

22720 Imita

Nyttigt för:



Sociala relationer och laganda, problemlösning



Språkutveckling genom beskrivning av föremål och djur, härmning av ljud från föremål och djur, kommunikation



Grovmotorik genom pantomimisk framställning av djur och föremål/objekt liksom rörelse genom ensam- och partnerövningar, utveckling av idéer och kreativitet, visuell varseblivning



Igenkännande och benämning av djur och föremål



Igenkännande och benämning av färger

Ålder: 3+

Spelare: 2–6

Speltid: 20–30 min.

Innehåll:

- 1 pappspelplan
- 6 spelfigurer
- 1 färgtärning
- 1 symboltärning

Ridån går upp för "Imita". Den kringresande teatern har kommit till staden och söker fler unga och begåvade blivande skådespelare, som skulle kunna medverka i den nya teaterpjäsen. Antagningsprovet är inte helt lätt – det gäller akrobatiska övningar på egen hand, artistiska nummer med en partner, skickliga pantomimer och formuleringskonst – allt detta måste en artist behärska. Dock låter sig kanske expertjuryn också övertygas av en bra ljudimitatör. Skynda er och visa juryn vad ni är bäst på. Med talang och kreativitet säkrar ni en plats i den kringresande teatern "Imita".






Grundvariant

Spelförberedelse

Spelplanen placeras mitt på bordet så att den lätt kan nås av alla spelare, och färgtärningen läggs fram. Symboltärningen används inte i denna spelvariant. Varje spelare väljer nu en spelfigur och ställer den på den stora rutan i början av vägen. Den yngsta spelaren börjar slå. Man går sedan i tur och ordning medsols.

Spelplanens konstruktion

Spelarna hoppar vägen fram, från ruta till ruta, till den stora teaterscenen. Rutorna har fem olika slags motiv:

	Föremål, t.ex. lokomotiv
	Djur, t.ex. papegoja
	Ensamövningar, t.ex. knäböjningar
	Partnerövningar, t.ex. ballongdans
	Joker (klöverblad)

Varje ruta är märkt med en färgprick. Färgpricken finns också på färgtärningen. Den visar till vilken ruta spelaren skall flytta efter sitt kast.

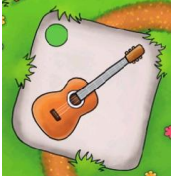

Spelets gång

Den första spelaren slår med färgtärningen och flyttar sin figur motsvarande antal rutor. Nu finns det följande möjligheter:

- a) Spelaren landar på ett föremål eller ett djur. Han skall nu bestämma sig för en av tre saker att göra:
 1. Han framställer föremålet eller djuret i en pantomim. Det är inte tillåtet att använda ljud eller ord.


2. Han härmar ljudet av föremålet eller djuret. Det är inte tillåtet att använda rörelser eller ord.
3. Han beskriver föremålet eller djuret utan att nämna dess namn. Om det blir för svårt, kan han också nämna saker som han förknippar med eller har upplevt med föremålet/djuret. Det är inte tillåtet att använda ljud eller rörelser.


Exempel:

	<p>Spelaren kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Spela luftgitarr och hoppa omkring som en rockstjärna. 2. Härma ljudet av en gitarr. 3. Berätta, utan att använda ordet "gitarr", att det är ett instrument som används för att spela låtar och som har strängar. 		<p>Spelaren kan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Krypa på alla fyra genom rummet och skjuta rygg som en katt. 2. Jama som en katt. 3. Berätta, utan att använda ordet "katt", att djuret spinner, att det har klor och att det jagar möss.






- b) Om spelaren landar på en ruta för "ensamövning" eller "partnerövning" är det pantomim, imitation och förklaring som gäller. Nu blir det frågan om artisteri – den visade övningen skall antingen göras ensam (ensamövning) eller med en valfri partner (partnerövning).

Ensamövningar:

	<p>Hoppa på ett ben (tre till fem gånger)</p>
	<p>Sprattelgubbe (tre till fem gånger)</p>
	<p>Knäböjningar (tre till fem gånger)</p>
	<p>Bryggstående (en gång)</p>

	<p>Gå kräftgång (tio steg framåt eller bakåt)</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------

Partnerövningar:

	<p>Sjunga en valfri sång och dansa till den</p>
	<p>Sitta på golvet, sätta tåspetsarna mot varandra och ta tag i varandras händer. Försöka att tillsammans stå upp och bilda ett "V"</p>
	<p>Hålla en boll eller en ballong mellan huvudena och gå tio steg framåt och tio bakåt</p>
	<p>Sit-ups: Håll i partnersnäs fötter. Denne gör fem sit-ups. Sedan byter man</p>
	<p>Skottkärra: Fem steg framåt och byt sedan</p>

c) Om spelaren landar på ett klöverblad får han hoppa fram två steg och lösa uppgiften.

När uppgiften är löst är det nästa spelares tur.

Det får stå flera spelare i en ruta, men den spelare som lite senare kommer till en ruta får inte utföra samma sak som redan gjorts av de spelare som redan står i rutan.

Exempel:





- I rutan "Elefant" står det två spelare.
- Spelare 1 har framställt en elefant i en pantomim.
- Spelare 2 har nu möjlighet att imitera ljudet av en elefant eller att beskriva elefanten.

Landar en spelare på en ruta med en färgprick i den egna spelfärgen, kan han välja en motspelare som tar över uppgiften från honom.

Spelslut

Spelarna kommer till målområdet och skall där kasta tärningen tills den visar en färg som inte tidigare förekommit under vägen. Den som först når fram till den stora teaterscenen är spelets vinnare.

