utforska, hantera verktyg och material, att bygga och att ge uttryck för leklust.” Han menar att när övningar som bygger på dessa behov utgör en del av den ordinarie verksamheten i skolan blir hela barnet engagerad. Dewey (1997): ”Det konstgjorda gapet mellan livet i skolan och utanför reduceras; man blir motiverad till att ägna sig åt material och processer som samtidigt också är utbildande: det uppstår samverkande gemenskaper som ger vetandet en social förankring.”

Dewey (1997) trodde på att intressen är tecken och symptom på växande förmåga så därför är det så viktigt att läraren hela tiden är uppmärksam och memorerar vad som intresserar barnen.

1.2.3 Materialet och barns utveckling

Barnen som var med i min studie och provade materialet var i åldrarna tre till fem år. Ljungström (2000) säger så här om barn i dessa åldrar: ”I tre-fyraårsåldern börjar barn kunna hantera begrepp som då, nu, sedan och idag. Men igår är allt som har hänt före idag och imorgon är allt som ska hända i framtiden.”

Ljungström (2000) berättar om att när barnet är i fyra-sex års åldern så börjar barnet intressera sig för sin egen tid. Hon säger att det är då barnet upptäcker att det själv har en livslinje: ”Liten ska bli stor, bli pappa, morfar och vuxen.”

”I fyra, fem års åldern börjar barn så smått att intressera sig för sagor och myter som komplement till bilderboken. Barnen i den här åldern är extremt rörliga och flyktiga men de har samtidigt utvecklat en förmåga att sitta still och vara koncentrerade under långa stunder.”
Ljungström (2000)

I strömmingsspelet ska barnen fiska upp en bildförsedd strömming och hitta samma bild på spelplanen som ett slags memoryspel.

Magne (2002) skriver att olikheter är lättare att märka än likheter. Svårigheten ökar då barnen samtidigt kan se vad som är lika och olika.

När barnen fiskar upp en strömming i spelet så använder de ett metspö. Då måste ögat och kroppen samverka. Dovenborg & Emanuelsson (2006) säger att genom en sådan rörelse utvecklar barnen sin motorik så att inte all koncentration behöver läggas på rörelsen utan på det barnet vill åstadkomma.

Metningen innebär också att ”känna, utföra eller beskriva hur vi förflyttar eller kan förflytta olika föremål. I en god rumsuppfattning ingår också att efterhand kunna jämföra och uppskatta storlek och avstånd, vinklar, plana områden, volymer och föremål som barn får erfarenhet av i närmiljön. Här ingår att jämföra perspektiv och storlek hos samt relationer mellan föremål samt att tolka och skapa bilder och spegelbilder.” Dovenborg & Emanuelsson (2006).

Den tyngsta fångsten vinner och hinkarna vägs med en besman, som är en våg. Vid vägningen kan barnen utveckla ”sin förståelse för grundläggande egenskaper i begreppen tal, mätning och form samt sin förmåga att orientera sig i tid och rum” Lpfö (98).

1.3 Frågeställningar

Min undersökning vill ge svar på följande frågeställningar:

- 1) Kan en berättelse och ett spel om Hudiksvall intressera barnen i förskolan för olika platser i sin närmiljö?
- 2) Hur fungerar det att spela ”Strömmingsspelet” i de olika åldersgrupperna?
- 3) Är det ett material som kan användas som ett pedagogiskt material i förskolan?

2 METOD

Ett pedagogiskt brädspel som jag kallar ”Strömmingsspelet” har konstruerats helt efter egen idé och testspelats av barn förskolan i åldrarna tre, fyra och fem. Spelet består av en spelplan som är en karta över Hudiksvall där bilder på 15 kända platser är placerade. Jag har använt mig av en karta över närmiljön i Hudiksvall då jag tillverkat spelplanen.

Det finns 15 stycken strömmingar med varierande vikt och stoppning av silvertyg som var och en har en likadan bild på sig som finns på spelplanen. Framme i fiskarnas munnar finns magneter insydda. Det finns en stor hink som fiskarna ska ligga i. De tre deltagarna får en varsin hink och varsitt magnetförsedd metspö som är markerade i färgerna röd, gul och blå. Det ingår en skattkista i spelet och sex små laminerade bilder från berättelsen om Katten Knatten. En gammaldags våg, så kallad besman, används till att väga hinkarna. Det finns 15 gömma-bild-kort om man vill försvåra spelet lite och gömma platserna på spelplanen. I materialet får barnen hantera verktyg som metspön och besman som förr också användes ofta här i Hudiksvall när fisken skulle vägas på kajen.

