

Inkluderende leker

For elever med nedsatt hørsel i ordinære klasser er det fint å arrangere leker som ikke er avhengig av mye talespråklig kommunikasjon. Flere leker er i tillegg godt egnet til å lære norsk tegnspråk. Her finner du flere slike leker.

Fluesmekkeren

Skriv ut bilder (A4-ark) av ulike tegn, for eksempel hus, bil, sykkel, leke, blomst, lunsj, friminutt etc., og heng opp bildene på en vegg.

Del elevene i to lag der de står bak hverandre som ved stafett. Elev nr. 1 i begge grupper har en fluesmekker i hånden. Lærer står ved veggen og sier tegnet for f.eks. "hus". Første elev på hver gruppe løper frem for å "smekke" på riktig bilde.

Førstemann til å smekke på riktig bilde gir gruppen sin 1 poeng. Deretter går de to første bakerst i sin gruppe, og det er nå nummer to i rekken sin tur. Gruppen med flest poeng vinner.

Lappeleken

Lærer forbereder like mange lapper som det er antall elever. På lappene er det et ord/bilde. To og to lapper er like (eks: katt x 2, bil x 2, buss x 2).

Alle elevene får utdelt en lapp hver, og alle bør kunne tegnene for alle ordene/bildene. Alle lappene brettes en gang, og elevene går rundt i rommet for å bytte lapper. De gjør så mange bytter at læreren føler seg trygg på at ingen vet hva de har på lappen sin. Da gir læreren et signal (skru på lyset, tramp i gulvet, klapp i hendene etc.). På signalet åpner alle elevene lappene sine og viser tegnet gjentatte ganger uten å si ordet (f.eks. tegnet for katt).

Nå skal elevene finne den andre personen som har samme tegn/lapp (eks. katt finner katt, bil finner bil). Når eleven har funnet den andre personen med samme tegn, setter de seg ned sammen. Paret som finner hverandre sist, blir ute. Til slutt står det igjen et "vinnerpar".

Tips: prøv denne leken med personalet på skolen, der ordene på lappene er tegn som er fint å kunne på deres skole.

Blunkeleken

Dersom det er 13 elever i en elevgruppe: sett frem sju stoler i en ring. Seks elever setter seg på stolene og sju elever står bak stolene. En elev (eller voksen dersom det ikke går opp) står da bak en tom stol.

Den som står bak den tomme stolen, skal blunke til en av de som sitter inne i ringen. Alle må følge godt med på den personen som står bak den tomme stolen. Den som blir blunket til, skal skynde seg å sette seg på den tomme stolen. Hvis den bak stolen ser at den som sitter på stolen foran, blir blunket til, skal den prøve å holde igjen vedkommende. (Elevene bak skal ikke ha hendene "på" elevene foran hele tiden, det er kun hvis den foran får et blunk at de kan ta opp hendene og forsøke å holde

igjen). Hvis man ikke klarer det, og den som sitter på stolen, kommer seg over til den tomme stolen, er det den som blir stående igjen med tom stol sin tur å blunke til noen som sitter i ringen.

Slik fortsetter leken en stund, før elevene bytter på hvem som sitter og hvem som står.

Tegn-jakten

Laminer små bilder av ulike illustrasjoner. Eksempel: temaet er frukt. Laminer bilder av eple, pære, banan, druer, melon, sitron, appelsin, blåbær. Leken fordrer at elevene kan tegnene til bildene som er gjemt før leken begynner. Lærer gjemmer bildene rundt om i rommet. De kan klistres med skoletyggis, eksempelvis under pulter, stoler og på andre skjulte plasser.

Lærer forteller elevene at det er gjemt åtte bilder av ulike frukter rundt om i rommet. Etter klarsignal fra lærer, begynner elevene å lete etter bildene. Når en elev har funnet et bilde, går eleven frem til lærer og viser med tegn hvilket bilde eleven har sett. Hvis lærer godkjenner, begynner eleven å lete etter ett nytt bilde. Førstemann som har kommet opp til lærer og funnet/vist tegnene på alle åtte bildene har vunnet.

Tegn-memory

To elever går ut på gangen. De resterende elevene går i par og bestemmer seg for et tegn sammen. Deretter blander alle elevene seg på gulvet. De to som gikk ut på gangen, skal nå finne to like, altså to elever med samme tegn. Den ene begynner og velger to som viser tegnet sitt. Deretter er det neste elev sin tur, som velger to som må vise tegnet sitt. De plasserer parene de har klart i hvert sitt hjørne av rommet, for å se hvem som har klart flest. Den som har funnet flest par har vunnet.

Kongen befaler på tegnspråk

Den ansvarlige er konge i første runde. Kongen bestemmer hvilken bevegelse elevene skal gjøre. Men kun når kongen sier "Kongen befaler: (en bevegelse)", så skal bevegelsen gjøres. Dersom kongen bare sier "(en bevegelse)" så skal man ikke gjøre noe. De som gjør feil på en kommando, ryker ut. Den som er igjen, vinner og blir konge runden etter. Bruk tegnet for "KONGE" for konge, og "SI" for befaler.

Eksempler på bevegelser: hoppe, danse, falle, gå, trampe, le, snu rundt, hopp som en frosk, gå som en krabbe, gå som en pingvin, lat som du spiller fotball etc.

Kims lek

Utstyr: En samling av små gjenstander eller bilder av gjenstander, og et teppe. Legg gjenstandene på gulvet. La elevene se på gjenstandene, og lær elevene tegnene på gjenstandene. Dekk deretter til gjenstandene med et teppe. Fjern én gjenstand mens elevene lukker øynene eller ser bort. Fjern teppet og be elevene rekke opp hånda for å gjette hvilken gjenstand som mangler (på tegnspråk). Vanskelighetsgraden kan økes ved at flere gjenstander blir borte.

