

IV KOKOONTUMINEN

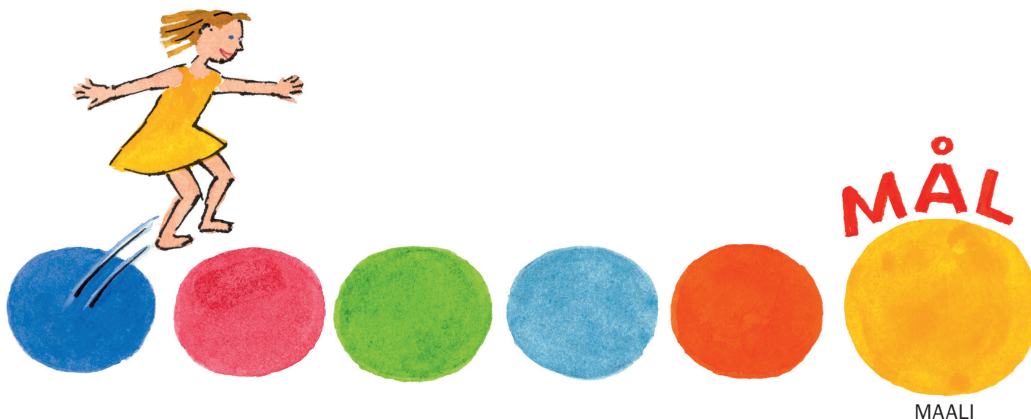
KÄÄRME



KATSAUS KÄÄRMEESEEN

Käärme on peli, jossa lapsi kerää tarroja, jotka myöhemmin vaihdetaan kivoiksi tavaroiksi tai aktiviteeteiksi. Sitä käytetään määräaikaaisesti silloin, kun halutaan katkaista paha liiallisen jankutuksen ja riitaisuuksien kierre. Käärme on tarkoitettu muistuttamaan vanhempia siitä, että he vahvistavat ja kannustavat lastaan. Peli opettaa myös lasta ennakoimaan tilanteita sekä selventää yhteispelin sääntöjä.

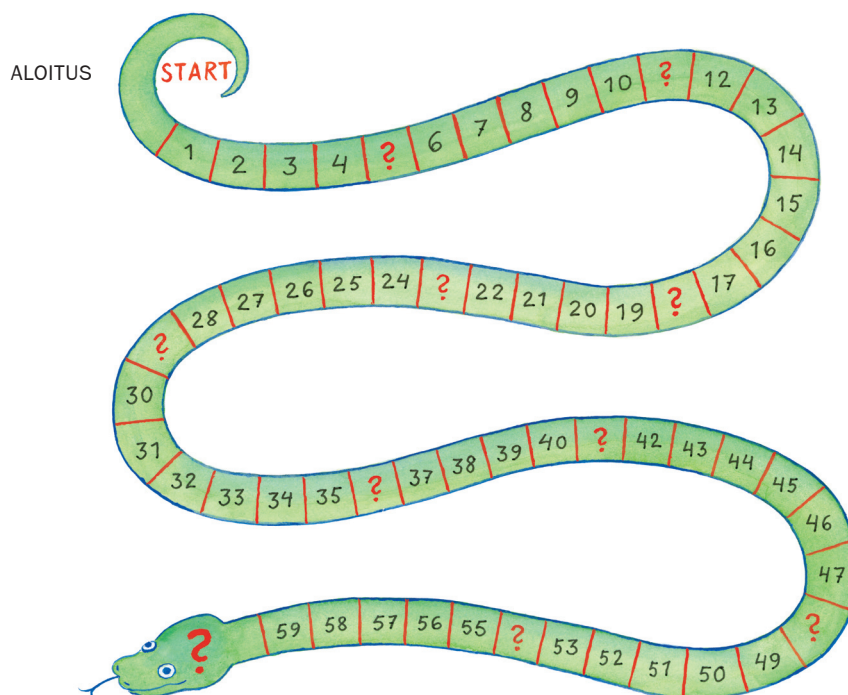
- **Pelilauta.** Käärmeen pelilaudalla on 60 ruutua. Vanhempi voi myös tehdä oman pelilaudan, jossa on vähemmän ruutuja, jos hänellä on nuorempia lapsia (3-4-vuotiaita) tai jos Käärme tuntuu liian pitkältä.
- **Tehtävät.** Tehtävät. Lapsi saa enintään kolme tehtävää. Yksi tehtävä voi olla nukkumaanmeno määrättynä aikana. Lapsi saa aina tehtävän suoritettuaan tarran, jonka se kiinnittää pelilautaan.
- **Sattumakortit.** Käärmeen päällä on joukko kysymysmerkkejä. Kun lapsi tulee niiden kohdalle, se saa nostaa sattumakortin. Kullekin kortille olet kirjoittanut jonkun kivan tavarat tai aktiviteetin (mielellään sellaisen jonka teet lapsesi kanssa).
- **Piilotetut kysymysmerkit.** Jotkut lapset (erityisesti nuoremmat) saattavat kyllästyä tul-tuaan kysymysmerkin kohdalle, koska seuraava kysymysmerkki tuntuu kaukaiselta. Jos näin käy, voidaan alkaa käyttää ”piilotettuja kysymysmerkkejä”. Tällöin lapselle sanotaan, että pelilaudalla on esimerkiksi kahdeksan näkymätöntä kysymysmerkkiä. Päätät etukäteen, millä ruuduilla ne ovat. Jotkut lapset reagoivat negatiivisesti yllätyksiin. Tällöin piilotettuja kysymysmerkkejä ei tule käyttää.



