

# Heiti: Ratz Fatz – ég og þú! – Málörvun/einbeiting/þekking á umhverfi

**Aldur:** 3 – 12 ára

**Fjöldi leikmanna:** 1 - 6

**Leiktími:** 5 – 10 mínútur

**Innihald:** 4 fígúrir úr tré (mamma, pabbi, dóttirin Sara og sonurinn Lúkas), 27 spjöld,

---

## Hugmynd og markmið:

Þetta spil er um mig og þig. Ég sjálf frá mín og annarra skiptir börn miklu. Á hverjum degi uppgötva þau nýja hlið á sjálfum sér og öðrum. Hver er ég? Hver er ég ekki? Hvað líkar mér? Hvað er það sem þér fellur ekki? Spurningar sem þessar, og svör við þeim, stuðla að skilningi á öðrum og efla sjálfsvitund. Börnin læra hvað er líkt og ólíkt á með rími, sögum og sögnum.

## 1. Raða og nefna:

*Lausnaspil fyrir 1 – 6 börn frá þriggja ára aldri og stjórnanda*

Stjórnandinn felur einu barninu eitt af þremur verkefnum sem að neðan greinir. Ef barnið getur ekki leyst það sjálf þá verða öll börnin að hjálpa. Þegar búið er að leysa verkefnið þá er fígúran eða spjaldið sett í kassann. Spilað er réttlætis og þess gætt að hverju barni sé að minnsta kosti einu sinni falið verkefni.

- *Hvað heitir þetta?*
- Spjöldin eru lögð á borðið, allir verða að sjá þau vel. Barnið segir hvað er á þeim. Í annarri umferð segja börnin, hvert á eftir öðru, hvað á saman. Í þriðju umferð er spjöldunum snúið við, hrært í þeim og svo leitað og þör mynduð.
- *Hvað er þetta?*
- Spjöldin eru sett í einn bunka á borðið. Öll börnin taka eitt spjald úr honum og leggja á miðju borðsins. Svo lýsa börnin hvað er á spjöldunum.
- *Leitið!*
- Fígúrunar og spjöldin liggja á borðinu þar sem allir sjá vel.
- Börnin leita að
  - einhverju að borða,
  - einhverju gulu, rauðu eða bláu
  - einhverju sem er stórt, einhverju litlu
  - eitthvað sem laðar þau að sér

- konu, karli, barni
- einhverjum með gleraugu
- einhverju til að leika með
- Einhverju hyrndu, einhverju kringlóttu

Ábending: Börnin geta leitað að því sem þau þekkja ekki. Sá sem stjórnar talar við þau um hvað það er, hvað það heitir og hvar líklegt er að rekast á hlutinn í daglegu lífi.

## 2. Flokka:

Spil fyrir 1 – 6 börn eldri en fjögurra ára og stjórnanda. Í þessu spili reynir á samvinnu.

*Markmið*

Flokka spjöldin rétt.

*Undirbúningur*

Eitt spjald og fígúrunar liggja á miðju borði. Hin spjöldin eru í kassanum.

*Gangur spilsins*

Öll börnin lýsa því sem liggur á borðinu og koma sér saman um í hvaða flokk spjaldið á að fara. Spjaldið getur verið einum af í eftirfarandi flokkum, innan sviga er fjöldi spjalda í hverjum flokk:

- Fjölskylda og vinir (7)
- Leikföng (5)
- Frítími – áhugamál (5)
- Matur (5)
- Föt (5)

Svo er spjald tekið úr kassanum. Það er hægt að leggja það ofan á spjaldið sem var fyrir á borðinu, ef það tilheyrir sama flokki. Annars verður að leggja grunn að nýjum stafla fyrir annan flokk. Allir gæta að hvort rétt sé flokkað.

Ef flokkunin var röng verður að setja eina fígúru í kassann. Spjaldið er áfram á borðinu.

Ef flokkunin var rétt á næsta barn leik.

*Leikslok*

Spilið er búið þegar engin spjöld eru lengur í kassanum. Öll börnin hafa unnið, enda er þetta æfing í samvinnu.

Spilið er einnig búið þegar engar fígúror eru á borðinu (allar komnar í kassann). Öll börnin tapa, enda er þetta æfing í samvinnu.

## 3. Hver er sneggstur?

Spil fyrir 2 – 6 börn þriggja ára og eldri og einn sem les.

