Evaluering af aktivitet ”Piratens hule.”

Kort beskrivelse:

Børnene har ifm. Et tidligere gymnastikforløb leget ”Kaptajnen kommer.” Herigennem, og igennem tv og tegnefilm, har børnene et kendskab til temaet ”pirater.” Jeg brugte en app, kaldet ”Woop”, til at lave et orienteringsløb med spørgsmål, som var lidt gådefulde og som eftersigende var skrevet af den forsvundne pirat ”Kaptajn Snudeskaft”, som engang havde boet på børnehavens legeplads før det blev en børnehave.

Missionen gik ud på, sammen at finde Snudeskaft’s gamle gemmested på legepladsen, hvor han havde gemt sin skat (som var forsvundet legetøj.)

Børnene var med til at forme historien om Snudeskaft, og om hvordan vi skal være opmærksomme på altid at rydde op efter os på legepladsen, så Snudeskaft ikke kommer og hugger vores legetøj til sit gemmested.

* **Alsidig social:** Børnene kom med input og ideer, bud på svar til gåderne og løb i forvejen hen til det næste sted på ’ruten’. Jeg var opmærksom på at guide mindst muligt, og observere hvorvidt børnene selv havde evnen til at løse diverse gåder og komme med ’ideer’ til historien. Gåderne blev læst op med Kaptaj Snudeskaft’s hæse piratstemme, og børnene levede sig ind i rollen som pirater på skattejagt. Efterfølgende satte nogle af de større børn sig til at tegne deres eget skattekort.
* **Social udvikling:** Børnene fulgtes ad, spejlede sig i hinanden og samarbejdede om at finde på løsninger til gåderne. De større børn holdt de mindre børn lidt i hånden, og de som havde været med på ’prøve-turen’ da skattejagten var ved at blive strikket sammen, hjalp de små med gåder og destinationer på jagten. Med på jagten, var både 3- 4-, og 5-årige.
* **Kommunikation og sprog:** Under hele turen, samtalede vi om myten om Kaptajn Snudeskaft, hvor han mon kunne gemme sig, hvorfor han havde gemt sig og hvor alle hans med-pirater var stukket af hen. På denne måde, var børnene med til at forme selve historien. Vi talte om hvordan Snudeskaft mon så ud, så man kunne genkende ham, hvis man så ham. Da vi skulle finde spor og løse gåder, blev der også talt om de forskellige svarmuligheder, og ligeledes øvede vi os i at sige ”Yaarrrrr!!” som pirater.
* **Krop, sanser og bevægelse:** Vi løb rundt på legepladsen og ledte efter bestemte stoppesteder på vores jagt, legede at vi var pirater med et træben som derfor blev nødt til at halte. Endvidere, fik hvert stop på turen sin egen lille historie, og det visuelle sanseindtryk af hvert ’sted’ var således med til at skabe historien for børnene. Legepladsens ujævne grund var også med til at gøre jagten motorisk stimulerende for børnene, fordi vi hele tiden løb op og ned ad bakke.
* **Natur, udeliv og science:** Nogle af spørgsmålene handlede om dyr, f.eks. ”Snudeskaft har en høne. Men hønen har hverken næb eller fjer. Er det en perlehøne? En mariehøne? Eller er det en hønemor?” Børnene kunne efter lidt drøftelse regne sig frem til, at svaret måtte være en mariehøne. Herudover kiggede vi efter ’spor’, og børnene lagde mærke til fuglefjer, blade, mv., som lå rundt omkring på legepladsen. Vi talte om de ting som ikke var fra naturen (f.eks. Et stykke plastik), og som derfor kunne være et spor efter Snudeskaft.
* **Kultur, æstetik og fællesskab:** Børnene kom med bud på hvordan en pirat med et træben løb, kom med bud på svar til diverse gåder, og da vi fandt Snudeskaft’s gemmested, løb flere af dem rundt og fandt ting som de mente måtte have tilhørt Snudeskaft. Herefter satte de sig for at tegne pirat-ting, og skattekort. På denne måde fik de skabt noget, baseret på det indtryk de nu havde af ”piraternes verden.”

**Konklusion:** Det var en åben aktivitet, som alle kunne være med i, og som ingen børn var forberedt på. Dog var de børn, som valgte at tilslutte sig jagten, meget engagerede og indlevede sig i legen, og ingen af de som havde sluttet sig til, sprang på noget tidspunkt fra. Der endte med at være omkring 12 børn med, i både 3, 4- og 5-års alderen. Det var en stor succes, som der med fordel kan bygges videre på i forskellige kreative udgreninger.