Berättelsen och spelet har ett samband eftersom samma platser och bilder förekommer i bägge. Det är tänkt att berättelsen ska ge en bakgrund åt spelet samt att ge tips om utflyktsmål för förskolan. I berättelsen om Katten Knatten så finns också en karta med där de aktuella platserna visas med pilar. I berättelsen förekommer olika tidsbegrepp då det berättas om hur det var förr och hur det är idag. Alla 16 sidorna i berättelsen har jag laminerat eftersom jag limmat fast så många småbilder på varje sida som barnen kan bli frestade att riva i.

2.1 Urval

Eftersom jag konstruerat ett eget material så ville jag pröva hur det fungerade innan jag besökte förskolan. En testgrupp bestående av två sexåringar, en nioåring och en tvååring har hjälpt till vid utvecklandet av spelet och berättelsen. Min ambition var att alla barn i förskolan skulle kunna delta i spelet på något sätt. I den egentliga undersökningen deltog barn i tre åldersgrupper: treåringar, fyraåringar och femåringar från en lokal förskola. En blankett utformades där föräldrarna måste godkänna att deras barn fick delta i undersökningen. Blanketten delades ut till 15 barns föräldrar/vårdnadshavare och alla skrev på blanketten. I varje spelomgång får tre barn delta eftersom det finns tre metspön. Jag valde att ha enhetliga åldersgrupper för att se hur spelet fungerade för de olika åldersgrupperna.

Vilka skillnader och likheter kunde det finnas? Passade spelet bättre för någon åldersgrupp? Var det någon åldersgrupp som inte behärskade spelet?

Förskolan som deltog i studien ligger centralt i staden Hudiksvall.

2.2 Datainsamlingsmetoder

Jag har valt att observera barnen då de hör berättelsen och deltar i spelet. Samtidigt förde jag ett löpande protokoll där jag skrev ner korta stödord av vad som hände. Jag har haft en klocka med mig och antecknat starttid och sluttid vid varje moment. Eftersom jag själv läste berättelsen så skrev jag ner korta anteckningar före och efter lässtunden. Enligt (Rubinstein/Reich & Wesén 1986) så ska man alltid börja ett löpande protokoll med att skriva ner utgångsläget med tidpunkt och datum samt vad som händer i rummet just då. Jag observerade barnens samspel och turtagande samt hur de agerade i övrigt.

När jag kommit hem har jag skrivit en mer utförlig beskrivning av vad som hänt under dagen med hjälp av minnesanteckningarna. ”Det väsentliga med löpande protokoll är att så detaljerat som möjligt försöka beskriva vad som händer” (Rubinstein/Reich & Wesén 1986). Enligt författarna så bör man försöka berätta vad som händer utan att värdera och istället göra tolkningar i efterhand.

Efter varje spelomgång har jag intervjuat alla deltagande barn var för sig genom att ställa två förutbestämda frågor:

Fråga 1: Vad tyckte du om berättelsen om Katten Knatten?

Fråga 2: Vad tyckte du om strömmingsspelet?

Eventuellt skulle jag ställa någon följdfråga beroende på vilka svar barnen gav.

Jag hade förklarat för barnen innan vi startade spelet att jag tänkte ställa två frågor till dem så fort vi spelat klart, så de fick lov att sitta kvar på mattan en liten stund till. Intervjuerna gjordes direkt efter varje spelomgång. Vi satt kvar på mattan på golvet, spelet låg framför oss och barnen fick leka med tillbehören. Jag ställde mina frågor till varje barn och skrev samtidigt ner små anteckningar av vad de sa i mitt kollegieblock. Enligt (Rubinstein/Reich & Wesén 1986) så kan man använda sig av handdockor, bilder eller annat lekmaterial för att få mer information i en intervju med barn. Det kan underlätta för barnen att ha något i händerna när de ska svara på frågor.

2.3 Procedur

Eftersom spelet handlar om Hudiksvall så valde jag att fråga en förskola som är belägen i det aktuella området om de önskade vara med i studien. De flesta platser i spelet kan räknas som förskolans närmiljö då de ligger inom gångavstånd till det mesta.

