

# VULKANSPILLET

Vulkanspillet tar utgangspunkt i sinneregulering i programmet AART som vi har som verktøy her på skolen.

Formål: Å gi elevene mulighet for å trene problemløsningsferdigheter slik at de opplever å mestre samhandling med andre.

Materiell: Vulkanspillet A3 størrelse, plastlaminert. Spillbrikker og poengbrikker (for eksempel trebrikker). Bok som elever og lærer skriver opp situasjoner som de ikke opplever ok.

Hyppegthet: Situasjoner skrives opp i boken når det skjer i løpet av skoledagen. Vulkanspillet kan spilles så ofte man kan legge til rette for det. For eksempel en gang pr uke, helst fast tidspunkt, 45 minutter.

Gjennomføring:

1. Elevene som deltar (1-2 elever, og en voksen) bestemmer annenhver gang hvilken situasjon vi skal spille.
2. Vi begynner spillet med at eleven som har valgt situasjon (A) forteller det første hun sa eller gjorde i situasjonen, og flytter brikken til det nederste punktet i Vulkanen. Eleven får en poengbrikke ved å finne ut hva den selv gjorde, og 1 poengbrikke **for hver løsning** eleven finner på det tidspunktet i situasjonen som kan stoppe/løse situasjonen. Alle løsningsforslag skrives ned i boken under situasjonen som står beskrevet.
3. Så er det den andre elevens tur (B) til å si det første den husker å ha gjort i situasjonen. Eleven får et poeng for å huske det første hun/han gjorde, og 1 poengbrikke **for hver løsning** hun/han tenker hun/han kunne gjort for å stoppe/løse situasjonen. Dersom det er en elev og en voksen som spiller så tar den voksne ansattperspektivet i spillet med fokus på trygt og godt skolemiljø for alle elever.
4. Så er det elev (A) sin tur til å flytte et hakk opp i vulkanen og finne ut hva hun/han gjorde i situasjonen når den andre sa/gjorde det den gjorde. Igjen 1 poeng for å finne ut hva enn selv gjorde og 1 poengbrikke pr løsningsforslag.
5. Spillet fortsetter slik frem til de ikke husker mer eller situasjonen ble avsluttet.
6. Nå leses alle alternativer til problemløsning opp av lærer og de får 5 poengbrikker for å bli enige om den løsningen som er best for dem begge, og for de som var rundt situasjonen.
7. Så trener vi på løsningen ved å være oss selv i situasjonen, og begge får 5 poengbrikker for å trene på en god løsning.
8. På slutten av 45 minutters spill regnes poengene sammen.

Håper «oppskriften» kan være til hjelp 😊