

# Heiti Hvar er það! – Where is it!

## Stærðfræðispil

**Aldur:** 4 – 8 ára

**Fjöldi leikmanna:** Ekki tekið fram.

**Leiktími:** Ekki tekið fram en geta líklega verið 25 í einu.

### Innihald:

- 25 húðuð spil.
  - Á framhlið spilanna er **blár borði**, á hverju spili eru 6 myndir af húsum þar sem 2 dýr standa **hvort á móti öðru**.
  - Á bakhlið spilanna er **rauður borði**, á hverju spili eru 6 myndir af húsum þar sem 2 dýr standa **hvort á móti öðru**.
- Hús úr frauðplasti, það þarf að setja það saman.
- 150 rauðir hnappar.
- 4 dýr, hundur, köttur, íkorni og kanína.

---

### Hugmynd og markmið:

2 leikir þar sem hugtök um staði/staðsetningu eru rýnd.

- Lærið um staðsetningu: fyrir ofan/undir, fyrir framan/að aftan (eða á undan/á eftir), hægri/vinstri (eða á þessari hlið/á hinn hliðinni), úti/inni.
- Þetta spil er hentugt til að kenna tungumál, talmál.

### Undirbúningur:

- Setjið húsið saman. Stillið því upp svo allir nemendur sjái það vel.
- Látið alla nemendur fá spil.
- Kennarinn, eða nemandi, setur tvö dýr í stöðu eins og sýnt er í töflu

### Gangur spilsins:

#### Leikur 1: spil með bláum borða – gagnstætt hvort öðru

Eftirfarandi hugtök eru könnuð þegar spil með bláum borða eru notuð.

- fyrir ofan/undir,
- fyrir framan/að aftan (eða á undan/á eftir),
- hægri/vinstri (eða á þessari hlið/á hinn hliðinni),

- úti/inni

Það eru mismunandi myndir af **4 dýrum: hundi, ketti, íkorna og kanínu**. Á hverri mynd eru tvö dýr, hvort á móti öðru. Með því að setja saman hugtökin fjögur og dýrin fjögur, þá fást **48 mismunandi samsetningar**. Á hverju spili eru 6 myndir, hugtökin fjögur og tvær aðrar myndir.

### Leikur 2: spil með rauðum borða – staðarhugtök

Eftirfarandi hugtök um stað/staðsetningu eru könnuð þegar spil með rauðum borða eru notuð.

- fyrir ofan/undir,
- fyrir framan/að aftan (eða á undan/á eftir),
- hægri/vinstri (eða á þessari hlið/á hinni hliðinni),
- inni (hugtakið úti hefur verið fellt niður þar sem möguleiki gæti verið á að rugla því við -fyrir framan- eða -við hliðina-)

Það eru mismunandi myndir af **2 dýrum: hundi og ketti**. Á hverri mynd er hvort dýr um sig á mismunandi stað. Með því að setja stöðurnar 7 sem dýrin geta verið í saman, er hægt að fá **42 mismunandi samsetningar**.

### Leikslök:

- . Nemandi sem hefur mynd sem svarar til uppröðunarinnar lætur rauðan hnapp yfir hana. Sá nemandi sem er fyrstur til að hylja alla reiti á spilinu sínu er sigurvegari.

### Tilbrigði:

Með húsið og dýrin:

- Kennari ætti, áður en nemendur fá spil, að kynna leikinn. Nota einungis húsið og dýrin.
  - Kennarinn getur búið til sögu um mismunandi staðsetningu: fyrir framan/að aftan, nálægt/langt í burtu, rétt hjá, .... Til þess þarf hann húsið og eitt dýr (eða tvö, hvort á eftir öðru).
  - Kennarinn getur búið til sögu um dýr sem er: á milli, við hliðina, fyrir aftan, ... Til þess eru notuð tvö eða þrjú dýr en ekkert hús.
  - Eftir þetta þá þekkir nemandinn hugtök um staðsetningu. Hann veit hver þau eru þegar þau birtast á spilunum. Hann áttar sig jafnvel á þeim hugtökum sem kennarinn hefur ekki notað í sögunum.

Með spilunum:

- Kennarinn lætur alla nemendur fá spil. Hann segir þeim hvernig eigi að leggja þau niður, hvort það er rauði eða blái borðinn sem snúi upp. Kennari velur dýr eftir því hvor borðinn snýr upp. Svo færir hann dýrin kringum húsið og segir upphátt heiti þeirra og stöðu, til dæmis kötturinn er undir húsinu, hundurinn er ofan á húsinu. Töflurnar, sem eru í leiðbeiningunum, sem sýna mismunandi samsetningar sem koma fyrir á myndunum, eru leiðbeinandi. Nemandi sem er með spil með sömu mynd og dýrið er leggur rauðan hnapp yfir myndina. Sá nemandi sem er fyrstur til að hylja alla reiti á spilinu sínu er sigurvegari.
- Taflan er sett fram til að auðvelda kennaranum að sjá alla möguleika. Það er

upplagt að ljósrita hana. Í hvert sinn sem spilað er þá er gott að merkja við hvaða stöður voru notaðar til að sjá hvað hefur verið æft.

*Þýðing: Eirný Valsdóttir*