

# Spor 3

## Lífsleikni fyrir 3. bekk Kennsluleiðbeiningar

Elín Elísabet Jóhannsdóttir

## Spor 3 – Kennsluleiðbeiningar

© Elín Elísabet Jóhannsdóttir

Ritstjóri: Aldís Yngvadóttir  
Hönnun og umbrot: Námsgagnastofnun

1. útgáfa 2003  
Námsgagnastofnun  
Reykjavík

Vefútgáfa



## Um efnið

Í þessu námsefni er leitast við að ná til barnanna í gegnum hugmyndaflug, ímyndunarafli og leiki og styrkja með því móti ýmsa samskiptahætti, jákvæða hegðun og tilfinningaþroska. Horft er til framtíðar m.a. með því að gefa börnum tækifæri til þess að setja sig í spor fullorðinna í gegnum leik.

### Markmið

- Að ýta undir hugmyndaflug og ímyndunarafli nemenda.
- Að styrkja samskiptahæfni nemenda.
- Að styrkja sjálfsmynd nemenda.

### Leiðir

Unnið er í gegnum leiki.

### Námsmat

Erfitt er að meta námsárangur í lífsleikni. Meta má t.d. hegðun, áhuga og virkni. Einnig mætti hugsa sér að nemendur viðhefðu sjálfsmat í sinni einföldustu mynd. Einnig mætti að einhverju leyti leggja verkefni í safnmöppu til grundvallar í námsmati.

### Efnistöð

Leikir barna hafa oft verið taldir æfing fyrir verkefni þeirra á fullorðinsárunum. Í gegnum leik geta börn brugðið sér í hin ólíkustu hlutverk fullorðinna. Þau þurfa að takast á við lausnir á ýmsum vandamálum, komast að samkomulagi við leikfélaga sína og leita sátta þegar slettist upp á vinskapi.

Oft heyrast raddir þar sem foreldrar lýsa því að þeir hafi leikið sér lengur fram eftir aldri með dúkkur og bíla eða önnur leikföng og í ýmiss konar útileikjum. Þessum foreldrum finnst eins og börnin þeirra leggi leikföngin sín alltof snemma á hilluna. Eflaust er nokkur sannleikur í þessu. Leikir barna hafa breyst og viðhorf barna til hefðbundinna leikfanga og leikja hefur líka breyst. Tölvur, myndbönd og sjónvarp hafa leyst leiki barna af hólmi og fullnægja e.t.v. þörf þeirra fyrir hugmyndaflugi og ímyndunarafli.

Hugmyndaflug og ímyndunarafli eru hins vegar þættir sem vert er að rækta með sjálfum sér. Að sjálfsögðu eru tölvur, myndbönd og sjónvarp oft vakar og kveikjur að hugdettum og leikjum barna á jákvæðan hátt en alltof oft er um tóma mötun að ræða.

Efnið er nokkuð opið þannig að kennurum er í sjálfsvald sett hvernig þeir nota það. Hér er öll hefðbundin kennsla brotin upp og fátt um hefðbundin verkefni.

Sumum efnispáttum er gefinn langur tími en öðrum styttri.

Gert er ráð fyrir að vinnunni ljúki með lífsleiknisýningu fyrir foreldra að vori. Unnið er að efni fyrir sýninguna allan veturinn.

Nemendaheftið fjallar um mikilvægi ímyndunarafls og hugmyndaflugs og sköpunar í leik. Þar er einnig talað um mikilvægi leikja sem undirbúnings undir lífið, framtíðina og æfingu í mannlegum samskiptum. Þar fá börnin einnig kynningu á leikjum og leikföngum barna í gamla daga.

Efnið skiptist í ellefu hluta sem dreifast á u.þ.b. 30 kennslustundir. Gengið er út frá fjölgreindakenningu Gardners.