*Markmið*

Það á að snerta fígúror eða spjöld sem nefnd eru, eins fljótt og hægt er.

*Undirbúningur*

Allar fígúror og öll spjöld eru lögð á borðið.

*Gangur spilsins*

Veljið texta, til dæmis einhvern sem er í líkingu við sýnishorn er af á blaðsíðu 3 og lesið upphátt.

Er fígúra eða spjald sem liggur á borðinu nefnt á nafn?

Sá sem er fljótastur að leggja höndina á fígúruna eða spjaldið tekur hana og leggur á borðið fyrir framan sig.

### *Leikslök*

Sá vinnur sem hefur flest spjöld/fígúrir þegar upplestri er lokið.

### *Ábending*

Stundum verður textinn spennandi undir lokin því það er alls ekki víst að öll spjöldin eða fígúrunar koma fyrir í honum. Það eru oft afgangar á borðinu.

Þegar yngri börn eru með þá er hægt að hægja á, minnka hamaganginn. Þegar barn leggur hönd á spjald/fígúru og nefnir hvað það er þá er gert hlé á upplestri.

Þegar búið er að lesa söguna þá reyna börnin að raða spjöldunum í þá röð sem þau komu fyrir.

## **4. Taktu eftir!**

Minnisspil fyrir 2 – 6 börn fjögurra ára og eldri og einn sem les.

### *Markmið*

Þetta spil krefst þess að börnin viti hvaða spjöld og fígúrir eru á borðinu svo þau átti sig á því þegar það sem er falið í kassanum er nefnt.

### *Undirbúningur*

Sjö hlutir eru lagðir á borðið, blanda af fígúrum og spjöldum. Annað er í kassanum.

### *Gangur spilsins*

Veljið texta og lesið upphátt.

Var hlutur nefndur sem liggur á borðinu?

Já! Ekkert gerist.

Var hlutur nefndur sem er ekki hægt að sjá á borðinu heldur er í kassanum?

Já! Sá sem er fyrstur að sjá það hrópar, JÁ. Svo er leitað í kassanum.

Var rétt að hrópa JÁ?

Barnið sem hrópaði fær spjaldið/fígúruna og leggur á borðið fyrir framan sig.

Var rangt að hrópa JÁ?

Leggið hlutinn á borðið. Barnið sem hrópaði leggur eitt af sínum spjöldum/fígúrum við hliðina. Ef það á ekkert spjald/fígúru þá gerist ekkert.

Er hlutur sem eitt barnanna hefur þegar tekið nefndur?

Sá sem hrópar, það er farið! fær spjald eða fígúru af miðju borðsins.

### *Leikslök*

Þegar ekkert er lengur á miðju borðinu þá er spilið búið.

Sá vinnur sem hefur flest spjöld og fígúrir.

## **Sýnishorn af texta**

Má ég kynna: Fjölskylduna í Móa 2 á Fjöllum.

Yngstur er sonurinn Lúkas. Hann vill helst vera í gulum skóm. Vinkona hans, hún Júlía finnst hún fín í rauðum smekkbuxum. Þau eru bæði í leikskóla þar sem Elsa er leikskólakennari. Hún er oft í röndótttri peysu. Hún hefur gaman af gönguferðum og svo malar hún það sem fyrir augu ber. Sara systir Lúkasar lærir að lesa. Henni finns tþað gaman .....

Þau fara með afa í sund.

Amma fer með öllum börnunum á æfingu í fótbolta.

Frænka gefur þeim að borða, salat og ís á eftir.

Hver getur hneppt skyrtu?

Persónur – figúrur úr tré



Pabbi



Sara



Lúkas



Mamma

**Spjöldin:**  
**Fjölskylda og vinir**



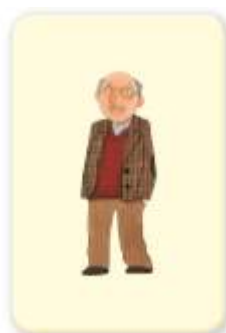
Kennari



Max



Júlía



Afi



Amma



Frænka



Læknir

**Matur**



Ávextir



Kartöflur



Salat



Ís



Spagettí

**Fritími – áhugamál**



Lesi



Mála



Dansa



Synda



Fótbolti

**Föt**



Hettupeysa



Skór



Buxur



Kjöll



Skyrta

**Leikföng**



Dúkka



Kubbar



Bolti



Bangsi



Myndabók