Jag utformade ett informationsbrev till föräldrar/vårdnadshavare. I brevet presenterade jag mig själv och talade om vad mitt syfte med studien var. De forskningsetiska kraven på att inte nämna vare sig förskolans eller barnens namn samt att de när som helst fick avbryta samarbetet fanns också nedskrivna i brevet. Vid frågor så hänvisade jag till mig själv och uppgav mina telefonnummer och e-mailadress. Jag informerade i brevet om vem min handledare vid Högskolan i Gävle är samt uppgav handledarens telefonnummer och e-mailadress.

2.4 Analyismetoder

Vid besöket på förskolan skrev jag ner stödanteckningar i löpande protokoll. När jag sedan kom hem satte jag mig vid datorn och skrev allt jag kommit ihåg med stöd av anteckningarna. Analyser på vad som hänt rör sig i huvudet hela tiden och skrivs ner allteftersom i ett särskilt dokument i min dator. Det blir mycket rådata som ska bearbetas och analyseras. Jag har läst och bearbetat texten flera gånger.

3 RESULTAT

3.1 Testgruppen

Min första testgrupp som bestod av två sexåringar, en nioåring och en tvååring prövade strömmingsspelet hemma hos mig. Sexåringarna och nioåringen spelade spelet och upptäckte att det var lättast att sitta på golvet när strömmingarna skulle fiskas upp. Tvååringen lekte mest med strömmingarna och metspöet på sitt eget vis. Testgruppen hjälpte mig att utveckla berättelsen mer med bilder samt att ta bort en del av texten som de inte tyckte var intressant.

3.2 Berättelsen om Katten Knatten

Dagen var inne då det var dags att pröva materialet i förskolan. När jag kom till förskolan kom barnen springande mot mig och frågade om innehållet i min stora kasse och om vi skulle börja spela på en gång. Personalen på förskolan hade talat om för barnen att jag skulle komma och de var förväntansfulla inför att spela spelet de hört talas om.

Jag talade om att vi först ska träffa Katten Knatten och höra om hans skattjakt här i Hudiksvall. Alla nio barnen från alla åldersgrupper var med vid mitt första moment. Vi satt i soffan och jag läste min berättelse. Barnen fick först träffa Katten Knatten som jag sytt av en handduk. Katten skickades runt och alla barnen fick klappa honom.



Katten Knatten

Jag började läsa min berättelse ur en pärm. Barnen följde med i början av berättelsen och kände igen sig i många platser. Jag hade övat på att läsa historien och stannade upp då och då för att fråga barnen om bilderna.



Pärmen med berättelsen



Första sidan om Katten Knatten

Efter ungefär halva berättelsen så tröttnade en treåring och en fyraåring och började leka med bilar på golvet. Några barn var intresserade hela tiden men de flesta tyckte historien var för lång. Det tog 20 minuter att läsa den.

Barnen hade olika erfarenheter av de fotograferade platserna som beskrivs i berättelsen. Någon hade sett fotboll och ishockey i ishallen. Karamellfabriken hade flera varit till och sett karamelltillverkningen. På Møljen visste de flesta att man kunde köpa glass. I sångartemplet hade någons storasyster haft skolavslutning. Den plats som nästan alla barnen kände väl igen var badhuset. Några hade också uppmärksammat badhusets mosaikvägg som jag skrivit om i berättelsen.

Jag har gjort en tabell över de uppskattade svaren när jag läste berättelsen om Katten Knatten. Det var alltid något av barnen som inte svarade om de kände igen platsen eller inte. Jag har därför kryssat i vad majoriteten av de svarande barnen kände igen respektive inte kände igen.

Plats	Kände igen	Kände inte igen
Sjöbodarna	X	
Møljen	X	
Tågstationen		X
Läroverket		X
Jakobs kyrka	X	
Badhuset/idrottshallen	X	
Sjukhuset		X
Teatern		X
Ishallen	X	
Vattentornet		X
Lillfjärden med statyn	X	
Rådhusparken med statyer	X	
Karamellfabriken	X	
Östra skolan	X	
Sångartemplet		X

3.3 Strömmingsspelet



Spelplanen



Metspön, hinkar och strömmingar

3.3.1 Fyraåringarna.

Fyraåringarna bestod av två pojkar och en flicka. De fick börja spela Strömmingsspelet. Barnen fick varsitt spö och hink. En pojke blev lite besviken då det inte var ett dataspel det

handlade om. Jag gav instruktionen att den som klappar händer först får börja. Alla klappade, en var först och började meta upp en strömning ur den stora hinken. Det var lite besvärligt för fyraåringarna att få fiskarna på metspöet men de var tålmodiga. De hittade alla platser på kartan, ibland med hjälp av en kompis. Barnen turades om, samspelade och satt stilla under hela spelet och fiskade upp alla fiskar.

