

Heiti: Kanínan í freyðibaðinu! – Bubble Bath Bunny!

Minnisspil

Aldur: 2+

Fjöldi leikmanna: 2-4

Leiktími: um það bil 5 mínútur

Innihald: 1 baðkar (leikborðið),
1 spjald til að hólfa baðkarið í sundur,
1 vatnsyfirborð,
1 kanína,
2 endur,
12 flísar,
1 teningur

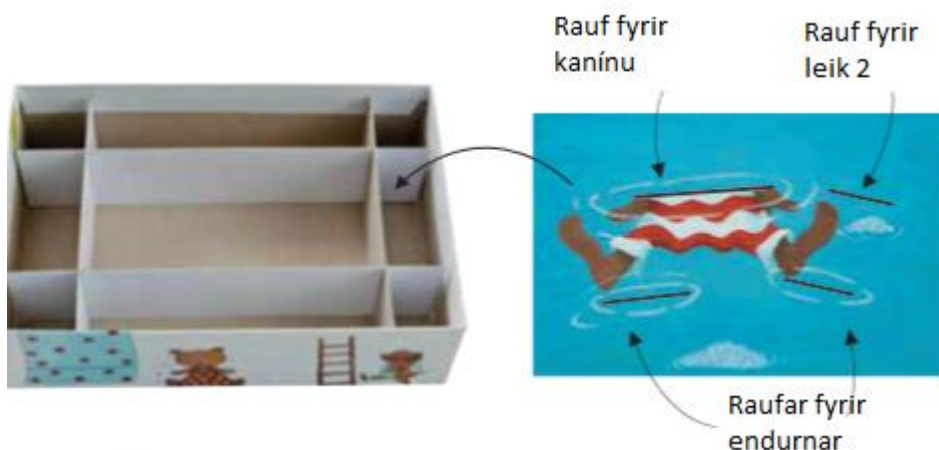
Hugmynd og markmið:

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 þá eru allir hlutir teknir úr plastpokanum og hann fjarlægður.

Baðkarið er sett saman.



Setjið baðkarið á borðið fyrir framan börnin. Kanínan og báðar endurnar eiga að vera í raufunum. Stokkið flísarnar og leggið þær á hvolf á yfirborð vatnsins. Hafið teninginn við hendina.

Barnið kynnist spilinu í frjálsum leik. Skoðið allt efnið saman. Talið um það sem þið sjáið á flísunum og það sem er í baðkerinu. Hvaða hlutir eru það? Leggið flísarnar við hliðina á baðkerinu með myndunum upp. Sýnið barninu litina og myndirnar á teningnum. Æfið hvernig á að varpa teningi. Látið barnið finna flísina sem er eins og það sem kom upp á teningnum. Setjið flísina í baðkerið.

Leikur 1: Hvar eru leikföngin sem kanínan á?

Spennandi minnis-/teningaspil fyrir 2-3 börn eldri en tveggja ára.

Öll leikföngin sem kanínan á hafa horfið í froðunni. Hver getur hjálpað henni að finna þau?

Spilað er réttlælis. Það barn sem síðast fór í freyðibað leikur fyrst og varpar teningnum.

Spyrjið barnið: *Hvað kom upp á teningnum?*

- *Litur?*

Barnið reynir að finna flís með SAMA lit, það velur eina úr baðkarinu og snýr henni við.

- *Fata, hvalur eða bátur?*

Barnið reynir að finna flís með SÖMU mynd, það velur eina úr baðkarinu og snýr henni við.

Ertu með þar?

- *Já!*

Flott! Barnið setur flísina á borðið fyrir framan sig.

- *Nei!*

Allt í lagi. Horfðu á flísina og reyndu að muna hvað er á henni. Snúðu flísinni svo við og settu hana á hvolf í baðkarið.

Næsta barn varpar teningnum.

Leikslök:

Spilið er búíð um leið og búíð er að finna öll leikföngin. Börnin hlaða þá flísunum upp. Það sem er með hæsta hlaðann vinnur. Það er möguleiki á jafntefli.

Leikur 2: Hvað flýtur á vatninu?

Ágiskunarleikur fyrir 2-4 börn eldri en tveggja ára.

Hver mun draga öll leikföngin upp úr vatninu?

Spilað er réttlælis. Það barn sem síðast fékk rúsínufingur leikur fyrst og varpar teningnum. Barnið tekur upp flís, snýr henni við (enginn fær að sjá).

Barnið spyr þann sem situr því á vinstri hönd:

Hvað er á flísinni minni? Fata, hvalur eða bátur?

Hitt barnið giskar og snýr teningnum til að sýna hvaða mynd er á flísinni. Nú er flísin

lögð við hliðina á teningnum og allir bera myndirnar saman.

Spyrjið barnið: *Eru myndirnar á teningnum og flísinni eins?*

- **Já!**

Vel gert! Barnið sem giskaði rétt á setur flísina á borðið fyrir framan sig.

- **Nei!**

Æ, æ! Flísin hverfur í froðuna. Barnið sem spurði rennir flísinni í raufina næst kanínunni.

Leikslök:

Spilið er búið þegar það eru engar flísar á yfirborði vatnsins. Börnin hlaða þá flísunum upp. Það sem er með hæsta hlaðann vinnur. Það er möguleiki á jafntefli.

Leikur 3: Hvað tekur kanínan með sér í baðkerið?

Skemmtilegur leikur sem eflir málþroska og eykur orðaforða. Fyrir börn eldri en þriggja ára.

Spilað er réttisælis. Það barn sem er með hreinastar hendur byrjar.

Barnið horfir á baðkerið og segir til dæmis:

Kanínan fór með bangsa í bað.

Svo snýr það sér að barninu sem situr því á vinstri hönd. Það endurtekur það sem fyrsta barnið sagði og bætir einhverjum hlut við, til dæmis:

Kanínan fór með bangsa og handklæði í bað.

Barnið má auðvitað líka nefna hlut sem ekki er á flísunum sem fylgja spilinu.

Í kjánalegu tilbrigði af spilinu má líka nefna hluti sem eiga ekki að fara í baðkar, líkt og stígvél, brauðsneið eða eitthvað allt annað.

Leikslök:

Spilið er búið þegar einhver getur ekki sagt allt í réttri röð.

Tilbrigði við reglurnar:

Það er einnig hægt að giska á lit í stað mynda. Eitt barnanna spyr annað barn hvaða litur er á flísinni og hitt barnið þarf að giska. Það er auðveldara ef barnið giskar ekki heldur varpar tening og lætur teninginn ráða hvort réttur litur kemur upp.

Þýðing: Eirný Valsdóttir