Mer om andra spelvarianter

	<p>Om till exempel endast barnens språkutveckling skall stimuleras, kan alla djur- och föremålsbilder förklaras enbart med språket. Då bortfaller ljudhärming och pantomim.</p> <p>Vi rekommenderar att barnen framför allt tar upp de saker med föremålet eller djuret som de själva förbinder med det eller har upplevt med det. På så sätt blir det möjligt att barnen lämnar olika beskrivningar av föremål och djur och utökar sitt eget ordförråd.</p> <p>Ensam- och partnerövningarna genomförs som beskrivits ovan och lättar upp stämningen.</p>
	<p>Om barnen skall lära sig att utgå från sig själva, lämpar sig den pantomimiska framställningen särskilt väl. Då förmedlas alla djur- och föremålsbilder uteslutande i pantomimer.</p> <p>Då denna variant endast ger barnen begränsade möjligheter till variation i framställningen, kan den pantomimiska framställningen av ett föremål eller ett djur göras om med härming och tvärtom.</p> <p>På så sätt lär sig barnen av varandra och gruppens sammanhållning stärks.</p>






Variant för mer försigkomna (ålder: 4+)

Spelförberedelse


Alla speltillbehör placeras som tidigare beskrivits. Dessutom tas symboltärningen med. Man går runt medsols i tur och ordning.

Spelets gång

Den första spelaren kastar båda tärningarna samtidigt och flyttar sin spelfigur till den ruta som har samma färgprick som färgtärningen. Sedan är det symboltärningens tur. Den anger vad spelaren skall utföra:

	Förklaring
	Pantomim
	Ljudimitation
	Medhjälp – spelaren väljer en partner med vilken han gemensamt genomför något valfritt. Det gäller även för rutorna märkta "ensamövning".
	Stjärnan är joker. Denna symbol anger att spelaren själv får bestämma vad han skall utföra – ensam eller med en partner.

Exempel:

	<ul style="list-style-type: none">- Färgtärning: orange- Symboltärning: Pantomim	<ul style="list-style-type: none">- Framställ en anka med pantomim: t.ex. vagga som en anka
-------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------

Om spelaren hamnar på en ruta med en ensam- eller partnerövning, lämnas symboltärningen utan avseende.

Landar spelaren på en ruta med en färgpunkt i den egna spelfärgen, kan han välja en medspelare som får överta uppgiften från honom.





Efter det att uppgiften utförts, är det nästa spelares tur.

Det får stå flera spelfigurer i en ruta, men den spelare som lite senare kommer till en ruta får inte utföra samma sak som redan gjorts av de spelare som redan står i rutan. Den spelare som kommer till rutan slår i detta fall än en gång med symboltärningen tills denna visar en annan uppgift.

Spelslut

Spelarna kommer till målområdet och skall där kasta tärningen tills den visar en färg som inte tidigare förekommit under vägen. Den som först når fram till den stora teaterscenen är spelets vinnare.

Tips för förskollärare:

	<p>Vad föreställer jag? (Ålder: 3+): Kopiera spelplanen. Klipp ut alla djur- och föremålsbilder. Vik ihop bilderna och lägg dem i en skål eller en påse. Låt ett barn vid morgonstunden välja en bild. Endast du och barnet får se vad bilden föreställer. Nu skall barnet förklara, pantomimiskt framställa eller genom att härma ljud eller läte illustrera föremålet eller djuret på bilden. Antingen låter du barnet självt välja uppgift eller så gör du det. Sedan gissar alla barn i gruppen vad det är barnet försöker förmedla. Alla barn i gruppen skall få var sin uppgift.</p>
	<p>Idrottsövningar (Ålder: 3+): Ta med ensam- och partnerövningarna i de olika idrottsalternativen. På så sätt kan barnen befästa de olika övningarna genom att ofta upprepa dem och därigenom träna kroppen.</p>
	<p>Teaterbesök (Ålder: 4+): Besök med barnen en dockteater eller en teaterpjäs. På så sätt lär barnen känna skådespel och kultur. Dessutom får de uppleva hur riktiga skådespelare framställer olika roller, både djur och människor. Därigenom kan de få inspiration som de kan använda i nästa omgång av "Imita".</p>
	<p>Djurläten och djurens rörelser (Ålder: 4+): Tala med barnen om djurens typiska rörelsesätt och läten. Det passar bra att i samband med det visa en för barnen lämplig dokumentärfilm, i vilken de får se djuren i aktion. På detta sätt fördjupar de sin kunskap om typiska läten och rörelsesätt.</p>

Tips för föräldrar

Öva er på att tillsammans med ert barn framställa olika djur och föremål. Visa barnet hur en katt eller ett lokomotiv kan illustreras med en pantomim. På så sätt gör ni ert barn mindre blygt för att självt vara aktivt. Senare kan ni träna beskrivande och förklarande med hjälp av bilder på spelplanen. För de minsta rekommenderar vi att ni använder en bilderbok och själva namnger djur och föremål och härmar deras ljud. Ert barn kan då lära sig av er och prägla in typiska egenskaper hos djuren och föremålen.

Boxtext

Ridån går upp för "Imita". Den kringresande teatern har kommit till staden och söker fler unga och begåvade blivande skådespelare, som skulle kunna medverka i den nya teaterpjäsen. Antagningsprovet är inte helt lätt – det gäller akrobatiska övningar på egen hand, artistiska nummer

med en partner, skickliga pantomimer och formuleringskonst – allt detta måste en artist behärska. Dock låter sig kanske expertjuryn också övertygas av en bra ljudimitatör. Skynda er och visa juryn vad ni är bäst på. Med talang och kreativitet säkrar ni en plats i den kringresande teatern "Imita".

Nyttigt för: Sociala relationer och laganda, språkutveckling, grovmotorik, rörelse, visuell varseblivning