

Heiti: Bangsi, litir og lögun! –Teddy's Colors and Shapes!

Proskaspil

Aldur: 2+

Fjöldi leikmanna: 1 - 4

Leiktími: um það bil 5 mínútur

Innihald: 8 bitar úr tré (2 af hverju, ferhyrningur, þríhyrningur, hringur, blóm), 4 leikborð, 1 lita teningur, 1 teningur með táknum.

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 byrjað er að spila þarf að ýta bitunum varlega úr rammanum.

Leiktu við barnið. Kannið myndirnar og bitana. Segið hvað er á leikborðunum. Sýnið því lögun og liti.

Leyfðu barninu að setja bita í leikborðið. Talið um hvernig eigi að vinna. Til dæmis ferhyrningar. Barnið setur ferhyrning með mynd af glugga í rangt gat. Þá er lögunin rétt en myndin röng. Leiðréttið barnið vingjarnlega. Sjáðu, nú er stafurinn A í glugganum! Heldur þú að það sé rétt? Á þennan hátt er málvitund, hreyfiþroski og athygli barnsins efl.

Gefðu barninu nægan tíma. Sýndu þolinmæði þó þér finnst að hlutirnir gætu gengið hraðar fyrir sig. Æfing er undirstaða færni. Þegar barnið er tilbúið þá er hægt að hefja spilið.

1. Allir hjálpa bangsanum:

Spil þar sem samvinna er efl, lögun hluta lærð og börnin vinna alltaf.

Leggið leikborðið fyrir framan börnin, andlitið á bangsanum snýr upp. Setjið bitana og teninginn með táknum við hlið borðanna. – Gæta þess að það sé auðvelt að ná til þeirra.

Spilað er réttisælis. Sá sem getur öskrað eins og ljón hefur leik og varpar teningnum. Barnið á að segja hvað kemur upp á teningnum.

- **Hringur, ferhyrningur, þríhyrningur eða blóm?**

Barnið segir hvað kom upp. Ef það hefur rétt fyrir sér þá er því hrósað. Hjálpið barninu ef það hikar.

Barnið tekur nú trébita og leggur á réttan stað á leikborðinu. Það má halda samsvarandi pússli.

Ef þegar er búið að leggja bita í lögun eins og kemur upp á teningnum þá getur barnið ekki lagt neitt og fær því miður ekkert pússl.

- **Stjarna?**

Flott! Allir gleðjast með leikmanninum sem fær að velja hvaða lögun hann vill leggja. Hann velur lögun sem á eftir að leggja í leikborðið og segir það hátt. Svo heldur hann bitanum. Samsvarandi pússl er áfram á borðinu.

- **Bangsi?**

Bangsinn á afmæli. Allir lyfta höndum og hrópa í kór – afmæli, húrra!-

Næsta barn á leik.

Leikslok:

Spilið er búið þegar öll leikborð hafa verið fyllt með réttri lögun. Saman hjálpuðu þið bangsanum að gera allt rétt.

2. Hver þekkir litina?

Spil þar sem samvinna er efld, farið yfir litina og börnin vinna alltaf.

Spilað er eins og Allir hjálpa bangsanum með eftir farandi breytingum:

Myndin af bangsanum er lögð niður/á hvolf á borðið. Lita teningurinn er notaður.

Börnin segja hvaða litur kemur upp. Þegar stjarnan kemur upp þá má barnið velja lit.

Tilbrigði við reglurnar:

Ef börnin vilja spila til vinnings þá raða þau pússlinu upp í turn. Sá sem hefur hæsta turninn vinnur.

Þýðing: Eirný Valsdóttir