1. hluti: **Ímyndunaraflíð og hugmyndaflugið** skoðað og rætt. Hér er áherslan lögð á mikilvægi ímyndunarafls og hugmyndaflugs. Velt er fyrir sér þeim möguleika ef þessir þættir væru frá okkur teknir. Gert er ráð fyrir 3–4 kennslustundum í þennan þátt.
2. hluti: **Leikir eru mikilvægir.** Hér velta börnin fyrir sér mikilvægi leikja og hvers vegna börn eru þeim hæfileika gædd að leika sér. Lögð er áhersla á það hvernig leikir geta verið góður undirbúningur fyrir framtíðina og fullorðins-árin. Börnin fá einnig að skoða leiki annarra dýrategunda. Allt ungiði leikur sér. Litlir hvolpar elta skottið á mömmu sinni og litlir kettlingar elta flugur. Gert er ráð fyrir 3–4 kennslustundum í þennan þátt.
3. hluti: **Útileikir.** Í þessum þætti eru börnunum kenndir útileikir. Þennan hluta má kenna þegar það hentar og vel viðrar til útileikja. Hver kennari metur hve löngum tíma hann telur vert að eyða í þennan þátt. Sumir óttast að útileikir séu að falla í gleymiskunnar dá og því ekki úr vegi að leggja svolitla rækt við þá. Fyrir utan það hve holl hreyfingin er styrkja þessir leikir samskiptahæfni barna og hæfni þeirra til að fara eftir fyrirfram gefnum leikreglum. Gert er ráð fyrir tveimur kennslustundum í þennan þátt, en að sjálfsögðu má það vel vera meira eða minna.
4. hluti: **Leikir í gamla daga.** Það er gott að þekkja fortíð sína og draga lærdóm af henni og geta þá skilið nútíðina og jafnvel reynt að ráða í framtíðina. Í þessum þætti skoða börnin leiki foreldra sinna og afa síns og ömmu. Þessi þáttur sýnir börnunum vel hvernig leikir barna í gamla daga voru eftirlíking að lífi fólksins þá, leggir, skeljar og kjálkar voru t.d. búpeningur sem þurfti að sinna. Á þeim tíma bjuggu flestir í sveitum. Börnin líktu í leikjum sínum eftir störfum hinna fullorðnu, rétt eins og þau gera í dag. Störf hinna fullorðnu eru bara orðin fjölbreyttari og oft ósýnilegri börnum. Í gamla daga voru ekki til tilbúin leikföng og börnin urðu að bjarga sér á annan hátt. Getu nútíma börn gert það? Gert er ráð fyrir tveimur kennslustundum í þennan þátt. Að sjálfsögðu má bæta fleiri kennslustundum við ef þurfa þykir.
5. hluti: **Leikir nú til dags.** Börnin skoða þau leikföng og leiki sem í boði eru nú um stundir. Þau líta í eigin barm og skoða hvernig þau sjálf leika sér. Hér eru tölvur, sjónvarp, myndbönd og tónlistarmyndbönd skoðuð. Hér mætti einnig tala um lestur bóka. Fundnir kostir og gallar við slíka afþreyingu. Hér fá börnin að leika sér í frjálsum leik en síðan fá þau að tjá sig um leikina. Settar verða upp leiksmíðjur í skólastofunni þar sem börnin geta



valið úr nokkrum tegundum leikja. Gert er ráð fyrir fjórum kennslustundum í þennan þátt.

6. hluti: **Leikir í framtíðinni.** Hér reynir á ímyndunaraflíð og hugmyndaflugið, því þetta getur enginn vitað með vissu. Börnin ræða kosti og galla við hugsanlega leiki framtíðarinnar með hliðsjón af því hve þroskandi þeir eru og hve vel þeir undirbúa börn fyrir framtíð sína. Gert er ráð fyrir tveimur kennslustundum í þennan þátt, en vel mætti eyða í hann mun lengri tíma ef fólk kemst á flug.
7. hluti: **Spil.** Börnin velja fyrir sér hvað þau geta lært af hinum ólíku spilum. Gert er ráð fyrir tveimur kennslustundum í þennan þátt.
8. hluti: **Hvað ætlar þú að verða þegar þú verður stór?** Þessari klassísku spurningu er velt upp. Börnin vita að enn er langur tími til fullorðinsáranna og að þau geta oft skipt um skoðun hvað þetta varðar þangað til. Hins vegar geta þau brugðið sér í hlutverk ýmiss konar sérfræðinga og starfsfólks. Hér verða settar upp smíðjur og börnin geta valið úr nokkrum tegundum athafna og leikja. Þessum þætti er gefinn góður tími, enda úr miklu að velja. Hér geta kennarar þó valið að eyða mun minni tíma í þennan þátt. Gert er ráð fyrir átta kennslustundum í þetta.
9. hluti: **Hvernig verðu tíma þínum?** Hér gera börnin könnun á leikjum jafnaldra sinna og því hvernig þeir verja tómstundum sínum. Gert er ráð fyrir einni kennslustund.
10. hluti: **Velkomin til Ímyndunarlands!** Hér fær hugmyndaflugið lausan tauminn. Börnin búa sér til landsvæði sem heitir Ímyndunarland. Þau þurfa að hjálpast að við að búa til slíkan heim. Gert er ráð fyrir 4–5 kennslustundum í þennan þátt.
11. hluti: **Hugmyndaflugið.** Hér velta börnin fyrir sér hvernig rækta á hugmyndaflugið. Rætt er um hugmyndaflugið, kosti þess og galla. Gert er ráð fyrir einni kennslustund í þennan þátt.

