

Lífsleiknivika Waldorfskólans Sólstafa



Mikjálsmessa er þann 29. september ár hvert. Að fornu hófst haustvertíð á Suðurnesjum og Vesturlandi þann dag, en heyskaparlok, fjárleitir og upphaf sláturtíðar bar upp um svipað leyti. Á Mikjálsmessu halda Waldorfskólar víða um lönd uppskeruhátíð og tengist hún á ýmsan hátt innblæstri þess siðferðislega hugrekkis, sem goðsögnin um baráttu heilags Georgs við drekann hefur haft á mannsandann í gegnum tíðina.

Skömmu fyrir Mikjálsmessu heldur því allur skólinn af stað í lífsleikniviku. Skólinn breytist í útiskóla og ferðinni er heitið í grenndarskóg skólans í Öskjuhlíð. Drekkaleikurinn er eltingaleikur sem stendur yfir í fjóra daga á skólatíma, og taka allir nemendur, kennarar og starfsfólk skólans þátt í honum.

Fyrsta daginn hefja landnemarnir strax að velja sér bæjarstæði, því ætlunin er að reisa þorp. Hver bekkur fyrir sig mælir fyrir húsi ásamt bekkjarkennara og brátt taka húsakynni á sig mynd úr náttúrulegum efnivið skógarins. Kennarar sjá um að grisja efni og kenna nemendum að nýta það til húsagerðar. Spáð er í fagurfræði, vatnsheld þök og í hvaða átt bæjardyr ættu að snúa. Þorpsbúar taka svo fljótlega eftir verum með grænar skikkur sem sveima umhverfis í skóginum. Þetta eru ”drekarnir” sem eiga dyngju sína í Drekaskógi.

Má fljótlega sjá nokkra forvitna þorpsbúa fara syngjandi inn í Drekaskóginn til að líta á óvættina en yngstu nemendum þykir það stundum vægast sagt of mikið af því góða og halda sig sem næst kennara sínum.



Eftir því sem líður á vikuna tekur leikurinn á sig mynd. Mikilvægt er að fara eftir reglum hans, sýna samvinnu, hugrekki og vinnusemi. Nóg er að gera í þorpinu, unnið við húsagerð, jurtalitun, vefnað og tálgun. Þorpsbúar sem liggja í leti geta átt á hættu að vera klukkaðir og lenda í dyngju drekanna og losna ekki þaðan nema læra nýtsamlega hluti og góða siði hjá engli nokkrum sem situr í útjaðri þorpsins. Um hádegisbil er tekið hlé þar sem bæði þorpsbúar og drekar eru orðnir banhungraðir og borðaður matur sem hitaður er á eldstæði.

Smátt og smátt harðnaði barátta dreka og manna, engillinn hverfur úr augsýn og tvísýnt fer að verða um hver fer með sigur af hólmi. Síðustu tvo daga leikjarins er geysimikill eltingaleikur umhverfis Drekaskóginn. Hetjur úr þorpinu geta frelsað fanga, ná þeir í borða sem hanga í trjánnum umhverfis drekadyngjuna en þeirra er vel gætt. Þorpsbúar leita einnig logandi ljósi að drekalúðri sem gerir dreka máttvana, sé blásið í hann. Síðasta daginn sigra þorpsbúar óvættina með naumindum og syngja drekana í hel.



Er svo haldin uppskeruhátíð í skógarlundinum og foreldrum boðið í súpu og drekabrauð.

Lífsleiknivika sem þessi tekur til geysimargra þátta í félagsfærni nemenda. Þátta eins og hjálpssemi og tillitssemi, trausts og umburðarlyndis. Eldri nemendur taka að sér hlutverk drekanna og bera vissa ábyrgð í leiknum. Fullorðnir og börn sameinast í leik úti í

náttúrunni. Allir æfa sig að fylgja leikreglum sem bjóða samt uppá mikinn leikspuna og sköpun, því aldrei verða tveir drekaleikir eins. Að auki er upplagt að vinna með handverk og fornan arf þjóðarinnar á ýmsan hátt með nemendum í útináminu. Ekki síst felur leikurinn síðan í sjálfu sér táknrænan sigur hins góða eins og hugrekkis, dugnaðar, samvinnu og fórnfýsi, yfir drekum illsku, sjálfselsku og bleyðuskapar. Nemendur fara heim að viku lokinni, útitekni og ánægðir og strax í næstu viku er spurt: „Hvenær er næsti drekaleikur?“