Efteråt så vägde vi hinkarna och ett av barnen vann som hade den tyngsta fångsten. De andra fick lägga vinsten i skattkistan när vinnaren blundade. Det var ett spänningsmoment med skattkistan och skatterna. I den här gruppen turades barnen om att ge varandra en skatt. Alla barn fick en varsin skatt och ingen visade missnöje över sitt pris.



Skatten och vinsterna

När vi spelat klart kom barnen själva på att de ville pröva vilka saker i rummet som var magnetiska och sprang runt med sina spön. De hittade många magnetiska saker. Några exempel på magnetiska saker som barnen upptäckte: vissa delar av stolarna, leksaksbilar, min klocka och en spik på väggen.

Jag intervjuade barnen ett och ett om materialet och så här svarade fyraåringarna:

fråga	Barn 1	Barn 2	Barn 3
1 Vad tyckte du om berättelsen om Katten Knatten?	Inget svar	För långt. Jag vill till karamellfabriken.	Jag vill bara spela
2 Vad tyckte du om strömmingsspelet?	Vill spela igen	Kul	Kul

Följdfråga: Tycker du att jag skulle jag ha struntat helt i berättelsen eller kunde jag ha gjort den kortare?

Svar: En tyckte jag skulle strunta i den, en svarade kortare, en svarade inte alls.

3.3.2 Femåringarna.

Nu var det 5-åringarnas tur. Det var två flickor och en pojke. Vid startinstruktionen om att klappa händerna så klappade två av barnen samtidigt. Den tredje fick börja som inte hunnit klappa. De var duktiga och klarade metningsmomentet galant. Barnen hittade alla platser på

spelplanen. I början pekade ett annat barn än den som skulle hitta platsen på platsen. Det gillades inte av de andra två barnen, så vi kom överens om att bara den som ska hitta platsen får leta tills hon eller han hittar den. Barnen samarbetade och turades om under hela spelomgången.

Vi vägde hinkarna på vågen och alla vägde lika så alla vann. De turades om att ge varandra ett pris i skattkistan. De här barnen provade också vad som var magnetiskt efter att jag berättat om hur fyraåringarna gjort. Alla barnen tyckte att det var mycket roligt och ville spela igen. Barnen frågade om jag tillverkat allt själv och de såg att jag skalat pinnarna till metspöna. Barnen tyckte det var bra att jag hittat pinnarna i skogen. Femåringarna frågade om de fick spela spelet en gång till.



Vägning av strömmingar

Så här svarade femåringarna på intervjun:

fråga	Barn 1	Barn 2	Barn 3
1 Vad tyckte du om berättelsen om Katten Knatten?	För lång bok	Tråkig	För lång
2 Vad tyckte du om strömmingsspelet?	Jättekul	Kul	Jätteroligt

Följdfråga: Tycker du att jag skulle jag ha struntat helt i berättelsen eller kunde jag ha gjort den kortare?

Svar: En svarade att den var bra men för lång, en sa kortare och en svarade inte alls.

3.3.3 Treåringarna.

Treåringarna bestod av två flickor och en pojke. Här var det ingen som klappade händerna när jag gav den instruktionen så jag sa bara att du får börja till ett barn och det fungerade. En av dem var duktig på att fiska och hon sa själv att hon var så bra för hon brukade fiska gädda på sommaren. De andra två försökte men kom på ett eget sätt som fungerade bättre för dem. De

tog upp en fisk ur hinken med handen och satte fast den på metspöet. Det var viktigt för barnen att fisken satt fast på spöet.

Barnen hjälpte varandra att hitta platserna på kartan och de samarbetade och turades om att fiska utan problem.



Strömming med sjöbodar

De satt stilla under hela spelet och vi vägde deras hinkar. Här var det en som hade en tyngre fångst än de andra och fick sin skatt som pris. De andra ville också ha pris och de fick de förstås också. Barnen turades om att dela ut pris till varandra.