KERRO KÄÄRMEESTÄ LAPSELLESI

On tärkeää, että lapsesi kokee Käärmeen hauskana ja hyvänä pelinä. Alempana on joitakin neuvoja Käärmeen esittelyyn.

- Kerro lapsellesi, että alatte pelata peliä, jonka nimi on Käärme, ja selosta lyhyesti minkä vuoksi. Sano esimerkiksi ”Koska yleensä jankutan samoista asioista, ajattelin, että me nyt kokeilemme tätä peliä sen sijasta”.
- Kerro, että lapsi saa yhden tarran jokaisesta suorittamastaan tehtävästä.
- Sano, että nyt leikitte, että lapsi on suorittanut yhden luettelon tehtävistä. Kun lapsi on suorittanut kuvitellun tehtävän, keuhut häntä ja annat lapsen kiinnittää tarran pelilautaan. Kerro, miksi lapsi sai tarran.
- Kerro, että lapsi saa nostaa sattumakortin, kun lapsi tulee jonkun kysymysmerkin kohdalle. Näytä, mitä yhdessä sattumakortissa lukee.
- Käykää tehtäväluettelo läpi. Varmista, että lapsi tietää, mitä sen tulee tehdä saadakseen tarran.
- Kiinnitä tehtäväluettelo näkyvään paikkaan, esim. jääkaapin oveen.
- Kerro lapselle, milloin aloitatte Käärme-pelin.



TEHTÄVÄT

Tehtäväluettelossa lapselle selostetaan, mitä tarran saamiseksi Käärme-pelissä vaaditaan. Valitse 1-3 tehtävää tilanteista, joiden yhteydessä yleensä ilmaantuu jankutusta ja riitoja. Muista myös, että tehtävien tulee olla sellaisia, jotka lapsesi voi tehdä joka päivä.

- Selkeät tehtävät. Selosta selvästi tehtävät, joista voi saada tarran, esim. ”Hampaanpesu viimeistään klo 7.20 aamulla”. Yritä myös selostaa, mitä lapsen tulee tehdä äläkä sitä, mitä hän ei saa tehdä. Valitse ”Ripusta takki naulakkoon” sen sijaan, että valitsisit ”Et saa heittää takkia lattialle.” Jos lapsi ei osaa lukea, voit piirtää tehtäviä esittävät kuvat ja selostaa lapselle, mitä kuvat tarkoittavat.
- Tarrat. Kun lapsi on suorittanut tehtävän, lapsi saa kiinnittää tarran Käärmeeseen. Lapsi voi siis saada yhteensä kolme tarraa päivän aikana.
- Tehtävät eivät saa olla liian vaikeita. Lapsen tulee jo alun perin pystyä suorittamaan puolet tehtävän suorittamiskerroista.

TEHTÄVÄT – esimerkkejä

- Olla pukeutunut 7.30 aamulla.
- Harjata hampaat aamulla ensimmäisestä kehotuksesta.
- Ripustaa ulkovaatteet naulakkoon koulusta kotiin tullessa.

SATTUMAKORTIT

- Mitä lapsesi arvostaa? Mieti, mistä lapsesi pitää ja kirjoita sattumakorteille sellaisia aktiviteetteja, tavaroita ja etuja.
- Yksinkertaiset ja halvat yllätykset. Suurimman osan aktiviteeteista ja tavaroista tulee olla halpoja ja ne tulee voida antaa lapselle milloin tahansa.
- Selkeätkuvaukset. Kirjoita niin selkeät aktiviteettien ja tavaroiden kuvaukset, ettei niissä ole tulkinnan varaa. Jos aktiviteetin voi tehdä vain viikonlopun aikana, kirjoita se kortille.
- Käärmeenpää. Kun lapsi on suoriutunut kaikista Käärmeen tehtävistä ja päässyt viimeiselle kysymysmerkille Käärmeen pään päällä, lapsi saa jonkin hieman suuremman yllätyksen. Se saa mielellään olla jokin suurempi yllätys, sellainen, jota lapsi ei tavallisesti saa.



