

# Heiti Ugla sat á kvisti! –Eeny, meeny, moo!

## Minnisspil

**Aldur:** 2+

**Fjöldi leikmanna:** 1-3

**Leiktími:** 5-10 mínútur hvert spil

**Innihald:** 18 myndir af dýrum (3 af hverju: hani, hundur, köttur, kýr, kind, svín), 3 hús, 2 þök, leiðbeiningar.

---

### Hugmynd og markmið:

Vinna og tapa .... það eru tvær hliðar á spili. Sá sem vinnur er glaður. Sá sem tapar er sár, hefur orðið fyrir vonbrigðum og er stundum jafnvel reiður. Hafðu áhuga á tilfinningum barnsins, gleðstu með því og vertu nærgætinn þegar það er sárt. Það þarf að kenna börnum sem tapa að það er möguleiki á að vinna. Þau verða sterkari tilfinningalega og eru betur undirbúin fyrir lífið.

### Undirbúningur:

Áður en spilað er í fyrsta sinn þarf að þrýsta öllum myndunum varlega úr spjaldinu. Varið ykkur á smáhlutum sem gætu staðið í börnum.

Takið tíma í að skoða með barninu hvað kemur með spilinu. Leikið ykkur saman!

Kannið og talið um dýrin, húsin og þökin. Hvaða hljóð gefa dýrin frá sér. Hvaða dýr eru í sveit? Æfið ykkur í að fela dýrin undir húsunum.

### Spil 1: Eitt, tvö, þrjú og það varst þú!

Skemmtilegt spil fyrir tvö eða fleiri börn tveggja ára og eldri. Leitið og giskið.

Leggið eina mynd af hverju dýri á mitt borðið, látið myndina snúa upp í loft. Setjið húsin við hliðina á myndunum. Þið notið hvorki afganginn af myndunum, húsin né þökin. Gangið frá því í kassann.

### Gangur spilsins:

Hver var seinast í feluleik? Sá byrjar spilið. Hann eða hún velur mynd og felur hana (hin börnin loka augunum eða snúa baki í borðið) undir einu húsanna. Á meðan barnið felur myndina syngur það ... eitt, tvö, þrjú hvar er .. (dýrið) í felum.

Hin börnin opna augun eða snúa sér aftur að borðinu. Spilað er réttisælis. Sá sem giskar fyrst situr vinstra megin við þann sem faldi myndina. Barnið sem á að gera syngur ... ugla sat á kvisti, átti börn og missti .... komdu út (segir hvert dýrið er) ... og leið og það lyftir húsi af myndinni.

- Ansans, rangt hús! Næsta barn á leik.
- Rétt, flott hjá þér! Myndin er sett í kassann. Sá sem giskaði rétt fær að fela næstu mynd undir einu af húsunum.

### **Leikslök:**

Þegar búið er að finna öll dýrin þá fagna börnin árangrinum. Þau gera það saman.

### **Tilbrigði við reglurnar:**

Mynd af dýrinu er lögð undir eitt húsanna, allir horfa á hvar það er lagt. Barnið sem faldi myndina færir nú húsin til, eins mikið og það langar. Það verður að vanda sig, húsið og myndin eiga að fylgjast að. Hin börnin fylgjast með og reyna að hafa augun á húsinu með myndinni undir. Hvernig giskað er á hvar myndin er fer eftir reglunum að ofan.

## **Spil 2: Eitt, tvö, þrjú, hvar ert þú?**

Skemmtilegt minnisþing fyrir tvö eða fleiri börn tveggja ára og eldri. Þið þurfið allar myndirnar af þremur dýrum, tvö hús og eitt þak. Þið notið hvorki myndirnar sem eftir eru né húsið og þakið. Gangið frá því í kassann.

Leggið eina mynd af hverju dýri utan við svæðið þar sem þið ætlið að hafa húsin. Hinar tvær myndirnar eru settar saman inn á svæðið (staflað tvær og tvær). Setjið nú hús ofan á tvo af stöflunum og þak á annað húsið.

### **Gangur spilsins:**

Það barn sem getur baulað hæst byrjar. Þú spyrð hvaða dýr eru í felum undir húsinu sem er án þaks. Barnið sem leitar syngur ... eitt, tvö, þrjú, hvar er (dýrið) ...!

Barnið lyftir húsinu.

- Ansans, rangt hús! Þar fór í verra, engar myndir sem má taka hér.
- Rétt! Þú mátt taka efri myndina.

Setjið nú húsið á staflann sem var án húss í fyrri umferð. Settu þakið á það hús.

**Áriðandi:** Það verður alltaf að færa hús og þak á milli umferða.

Næsta barn á leik.

### **Leikslök:**

Spilið er búið þegar fyrsti staflinn hefur verið kláraður. Börnin mynda turn með myndunum sem þau safna. Það sem er með hæsta turninn vinnur og dansar hring í herberginu og baular eins og kýr. Ef um jafntefli er að ræða dansa börnin saman.

### **Tilbrigði 1: Fyrir lítil arnaraugu (tveggja og hálfis árs og eldri)**

Sömu reglur og í spili 2 með eftirfarandi viðbót:

- Allar myndir af fjórum dýrum, þrjú hús og bæði þökin. Gangið frá afganginum í

kassann.

- Hús eru sett á þrjá stafla. Þak er sett á tvö þeirra.

### **Tilbrigði 2: Til minnis (þriggja ára og eldri)**

Sömu reglur og í spili 2 með eftirfarandið viðbót:

- Allar myndirnar af öllum dýrunum, þrjú hús og bæði þökin.
- Hús eru sett á þrjá stafla. Þak er sett á tvö þeirra.

### **Tilbrigði 3:**

Spilið verður enn flóknara ef staflarnir eru blandaðir (ekki lengur eftir tegundum).

Börnin verða þá að muna hvaða dýr er efst hverju sinni.

***Kæra barn og forráðamaður. Þið verðið kannski fyrir því að það týnist hlutur úr þessu spili. Á vefslóðinni [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) getið þið athugað hvort enn sé hægt að fá varahluti.***

*Þýðing: Eirný Valsdóttir*