Intervjun med treåringarna visade detta:

fråga	Barn 1	Barn 2	Barn 3
1 Vad tyckte du om berättelsen om Katten Knatten?	Inget svar	Gullig	Bra
2 Vad tyckte du om strömmingsspelet?	Bra	Kul	Jag är trött

Följdfråga: Tycker du att jag skulle jag ha struntat helt i berättelsen eller kunde jag ha gjort den kortare?

Svar: Två svarade kortare och en ville inte svara.

Eftersom tiden var ute och det fanns flera barn som vill pröva spelet så lämnade jag allt material som förskolan fick behålla tills nästa eftermiddag så fler kunde få pröva spela Strömmingsspelet och titta i pärmen. Det skulle också bli intressant att höra hur det gått att spela spelet utan att jag var där.

På fredagseftermiddagen när jag kom till förskolan så hade barnen spelat Strömmingsspelet igen med en av pedagogerna. Då var det barn i olika åldrar som spelat tillsammans och det hade gått bra. Barnen tyckte det var synd att jag inte kunde lämna spelet där hos dem på förskolan.

4 DISKUSSION

4.1 Sammanfattning

Det har varit tidskrävande men roligt att tillverka ett eget material. Det känns ändå som det är värt allt arbete när jag fick se barnens engagemang då de spelade Strömmingsspelet. De ville spela det igen och tyckte att jag skulle lämna kvar spelet hos dem.

Berättelsen om Katten Knatten fungerade inte riktigt så som jag hoppats. I början var barnen intresserade och de gillade tygfiguren Katten Knatten som skickades runt så alla barn fick bekanta sig med honom. Berättelsen innehåller 16 sidor med information om Hudiksvall. Barnen tyckte mest om de sidor där det fanns ett fotografi på Katten Knatten.

Jag märkte på en gång när jag kom till förskolan att barnen var förväntansfulla. De mötte mig och frågade om spelet så fort jag kom innanför dörren och ville titta i min kasse. Barn och vuxna hade pratat om att jag skulle komma och att barnen skulle få spela ett spel.

Varför tyckte inte barnen att berättelsen om Katten Knatten var så intressant? Det kan finnas flera anledningar till detta. Enligt barnen själva så var berättelsen för lång. Jag tror också att barnen bara hade hört innan att vi skulle spela ett spel och såg fram emot det. De visste inte att jag skulle läsa en berättelse också. Det var också en tid på förmiddagen då barnen inte brukar sitta stilla och höra på en bok utan ägna sig åt rörligare aktiviteter, ofta utomhus.

Barnen tyckte ändå att jag skulle behålla berättelsen om Katten Knatten. Jag tror också att man kan ha användning för berättelsen som sitter i en pärm. Kanske inte som sagobok utan som en idékälla till utflyktsmål. Förskolan kan också utveckla boken och göra egna bilder från platser de varit på tillsammans och sätta in i pärmen. Ett sätt att dokumentera sina utflykter.

Barnen kände igen fler platser än vad jag trott på förhand och det var intressant för det visar på att de har varit ut och utforskat sin närmiljö. Det skulle vara spännande att ta med sig barnen ut på stan och höra vad de säger när vi är på de verkliga platserna som finns fotograferade i spelet.

Min ambition med Strömmingsspelet var att skapa ett pedagogiskt spel som får barnen intresserade av sin närmiljö här i Hudiksvall och vill veta mera. Det finns enkla regler som kan förändras och anpassas till gruppen som spelar. För testgrupperna tog det mellan 15 och 20 minuter att spela en omgång.

Under alla tre spelomgångarna satt barnen stilla på mattan ända tills spelet var slut. De fiskade upp alla fiskar och det tycker jag var imponerande för det var inte så enkelt att få napp. Ibland fick man vänta en stund innan magneterna hittat varandra. Att spela ett brädspel handlar mycket om ett socialt samspel där barnen får samarbeta, ta hänsyn och vänta på sin tur. Allt detta fungerade väldigt bra i alla tre grupperna.

Skattkistan var populär och vinsterna som var små laminerade bilder. Barnen ville både ge bort en skatt till ett annat barn och få en skatt av ett barn. Skattkistan var ett

spänningsmoment. Jag tyckte det var ett bra initiativ av fyraåringarna att efter spelet gå runt med sina metspön och pröva vad mer som kunde vara magnetiskt. Barnen skapade ett spontant naturvetenskapligt experiment.