EHDOTUKSIA SATTUMAKORTTIEN YLLÄTYKSISTÄ

Määrätä ruokalaji
Vanhempi lukee ylimääräisen sadun
Vuokrata DVD-filmi
Skeittailu
Leipominen
Valita TV-ohjelma
Saada olla ylhäällä 15 minuuttia kauemmin illalla!
Pelata korttia tai jotakin peliä vanhemman kanssa
Käydä museossa
Mennä elokuvaan
Yöpyä yksi yö teltassa
Rakentaa maja ulkona/sisällä
Saada jokin tavara
Grillata makkaraa ulkona
Leppoisa kahvitauko vanhemman kanssa
Pukeutua joksikin vanhemman kanssa
Yöpyä kaverin luona
Retki
Määrätä TV-ohjelma kauko-ohjaimella

Vinkkejä yllätyksistä. Käytä tuttavien ja sukulaisien apunasi! Kysy heiltä, haluavatko he osallistua Käärmeeseen. Retki lapselle rakkaan aikuisen kanssa voi olla suosittu yllätys.

Omat ehdotukset:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

AJATELTAVAA KÄÄRMETTÄ KÄYTETTÄESSÄ

- Kerro toisille Käärmeestä. Kerro Käärmeestä lapsen toiselle vanhemmalle tai toisille lapsen kanssa asuville aikuisille, jotta he voisivat auttaa sinua.
- Anna tarra heti. Anna tarra mahdollisimman pian sen jälkeen, kun lapsi on suoriutunut tehtävästä. Sama pätee sattumakorteille. Jos lapsi joutuu odottamaan yllätystään, se saattaa kyllästyä. Mitä lyhemmän ajan lapsi joutuu odottamaan, sitä selvemmin lapsi ymmärtää, miksi se saa yllätyksen. Tämä on erityisen tärkeää muistaa, kun kyse on nuoremasta lapsesta.
- Kannusta lasta paljon. Anna runsaasti myönteistä palautetta, kun annat tarran. Lapselle ei koskaan voi osoittaa liian paljon arvostusta niin kauan kuin tarkoittaa, mitä sanoo. Kerro lapselle, mitä se on tehnyt hyvin.
- Suunnittele ennakolta. Jos sinulla on vähän aikaa, kun lapsi pääsee kysymysmerkille, voit laittaa sivuun ne sattumakortit, joissa on aikaa vieviä yllätyksiä.
- Pidä kiinni pelin säännöistä. Lapsesi saattaa suuttua tai pettyä epäonnistuessaan jossakin tehtävissä. Yritä pysyä rauhallisena ja muistuta lasta siitä, että se saa uuden mahdollisuuden seuraavana päivänä.
- Älä poista mitään tarroja. Riittää, että lapsi jää ilman tarroja jättäessään tehtäviään tekemättä.



KIELTOINA ESITETYT TEHTÄVÄT

Laadi luettelo tehtävistä, jotka lapsi voi tehdä niiden sijasta. Jotkut tehtävät on selvyiden vuoksi esitettävä kieltoina, esim. tönimisen kieltäminen. Lapsen tulee tällöin saada tietää, mitä se voi sen sijasta tehdä. Laatimalla luettelon yhdessä lapsen kanssa autat lastasi löytämään uusia menettelytapoja.

Tärkeintä on tietysti, että lapsi ei tönii eikä se, että lapsi käyttää jotakin luettelossa olevaa menettelytapaa. Luettelossa on ehdotuksia siitä, mitä lapsi voi tehdä ei-toivotun menettelyn sijasta.

Rajoita aikaa! Kieltona esitetyn tehtävän aikaa on rajoitettava.

Miten kauan lapsesi pystyy olemaan tönimättä? Lapsen tulee onnistua tehtävässä vähintään puolet kerroista. Lapsen tulee saada tietää, miten pitkstä ajasta on kyse. Usein aika kannattaa ilmaista konkreettisemmin kuin tunteina ja minuutteina. Tehtävä voidaan tällöin muotoilla seuraavasti: ”Olla tönimättä eteisessä ennen kouluun menoa.”

Aikarajoitus ei tarkoita, että töniminen myöhemmin on hyväksyttävää, vaan se on vain se aika, jolloin lapsen tulee olla tönimättä saadakseen tarran. Tässä ensimmäisessä vaiheessa lapsen tulee saada paljon kannustusta ja huomiota. Kun lapsi useimmiten suoriutuu tehtävästä, voitte vaikeuttaa sitä pidentämällä aikaa.



KOTITEHTÄVÄT – IV KOKOONTUMINEN

Yhteinen hetki

.....

.....

VKV

.....

.....

Käärme. Mitä tehtäviä suunnittelet antavasi lapsellesi?

1:

2:

3:

ENNEN V KOKOONTUMISTA

Käärme. Montako tarraa lapselle on kertynyt tähän mennessä?

Yhteinen hetki ja VKV

.....

.....

.....

