

# Luffarschack

Den här lektionen fokuserar på att bry sig genom tacksamhet. Din klass är i huvudsak ett gigantiskt team som måste arbeta tillsammans varje dag för att genomföra gruppaktiviteter. Varje team behöver lite teambuilding för att öka moralen och inspirera till samarbete och samarbete.

Den här kinestetiska versionen av tic-tac-toe gör just det.

## Omtänksam under-Koncept

Tacksamhet, Hjälpsamhet, Vänlighet

## Lektionens tidsram

45 minuter

## Nödvändigt material

☐ Maskeringstejp

## Standardkarta

Den här lektionen överensstämmer med CASEL-kompetenser, nationella hälsoutbildningsstandards och gemensamma centrala statliga standarder. Vänligen se Standardkarta för mer information.



DESIGNERAD AV CASEL  
SOM ETT REKOMMENDERAT PROGRAM  
FÖR SOCIALT OCH EMOTIONELLT LÄRANDE.  
Se sista sidan för detaljer.

## Lektionens mål

Eleverna kommer att kunna:

- Lyft fram tacksamma handlingar och ord bland sina kamrater.
- Visa tacksamhet genom verbala uttryck.
- Bli mer medveten om den hjälpsamhet andra ger under dagen.

## Läraranslutning/Självvård

Hjälpsamhet: bara ordet kan föra fram både positiva och negativa bilder. Är du typen som hjälper till med allt? Eller är du en som undviker att hjälpa till eftersom du inte tycks ha tid? Att hitta en balans när det kommer till hjälpsamhet är avgörande för självbevarande i detta yrke.

Att etablera och upprätthålla tydliga gränser med ditt team, din skola och ja, till och med din egen familj, kommer att hjälpa dig att bättre organisera din tid, vilket gör att du antingen kan koppla ihop med hjälpen du ger eller hitta tid att faktiskt satsa på mer tillfällen. Hjälpsamhet är ett fantastiskt karaktärsdrag, men kan ofta överväntas med lärare. Säg till när du är beskattad. Ingen gillar en grön hjälpare! Behöver du idéer om HUR man säger nej? Kolla in den här resursen: <http://teacherhabits.com/effective-way-teachers-say-no/>

## Tips för olika elever

- Låt icke-verbala eller begränsade talande elever vara de tjugiga bitarna för att minska talbehovet.
- Rita en tick-tac-toe-mall på whiteboardtavlan för att spåra rörelser för visuella elever.
- Låt elever som sitter i den yttre cirkeln reagera på klasskamraters tackhälsningar genom att skaka musikaliska shakers/knacka på knäna/gnugga händerna tillsammans. Detta kommer att engagera klasskamraterna som väntar på deras tur och hjälpa dem att hålla fokus.
- Använd bildkort för att skildra olika exempel på omtanke och låt eleverna i den yttre cirkeln hålla dem så att teamen kan använda dem för idéer.



## Dela med sig

3-5 minuter

Låt eleverna samlas vid mötesområdet för cirkeltid/gemenskap.

- Vilket är ditt favoritjobb i klassrummet?
- Hur visar det omtanke och hjälpsamhet för vårt klassrum?
- Hur kan du svara med vänlighet när du får ett jobb som är svårt för dig eller som du inte riktigt trivs med?



## Inspirera

### Vad är tacksamhet?

5-7 minuter

*Vi har pratat om hur vi bryr oss om andra, men hur är det när andra bryr sig om oss? Känslan vi har när de bryr sig om oss kallas Tacksamhet. Vi är tacksamma för deras vänliga ord och omtänksamma handlingar. De har hjälpt till att göra vår dag lite lättare eller gladare och vi är tacksamma för dem. Vad är en sak du är tacksam för hemma? Visa du tacksamhet för dessa saker genom att tacka dina föräldrar?*

### Hur visar vi tacksamhet i vårt klassrum?

7-10 minuter

Isjunga ditt klassrumsjobbdiagram, granska sätt vi kan visa tacksamhet för människor när de slutför sina klassjobb.

- Vi kan använda vänliga ord för att tacka dem.
- Vi kan använda respektfulla handlingar för att visa vår tacksamhet.
- Vi kan berätta för andra hur hjälpsamma de är (som läraren!)



## Bemyndiga

20 minuter

Använd maskeringstejp och gör en gigantisk tic-tac-toe-mall på marken. (om du har en assistent kan du spela två matcher åt gången.)

Låt alla sitta i en ring runt spelet. Använd whiteboardtavlan och förklara hur man spelar tic-tac-toe. Träna med ett snabbt vanligt spel på whiteboardtavlan som exempel.

Skapa lag om 5-6. En person i varje lag kommer att vara tacksamhetsguiden och alla andra kommer att vara en spelpjäs. Om så önskas kan du ge varje lag färgat konstruktionspapper att tejpa på ryggen för att hjälpa spelarna att komma ihåg sina drag. Du kan också spåra varje drag på whiteboarden så att lagen kan se var alla deras mänskliga spelpjäser finns på tavlan.

- För att det första laget ska kunna placera en person på styrbrädan måste de utbyta tacksamhetshälsningar med varandra genom att använda följande uppmaning: "Jag är tacksam för dig eftersom\_\_\_\_\_." När kaptenen och "spelpjäsen" har svarat på frågan för varandra (inga dubletter om möjligt!), kan de bestämma var de ska placera personen på det gigantiska golvrutnätet.
- Upprepa tills alla bitar är på brädan. Kontrollera sedan för 3 i rad, tic-tac-toe.
- Upprepa detta spel tills alla elever har fått minst en tackhälsning. Det kan ta 3-4 omgångar av tick-tac-toe.
- Människor som inte är en del av livespelet sitter kvar i en bred yttre cirkel runt speletspelbräda.



## Reflektera

5-7 minuter

- *Vilken tacksamhet fick du under det här spelet?*
- *Hur kände det dig?*
- *Vilken tacksamhet uttryckte du (berättade för andra) under det här spelet?*
- *Hur kändes det att använda dina vänliga ord på det här sättet?*
- *Hur visade folk hjälpsamhet under vårt spel? Var det någon som visade tacksamhet för dessa handlingar?*



## Förlängningsidéer

- Med hjälp av vanliga tic-tac-toe-mallar, låt familjer genomföra samma aktivitet på papper. Varje spelare måste fylla i meningen "Jag är tacksam för dig för att..." innan de markerar ett X eller O på spelbräda.



DESIGNERAD AV CASL  
SOM ETT  
REKOMMENDERAT  
PROGRAM FÖR SOCIALT  
OCH EMOTIONELLT  
LÄRANDE.

Samarbetet för akademiskt, socialt och emotionellt lärande (CASL) har granskat evidensbaserade SEL-program sedan 2003. Kindness in the Classroom® uppfyller CASLs SElect-program och ingår i CASL Guide till effektiva sociala och känslomässiga lärandeprogram.

Kindness in the Classroom® uppfyllde eller överträffade alla CASLs kriterier för högkvalitativ SEL-programmering. Kindness in the Classroom® fick CASLs högsta beteckning för högkvalitativ SEL-programmering.

<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>

**RANDOM ACTS OF KINDNESS**  
FOUNDATION®