Jag valde att ha enhetliga åldersgrupper för att se hur spelet fungerade för de olika åldersgrupperna. Vilka skillnader och likheter kunde det finnas? Passade spelet bättre för någon åldersgrupp? Var det någon åldersgrupp som inte behärskade spelet? Svaret jag fick på dessa frågor var att spelet kan spelas av alla tre åldersgrupper. Barnen kom själva på lite olika varianter. Treåringarna hjälptes åt att hitta platserna på kartan och två av dessa barn tog upp strömmingarna med handen och förde fisken mot metspöet. Fyraåringarna metade upp strömmingarna men tog längre tid på sig vid det momentet än vad femåringarna gjorde. Femåringarna var noga med att varje barn skulle ges tid att själv hitta platsen på spelplanen. Femåringarna ville spela en gång till när vi var klara med spelomgången.

Strömmingsspelet hade även fungerat i en blandad grupp enligt pedagogen som spelat med barnen dagen efter mitt besök. Man kan anpassa reglerna efter spelarna så alla kan vara med.

4.2 Tillförlitlighet

Det var en liten grupp barn som deltog i studien men de representerade tre olika åldersgrupper. Jag skulle ha kunnat utöka studien och fråga en till förskola inom eller utanför kartans område för att se om de agerar annorlunda och är bekanta med samma platser. Jag skulle ha kunnat pröva att läsa berättelsen för en grupp barn vid en annan tidpunkt på dagen för att se om det gör någon skillnad. Jag hade bara två huvudfrågor i intervjun som utökades med en följdfråga på grund av svaren i första frågan. Jag tror att det räckte med dessa frågor för barnen och deras svar kändes uppriktiga och trovärdiga när jag samtidigt tänker på hur de reagerade.

4.3 Litteraturtolkningar

Innebär resultaten av min studie att mina frågeställningar har besvarats?

Frågeställning 1: Kan en berättelse och ett spel om Hudiksvall intressera barnen i förskolan för olika platser i sin närmiljö?

Ett par av barnen tröttnade på berättelsen och började leka med bilar i stället. Några satt kvar men ville bara att den skulle sluta så de kunde spela spelet. Någon var intresserad hela tiden. Barnen agerade olika i den här situationen. Ljungström (2000) menar att barn i fyra, fem års ålder är ”extremt rörliga och flyktiga med de har samtidigt utvecklat en förmåga att sitta still och vara koncentrerade under långa stunder”. Känner barnen igen platserna i berättelsen och spelet? Enligt Braute & Bang (1997) så har många barn dåliga kunskaper om sin närmiljö och sin egen kultur. Barnen som deltog i min studie visade att de hade vissa kunskaper om sin närmiljö och om staden Hudiksvall.

Heurlin-Norinder (2005) visar med sin avhandling att det är viktigt för barnen att de får upptäcka sin närmiljö och hitta platser som ger känslor av trygghet, spänning och utmaning. Hon menar att barnens självkänsla stärks och att det i närmiljön sker ett lärande för livet.

Frågeställning 2: Hur fungerar det att spela ”Strömmingsspelet” i de olika åldersgrupperna?

Det fungerade väldigt bra att spela Strömmingsspelet i alla tre åldersgrupperna. Här lyckades jag fånga barnens intresse. Alla barn var engagerade och intresserade av materialet. Dewey (1997) har sagt att när övningar bygger på barnens medfödda behov av att hantera verktyg och material så blir hela barnet engagerat. Ett intresserat barn är ett lärande barn.

Barnen var duktiga på att fiska med metspöna. De förstod direkt att magneten i metspöet skulle hitta magneten i fiskens mun för att det skulle bli napp. Dovenborg och Emanuelsson (2006) talade om att när barnen utför en sådan rörelse så måste ögat och kroppen samverka och motoriken utvecklas. Koncentrationen behöver då inte enbart styras till själva rörelsen utan fokus är på vad barnen vill åstadkomma. I det här fallet var fokus på att få napp och det fick barnen också flera gånger. Vid varje spelomgång ingick att, ”jämföra perspektiv och storlek hos samt relationer mellan föremål samt att tolka och skapa bilder och spegelbilder”, som enligt Dovenborg & Emanuelsson (2006) utvecklar barns rumsuppfattning.