## 1. hluti: Ímyndunarafl og hugmyndaflug

Ímyndunarafl og hugmyndaflug eru ómissandi þættir í lífinu. Þeir koma við sögu á fleiri sviðum en okkur órar fyrir. Þessir þættir hjálpa okkur t.d. við nám og störf og í samskiptum okkar við annað fólk. Í þessu lífsleikniefni er lögð megináhersla á þessa þætti, mannleg samskipti í kringum viðfangsefnin sem þeim tengjast og þann undirbúning sem leikir veita börnum fyrir framtíðina.

Velt er fyrir sér þeim möguleika ef þessir þættir væru frá okkur teknir.

Gert er ráð fyrir 3–4 kennslustundum í þennan þátt.

### **Sagan endalausea**

Lesið valda kafla úr bókinni *Sagan endalausea* (útg. Ísafoldarprentsmiðja 1984) eða segið börnunum söguþráðinn í stuttu máli. Sagan segir frá drengnum Bastían sem á erfitt uppdráttar félagslega. Hann villist inn í fornbókaverslun þegar hann er á flóttu undan hrekkjusvínunum. Þar kynnist hann merkilegri bók sem hann stelur. Hann felur sig í skólanum og getur ekki slitið sig frá bókinni. Bókin er um landið Hugarheima sem er að eyðast vegna þess að „ekkertíð“ er að ná yfirhöndinni. Sagan er ádeila á það hve margir láta mata sig og eru hættir að beita hugmyndafluginu.

Fleiri sögur sem örva ímyndunaraflið og mætti nota sem útgangspunkt eru t.d. *Lísa í Undralandi*, *Pétur pan* og *Harry Potter*.

### **Umræður eftir lestur eða endursögn úr bókinni**

Veröldin sem Bastían heimsótti í bókinni er kölluð Fantasía eða Hugarheimar. Hvaða hugarheimar skyldu það vera? Eitthvað var þarna sem ógnaði tilvist Hugarheima. Hvað var það? Hvað skyldi þetta „ekkert“ vera?

Hvað var hægt að gera til þess að bjarga Hugarheimum?

Við búum öll yfir hugarheimum. Kannist þið við það? Í hverjum huga hérna í bekknum er ríkulegt hugmyndaflug. Hvað gerist við hugarheimana okkar ef við hættum að nota hugmyndaflugið? Hvernig notið þið ykkar ímyndunarafl eða hugmyndaflug?

### **Verkefni – lífsleiknisýning fyrir foreldra undirbúin**

Skemmtilegt væri að hafa lífsleiknisýningu fyrir foreldra þegar vorar. Þetta verkefni er vel til þess fallið að vera á þeirri sýningu.

### **Efni og áhöld**

Nóg af penslum fyrir alla, þekjulitir, litabakkar, vatnsglös, maskínupappír, hvítur teiknipappír, límstifti, skæri fyrir alla, klassísk tónlist og geislaspilari.

Börnin vinna að hópverkefni. Leggið maskínupappír á gólfið. Athugið að það þarf að vera gott pláss í kringum maskínupappírinn og ekki er verra að setja hlífðarplast eða



pappír í kring svo ekki fari málning á gólfið. Nauðsynlegt er að festa maskínupappírinn á gólfið svo hann haldist kyrr.

