



Reykjavíkurborg

## Ævintýraspilið

Gunnar Theodór Eggertsson og Unnur Tómasdóttir

## Efnisyfirlit

1. *Inngangur*<sup>2</sup>
2. *Lýsing á verkefninu – skipulag, umfang og framkvæmd*<sup>2</sup>
3. *Samantekt - Niðurstöður eða gagnsemi fyrir aðra*<sup>3</sup>
4. *Mat á verkefninu*<sup>3</sup>
5. *Greinargerð um notkun styrkfjár*<sup>3</sup>
6. *Kynning***Villa! Bókamerki ekki skilgreint.**

*Heimildir***Villa! Bókamerki ekki skilgreint.**

*Fylgiskjöl***Villa! Bókamerki ekki skilgreint.**

## 1. Inngangur

Markmið verkefnisins er að koma hlutverkaspili sem gengur undir vinnutitlinum „Ævintýraspilið“ á prentað form, svo önnur frístundaheimili geti tekið við spilinu og kynnt það fyrir sínum krökkum. Gunnar Theodór hefur stýrt Ævintýraspilinu í nokkra vetur á frístundaheimilinu Eldflauginni í Hlíðaskóla við miklar vinsældar, einkum hjá 8 og 9 ára börnunum. Spilið sækir í brunn íslenskra þjóðsagna og gefur leikfélögum tækifæri til að ganga inn í hlutverk víkinga, valkyrja, sæfólks, hamhleypa, seiðskratta, huldufólks, og rannsaka ævintýralega eyju þar sem börnin ráða ferðinni í stýrðum spuna, undir handleiðslu starfsmanns. Sá er í hlutverki sagnaþuls og sér um að bregðast við hugmyndum barnanna, út frá ákveðnum grunnreglum, á meðan þau rannsaka þennan ævintýraheim, berjast við skrímsli og ráða fram úr vandamálum sem hópur. Spilið snýst alfarið um að leyfa börnum að njóta ímyndunaraflsins og að gefa öllum tækifæri til að gera hvað sem þau vilja. Enn fremur ýtir spilið undir hópefli og kennir börnunum að kljást við vandræði, upplifa gleði og vonbrigði saman, að sigrast á erfiðleikum, og umfram allt að vinna saman.

## 2. Lýsing á verkefninu – skipulag, umfang og framkvæmd

Gunnar Theodór hafði stýrt spilinu með nokkrum ólíkum hópum úr 3. og 4. bekk, en aldrei skrifað nákvæmlega niður hvernig spilinu var háttað, eða hannað hreinar og beinar reglur. Síðasta vetur, 2015-16, fínþússaði hann reglurnar og skrásetti ýmislegt hvað varðar spilið sjálft. Sú vinna reyndist meiri en áætlað var, enda nánast um heilt skáldsagnahandrit að ræða þegar uppi er staðið – svo stór er veröldin sem börnin geta rannsakað. Gera þarf ráð fyrir öllum mögulegum hugmyndum sem þau kunna að taka upp á, svo þau hafi alltaf á tilfinningunni að þau séu að rannsaka heilsteypant heim. Fyrir utan lýsingar á sögunni og helstu stöðum þurfti Gunnar Theodór að fullvissa sig um að reglurnar væru góðar og keyrði spilið heila önn með það í huga að fínþússa þær. Hann fékk einnig aðstoð annarra starfsmanna til að sjá hversu vel gekk fyrir utanaðkomandi starfsfólk að stýra spilinu.

Eins og mál standa nú, haustið 2016, eru reglurnar nánast komnar á lokastig, og sagna og heimslýsingar komnar langt á veg. Enn á eftir að endurskrifa og laga ákveðna þætti, en stutt er í að hægt verði að setja upp einfalda reglubók og ævintýri sem getur farið í prentun og farið í dreifingu og prufukeyrslu á önnur frístundaheimili.

### 3. *Samantekt - niðurstöður eða gagnsemi fyrir aðra*

Reynslan af verkefninu hefur verið mjög góð og þau börn sem byrja að spila eiga til að halda áfram vikum saman og ná mikilli samheldni sem hópur. Spilið er þess eðlis að það tekur margar vikur til að klára og hópurinn hittist þannig einu sinni í viku og oft er mikil eftirvænting. Hugmyndin um að koma spilinu á það form að aðrir geti tekið við því og spilað hefur lengi verið í umræðunni og með styrkveitingunni verður hægt að prenta prufueintök til að koma í hendur annarra, svo fleiri frístundaheimili geti notið gagns og gamans af Ævintýraspilinu.

### 4. *Mat á verkefninu*

Verkefnið fór af stað sem smiðja á frístundaheimilinu og hefur tekið flugið síðan. Þetta er ennþá, tveimur árum síðar, ein vinsælasta smiðjan í Eldflauginni. Börnin sem taka þátt hafa dregið margvíslegan lærdóm af þátttöku sinni, þar ber helst að nefna hjálpssemi, varkárni, og tillitssemi. Einnig er þetta frábær vettvangur fyrir börn sem standa illa félagslega að láta ljós sitt skína og fá þarna oft tækifæri til að efla sjálfstraust sitt.

Eftir kynningu á Höfuð í bleyti kom í ljós að mikill áhugi var hjá öðrum frístundaheimilum fyrir því að prófa spilið og var það einn þáttur í þeirri ákvörðun um að spilið yrði sett saman og gefið út.

### 5. *Greinargerð um notkun styrkfjár*

Verkefninu var úthlutað styrkur upp á 300.000 krónur til að fullklára verkið og koma því í prent. Spilið er núna næstum fullunnið og fyrstu hlutar textans komnir í hendur grafíks hönnuðs. Sá tók að sér verkið fyrir 82.000 krónur sem gerir okkur kleift að nýta restina af styrkfjárhæðina í kostnað við prentun og myndskreytingar. Grafíski hönnuðurinn bauðst jafnframt til að tala við prentsmiðjur og fá tilboð.