Den tyngsta fångsten vinner och hinkarna vägs med ett besman, som är en våg. Vid vägningen kan barnen utveckla ”sin förståelse för grundläggande egenskaper i begreppen tal, mätning och form samt sin förmåga att orientera sig i tid och rum” Lpfö (98).

Frågeställning 3: Är det ett material som kan användas som ett pedagogiskt material i förskolan?

Jag tycker resultatet av studien visar att Strömmingsspelet och berättelsen om Katten Knatten kan användas som ett pedagogiskt material i förskolan. Resultatet visade att Strömmingsspelet kan spelas av barn i olika åldrar i förskolan. Barnen kan spela det tillsammans med en pedagog eller spela spelet själva. I pärmen om Katten Knatten kan förskolan få tips om utflyktsmål i närmiljön. Jag anser att mitt material kan vara en del i vad som så här beskrivs i Lpfö (98):

”ge barn möjlighet att lära känna sin närmiljö och de funktioner som har betydelse för det dagliga livet samt få bekanta sig med det lokala kulturlivet” (s.10)

4.4 Förslag till fortsatt forskning/praktisk tillämpning

Kartan kan utvidgas så man får in ett större område att studera. Kartan kan krympas och man tittar närmare på ett mindre område och kartlägger det mer detaljerat. Eventuellt så skulle materialet kunna prövas i förskoleklass och i de lägre skolklasserna. Barnen och pedagogerna kan dokumentera sina erfarenheter av de olika platserna samt från nya utflyktsmål som de kan sätta in i pärmen. Då får de en skattkammare från Hudiksvall.

REFERENSER

Bang , Chrisoffer & Nyhus Braute, Jorunn (1997). *Följ med ut! Barn i naturen*. Stockholm: Universitetsförlaget.

Dewey, John (1997) *Demokrati och utbildning*. Göteborg: Bokförlaget Daidalos.

Dewey, John (Hartman, Sven och Lundgren, Ulf P) (1980) *Individ, skola och samhälle*. Stockholm: Natur och Kultur.

Dovenborg, Elisabet & Emanuelsson, Göran (red.) (2006). *Små barns matematik*. Göteborg: NCM, Göteborgs universitet.

Heurlin-Norinder, Mia (2005). *Platser för lek, upplevelser och möten – Om barns rörelsefrihet i fyra bostadsområden*. Stockholm. Stockholms universitet. Hämtat från <http://www.diva-portal.org/su/abstract.xsql?dbid=425> , 2008-11-16, 20:46.

Ljungström, Viveka (2000). *Åldrar & utveckling*. Västerås: Bonnier Carlsen i samarbete med Vi Föräldrar.

Magne, Olof (2002). *Barn upptäcker matematik*. Umeå: Specialpedagogiska institutet Läromedel.

Rubinstein Reich, Lena och Wesén, Bodil (1986). *Observera mera!* Lund: Studentlitteratur

Utbildningsdepartementet (1998). *Läroplan för förskolan. Lpfö 98*. Stockholm: Skolverket/Fritzes

Källor som använts som underlag för berättelsen om Katten Knatten:

Hudiksvalls hembygdsförening i samarbete med Yngve Aronsson (2002). *Så blev vårt 1900-tal i Hudiksvall*. Ljusdal: Hudiksvalls hembygdsförening.

Ersson, Lennart (1998). *Hudikkåkar*. Hudiksvall: Lars-Åke Winbergs förlag AB

Nyström, Jan Olov, (1997). *Gammal som gatan*. Hudiksvall:Lars-Åke Winbergs förlag AB.

<http://www.hudiksvall.se> (Hämtat 2008-10-15)

<http://www.soderhamn.se/kulturbyggnader/hemsida/hudkont.html> (Hämtat 2008-10-15)

BILAGOR

1. Informationsbrevet till föräldrar och vårdnadshavare.
2. Informationsbrevet till förskolan.
3. Tillbehör till Strömmingsspelet.
4. Spelets gång.
5. Bilder av speltillbehör.

Till föräldrar/vårdnadshavare.

Jag heter Malin Arnqvist och läser på lärarprogrammet vid Högskolan i Gävle.