Börnin eiga að búa til sína mynd af Hugarheimum. Myndin má alveg vera í líkingu við hugmyndirnar í *Sögunni endalaus*. Myndin má líka vera fjarri þeirri hugmynd.

Um myndina: „Ekkertið“ verður að vera á myndinni. Það skal vera á hluta hennar. Börnin ráða hvort það er að koma til þess að eyðileggja hugarheima, eða hvort hugarheimar eru að sigr „ekkeritið“ Börnin mála grunn á maskínupappírinn sem getur verið svartur, þar sem „ekkeritið“ er en t.d. marglitur þar sem hugarheimar eiga að vera. Hvert barn vinnur svo eitt og sér að sínu myndefni, sem það malar og klippir út og límir á maskínupappírinn. Markmiðið er að fylla hluta hugarheima með fallegum og litríkum blómum, fólki, dýrum, fígúrum og öllu því sem þeim dettur í hug. Þar sem „ekkeritið“ er, á ekki að líma neitt. Það skal einungis vera svartur flötur.

### **Bæta má við tónlist**

Best væri ef börnin fengju tónlist til þess að hlusta á meðan þau vinna verkefnið. Það færi vel á því að það væri fjörleg klassísk tónlist eða tónlist án orða. Leita má til tónmenntakennarans um val á slíkri tónlist.

Hvetjið börnin til þess að hlusta á tónlistina og mála út frá henni ef þau geta.

Segið þeim að nú séu þau að rækta hugmyndaflugið. Þau geta hlustað á tónana og ímyndað sér hvað þeir eiga að sýna þeim. Þetta verkefni klárast líklega ekki í einni kennslustund. Gefið því góðan tíma og hengið það síðan upp þegar það er tilbúið. Verkefnið gæti síðar orðið hluti af lífsleiknisýningu sem haldin yrði fyrir foreldra.

### **Verkefni (gæti verið heimaverkefni)**

Börnin skrifa stutta ritgerð, sögu eða vísu um það ef hugmyndafluginu og ímyndunaraflinu væri stolið úr veröldinni og hverju það myndi breyta. Ekki væri úr vegi að myndskreyta verkefnið og láta börnin lesa sitt verkefni upp fyrir hópinn í heimakróki. Verkefnið má setja í safnmöppu.

### **Orðaforði**

Hugmyndaflug, ímyndunarafl.

### **Nemendahefti bls. 1, 2 og 3**

Kennarinn skoðar fyrstu þrjár blaðsíður nemendaheftisins með börnunum og ræðir efni þeirra.

Hvað er hugmyndaflug?

Hvað er ímyndunarafl?

Á þessum síðum er leitast við að skýra muninn á þessu tvennu.

Hvernig notið þið hugmyndaflugið og ímyndunaraflið?

Af hverju ætli hugmyndaflug og ímyndunarafl séu mikilvægir þættir?

Nefna má að helstu uppgötvanir og uppfinningar mannkynsins hafa orðið til þegar einhverjum datt snjallræði í hug.

### **Fjölgreindir í þessum hluta**

Líkams- og hreyfigreind: Fínhreyfingar æfðar með því að mála og klippa.

Rýmisgreind: Málun. Myndir í nemendabók.

Málgreind: Umræður, hlustun, lestur í nemendabók.

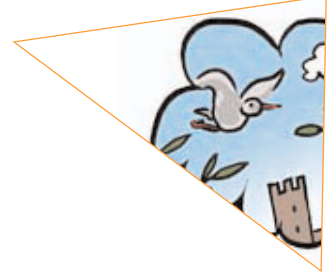
Samskiptagreind: Samvinnuverkefni um hugarheima.

Sjálfsþekkingargreind: Hvernig nota ég mitt hugmyndaflug?

Tónlistargreind: Málað við tónlist.

Umhverfisgreind: Ef börnin eru látin mála blóm eða jurtir.