Hviskeleken på tegnspråk

Alle elevene står på rekke med ansiktet samme vei. Den bakerste blir fortalt et tegn eller en setning på tegnspråk. Vedkommende prikker nestemann på skulderen slik at nestemann snur seg mot vedkommende og blir fortalt tegnet/setningen på tegnspråk. Deretter snur han/hun seg for å prikke neste person på skulderen. Dette fortsetter til alle elevene har fortalt tegnet/setningen videre. Til slutt kontrollerer lærer om det riktige tegnet/setningen kom gjennom hele rekken. Dette kan også gjøres som en stafett med to rekker.

Bingo

Utstyr: Bingo-kort med bilder av tegn, bingobrett og markører. (Kan lages av papir ved bruk av PowerPoint f.eks.). Lærer viser et tegn, og spillerne dekker til det tilsvarende tegnet/bildet på bingobrettet sitt. Den første som har en rad horisontalt eller vertikalt sier "Bingo!" og vinner.

Alias

Noen kjenner godt spillet alias. En person trekker et ord eller et bilde. Vedkommende mimer det som står/er avbildet. Resten gjetter hva som mimes. For at denne leken skal være inkluderende er det viktig at ord ikke blir ropt ut av alle slik at det er vanskelig å få med seg hva som blir sagt. Læreren kan styre slik at de som vil komme med forslag enten rekker opp hånden, eller evt. at læreren gjentar alt som blir gjettet.

Fantasi

Bruk spillet fantasi, men alle oppgaver løses med miming eller på tegnspråk. Her er det ikke «lov» å tegne seg fram til riktig svar.

Elefanten

Elevene stiller seg i en ring. Lærer setter i gang leken ved å peke på en elev. Den som blir pekt på skal ta hendene opp foran nesen sin (to knyttede never som illustrerer en elefantnese). De to elevene som står nærmest "elefanten" tar opp sin nærmeste arm og lager et "øre" på elefanten med hånden sin. Når dette er gjort, peker "elefanten" på en ny elev som skal bli elefant, som da må lage nese på seg selv, og de to ved siden av må lage ører på elefanten.

Med litt tempo blir dette en utfordrende og morsom lek, og det er ikke alltid like lett å gjøre det riktig. Konkurransesversjon: Dersom noen gjør feil, ved å for eksempel lage ører eller nese når det ikke er deres tur, er de ute av leken. Til slutt står det igjen tre "vinnere".

Navnelek med ball

Alle sitter i en ring. Alle sier navnet sitt (navnetegn) en etter en. Så starter lærer med å si sitt eget navn + en annen sitt, og kaster ballen til vedkommende. Vedkommende sier så sitt eget navn først, og så en av de andre sitt og kaster ballen dit. Slik fortsetter man til elevene har lært navnetegnene på hverandre.

Dette kan også overføres til bruk med andre tegn også. Er temaet dyr, får alle vite hvilket dyr de skal være. Førstemann sier sitt eget dyr, og en annen sitt, og kaster ballen dit.

Edderkoppnett

Formål: samarbeid, bli kjent, presentere seg selv. Utstyr: garnnøste. Alle deltakerne stiller seg i en ring. Lærer holder et garnnøste, kaster nøstet til et barn, sier først sitt eget navn og deretter barnets navn. Fortsetter til alle har fått nøste. Det danner seg et "edderkoppnett". Nøste returneres fra siste deltaker til nest siste, som fortsetter med å gjenta eget navn og neste siste sitt navn helt til edderkoppnettet er løst opp igjen. Denne leken er godt egnet til å øve på hverandres [navnetegn](#).

Riktig bevegelse

Utstyr: forskjellige gjenstander. Leken går ut på at man skal ha ulike gjenstander. Hver gjenstand representerer en egen bevegelse. Ned på magen, ett skritt foran, ett skritt bak, hopp og stå i ro. For eksempel så kan penn bety at alle skal ned på magen. Den ansvarlige stiller elevene opp i en linje, og alle skal ha ansiktet mot den ansvarlige. De som gjør feil bevegelse ryker ut. Fortsette helt til det er en igjen, og denne personen er da vinneren.

Stolleken

I stedet for å bruke musikk som signal for når elevene skal gå eller sette seg, kan læreren skru av og på lyset.

Kortstokk-stafett

Del gruppen inn i fire lag. Hvert lag får hvert sitt hjørne av gymsalen/klasserommet som "base". Ta en kortstokk og legg kortene spredt utover i midten av rommet, med bildesiden ned. Hvert lag får et symbol som de skal samle på: hjerter, kløver, spar og ruter. På signal starter en elev fra hver gruppe og løper mot midten. De snur kun ett kort, dersom det er riktig symbol tas kortet med tilbake til "basen". Dersom det er feil symbol, må det legges tilbake med bildesiden ned. Når en elev kommer inn til "basen", kan neste løpe ut. Gruppen som først får alle de 13 kortene, vinner.

Rødt lys

En elev står på den andre siden av rommet av de resterende elevene og er "trafikklys". Trafikklyset snur ryggen til forsamlingen, som nå skal bevege seg fremover mot trafikklyset. Når trafikklyset ønsker det, teller det visuelt ved å holde opp armen og viser 1-2-3. På 3, snur trafikklyset seg, og da må ingen være i bevegelse. De som er i bevegelse må returnere til startlinjen. Den som kommer først frem til trafikklyset overtar denne rollen i neste runde.