Nu under hösten ska jag samla in material till mitt examensarbete. Jag har tillverkat ett material för förskolan. Det är ett spel om Hudiksvall som fungerar som ett memory med kända bilder från staden som paras ihop. Jag kommer att observera barnen när de spelar spelet. När de är klara tänker jag fråga dem om vad de tyckte om spelet. Mitt mål med studien är att se om spelet fungerar som ett material för förskolan.

Min fråga till föräldrar och vårdnadshavare är om ni vill låta barnen delta i min undersökning?

Om ni som vårdnadshavare väljer att låta ert barn delta i min studie, kan ni när som helst avbryta deltagandet utan att ange specifik anledning. Barnen eller förskolans namn kommer aldrig att framgå i mitt kommande arbete. Studien kommer att avrapporteras som ett examensarbete inom ramen för lärarutbildningen.

Vänligen återlämna svar till pedagogerna i förskolan senastnovember 2008.

Vid frågor angående studien så kontakta mig.

Ja, mitt barn får delta i studien.

Nej, mitt barn får inte delta i studien.

.....
Underskrift förälder/vårdnadshavare

Studerande:

Malin Arnqvist

Tfn: 073-843 70 13

e-mail: malin.arnqvist@minmail.net

Handledare vid HiG:

Björn Ansnes

Tfn: 026-64 87 54

e-mail: bas@hig.se

bilaga 2

Hej!

På torsdag kl 09.00 kommer jag till er för att testa mitt spel som är en del av ett examensarbete. Jag har även skrivit en liten historia som är som en introduktion till spelet. Den handlar om en katt som kommer till Hudiksvall. Den tar ca 15 minuter att läsa.

Spelplanen är en karta över Hudiksvall med 15 små foton av kända platser här i staden. Det finns 15 fiskar som fiskas upp ur en hink med metspö (magneter). Det finns 3 metspön.

Spelet går ut på att deltagarna turas om att meta upp en fisk. På fisken sitter en bild och deltagaren ska försöka hitta samma bild på spelplanen. När bilden är hittad får deltagaren lägga fisken i sin hink. När alla fiskar är uppfiskade så vägs hinkarna med en våg/besman som användes förr i tiden. Den som har den tyngsta fångsten vinner. De andra två deltagarna får välja vinsten och lägga i skattkistan till vinnaren.

Jag hade tänkt att 3 st treåringar, 3 st fyraåringar och 3 st femåringar ska testa spelet om det är möjligt.

För att göra den här uppgiften så måste jag ha de deltagande barnens föräldrars godkännande. Därför har jag gjort en blankett att skriva på.

Det ska bli spännande!

Malin

Hör av er om ni undrar över något.

073-843 70 13

56 40 06

Tillbehör till Strömmingsspelet:

bilaga 3

1 st spelplan/karta

1 st större hink

3 st mindre hinkar med gult, blått och rött handtag

3 st metspön med gul, blå och röd markering

1 st skattkista

6 st prisbilder till skattkistan

1 st besman/våg

15 st blåa gömma-bild-kort

Spelets gång:

bilaga 4

1-3 deltagare

- ◇ Lägg ut spelplanen på golvet eller bordet.
- ◇ Deltagarna tar varsitt spö och hink i samma färg.
- ◇ Strömmingarna ska ligga i den stora hinken med munnarna uppåt.
- ◇ Den stora hinken ställs bredvid spelplanen.
- ◇ Den som först klappar händerna får börja meta upp en strömming med sitt metspö.
- ◇ Titta på bilden på strömmingen och hitta en likadan bild på spelplanen. Om deltagaren hittar en likadan bild får den lägga strömmingen i sin hink. Hittas inte bilden så får deltagaren lägga tillbaka strömmingen i den stora hinken.
- ◇ Näste deltagare får nu pröva fiskelyckan och så vidare tills alla fiskar är uppfiskade.
- ◇ De tre hinkarna vägs var för sig med hjälp av besman. Avläs vikten. Den som får den största vikten vinner. Om hinkarna väger lika så vinner alla.
- ◇ De som inte vunnit väljer en eller flera vinster av de sex bilderna till vinnaren och lägger i skattkistan och ger till vinnaren. Om flera har vunnit turas man om att dela ut vinsten. Grattis!
- ◇ Behöver deltagarna en större utmaning så kan de använda de blå gömma-bild-korten och lägga över de 15 bilderna på spelplanen.
- ◇ Lycka till!



En sida i pärmen



Strömmingarna fiskas upp



Gömma-bild-kort



Besman