## 2 hluti: Leikir eru mikilvægir

Hér velta börnin fyrir sér mikilvægi leikja og hvers vegna börn eru þeim hæfileika gædd að leika sér. Lögð er áhersla á það hvernig leikir geta verið góður undirbúningur fyrir framtíðina og fullorðinsárin. Börnin fá einnig að skoða leiki annarra dýrategunda. Allt ungiði leikur sér. Litlir hvolpar elta skottið á mömmu sinni og litlir kettlingar elta flugur.

Gert er ráð fyrir 2–3 kennslustundum í þennan þátt.

### Nemendahefti bls. 4

Kennarinn skoðar nemendaheftið með börnunum og les með þeim textann á bls. 4.

### Verkefni

Börnin skoða myndirnar í kennslubókinni af ungiði dýra. Vera má að til séu heimildamyndir um íslensk dýr sem mætti skoða. Einnig er hægt að finna dýralífsbækur á bókasafninu. Leggið áherslu á að bækurnar sýni ungiði.

Sé þetta ekki hægt má grípa til umræðna og upprifjunar.

Hvernig leika litlir hvolpar sér? Þeir elta skottið á sér. Liggja e.t.v. í leynd og stökkva svo á skottið á mömmu sinni. Einnig eru til hvolpaleikföng. Leitið eftir svörum barnanna.

Hvernig leika litlir kettlingar sér? Þeir liggja í leynd og fylgjast með flugu og stökkva svo á hana. Leika sér með hnykil og leikföng ætluð kettlingum. Leitið eftir svörum barnanna.

Eflaust mætti nefna fleiri unga: apaunga, ljónsunga, lömb o.fl. Munið að undirstrika hvað ungiði dýranna heita.

Börn dýranna eiga það sameiginlegt að þau eru mun fjörugri og meiri leikur í þeim en í fullorðnum dýrum.

Leikur dýranna er oft góður undirbúningur fyrir það sem þau eiga að gera þegar þau verða stór. Hvernig getur t.d. leikur kettlingsins hjálpað honum?

### Nánar um gæludýr

Gera mætti könnun á gæludýræign í bekknum. Eflaust hafa börnin einhverja sögu að segja af gæludýrunum sínum þegar þau voru ungar. Sé gerð könnun á því hverjir eiga gæludýr, eða hafa átt gæludýr og þá hvaða dýr, mætti setja það upp í súlurit og finna þannig hvaða dýr er algengast í bekknum.

### Umræður

Hvers vegna ætli börn leiki sér?

Getur verið að leikir barna geri eitthvert sérstakt gagn?

Sumir segja að leikir barna hjálpi þeim að undirbúa sig fyrir fullorðinsárin. Þess vegna er mikilvægt að börn séu dugleg að leika sér.

Leikir hjálpa börnum að læra ýmislegt í samskiptum. Hvernig verður leikur til?

Kannski eru tveir krakkar að leika sér saman. Hvernig geta þeir komið sér saman um það hvaða leikur er leikinn? Hvernig geta þeir komið sér saman um framvindu leiksins? Hvað ef það slettist upp á vinskapið, hvernig leysa börnin þann vanda?

Þeir sem eru duglegir að leika við aðra geta einmitt fengið góða þjálfun í því að leysa slík vandamál og það er mög gagnlegt fyrir fullorðinsárin, t.d. þegar komið er út á vinnumarkaðinn.

### **Verkefni – lífsleiknisýning fyrir foreldra undirbúin**

Hvert barn á að teikna börn í ákveðnum leik og skrifa fyrir neðan myndina hvað leikurinn heitir og hvernig hann gæti hjálpað börnum að undirbúa sig fyrir framtíðina. Látið börnin vanda til myndanna. Skemmtilegt væri að lita þær með neocolor eða öðrum þéttum litum, t.d. klessulitum.

Myndirnar mætti hengja upp og nota í lífsleiknisýningu fyrir foreldra.

Síðar mætti setja myndirnar í safnmöppurnar.

Fáið börnin til þess að telja upp alla þá leiki sem þau muna eftir. Skrifðu leikina á töfluna.

### **Dæmi:**

Mömmuleikur, þjálfar börn í foreldrahlutverkinu. Æfir þau í að klæða börnin sín og hugsa um þau.

Bílaleikur, þjálfar börn í umferðinni og gefur þeim innsýn inn í bílamál.

Kubbaleikur, þjálfar börn í því að byggja og hanna hús og ýmislegt.

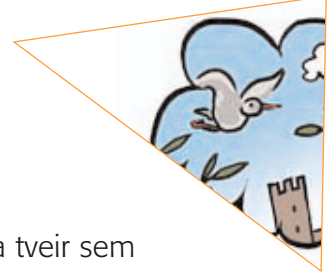
Barbíleikur, þjálfar börn í því að útbúa heimili og gefur möguleika á ýmsum samskiptum.

Playmoleikur, getur þjálfað mjög mismunandi hluti eftir því sem við á.

Skólaleikur, getur þjálfað börn í því sem kennarar gera í sínu starfi.

Búðarleikur, getur þjálfað börn í því að vinna í verslun.

Finnið fleiri leiki.



## Hringleikir kynntir

Eins og sagt er í formála virðast margir leikir vera að gleymast. Hér koma tveir sem flestir kunna og er gott að rifja upp.

Ef börnin velta fyrir sér hvaða gagn slíkir leikir gera þá þjálfar þeir börnin í því að skiptast á og bíða eftir að röðin komi að þeim. Það er góð þjálfun fyrir fullorðinsárin.

Mörg börn kunna leikina „í grænni lautu“ og „ein ég sit og sauma“.

### Í grænni lautu

Börnin leiðast og ganga í hring. Eitt barn fer inn í hringinn og grúfir sig.

Annað barn felur hring í lófanum. Þegar söngnum er lokið rétta öll börnin fram kreppta lófana og það barn sem er í miðjunni fær þrjár tilraunir til þess að finna hringinn.

#### Lagið „Í grænni lautu“ er sungið:

Í grænni lautu, þar geymi ég hringinn,  
sem mér var gefinn og hvar er hann nú?  
Sem mér var gefinn og hvar er hann nú?

#### Ein ég sit og sauma

Börnin leiðast og ganga í hring. Eitt barn fer inn í hringinn og grúfir sig.  
Börnin syngja lagið og barnið gerir það sem textinn segir. Að lokum bendir það „á þann sem því þykir bestur“ og á sá sem bent var á þá að vera hann.

Ein ég sit og sauma,  
inni í litlu húsi,  
enginn kemur að sjá mig,  
nema litla músin.  
Hoppaðu upp og lokaðu augunum.  
Bentu í austur, bentu í vestur,  
bentu á þann sem að þér þykir bestur.

### Fjölgreindir í þessum hluta

Líkams- og hreyfigreind: Hringleikir.

Rýmisgreind: Skoðaðar myndir í kennslubók, teikningar, myndir í dýralífsbókum eða á myndbandi.

Málgreind: Umræður, ritun.

Samskiptagreind: Leikir eru holl æfing fyrir samskipti barnanna.

Rök- og stærðfræðigreind: Gæludýrakönnun.

Tónlistargreind: Hringleikir.

Umhverfisgreind: Dýralíf.

### 3. hluti: Útileikir

Í þessum þætti eru börnunum markvisst kenndir útileikir. Þennan hluta má kenna þegar það hentar og vel viðrar til útileikja. Hver kennari metur hve löngum tíma hann telur vert að eyða í þennan þátt. Sumir óttast að útileikir séu að falla í gleyskunnar dá og er því ekki úr vegi að leggja svolitla rækt við þá.

Fyrir utan það hve holl hreyfingin er, styrkja þessir leikir samskiptahæfni barna og hæfni þeirra til að fara eftir fyrirfram gefnum leikreglum.

Gert er ráð fyrir þremur kennslustundum í þennan þátt, en að sjálfsgöðu má það vera meira eða minna.

#### Umræður og undirbúningur

Kennarinn útskýrir fyrir börnunum þann leik sem ætlunin er að fara í úti á skólalóð. Hvers vegna eru útileikir mikilvægir?

Við hreyfum okkur mikið í útileikjum. Hreyfing er holl fyrir kroppinn.

Geta útileikir þroskað börn á einhvern hátt?

Börn læra að fara eftir leikreglum og æfa sig í samskiptum við önnur börn. Það er mjög mikilvægt.

Af hverju er mikilvægt að eiga góð samskipti við annað fólk?

Hvernig gengur þeim sem eru góðir í samskiptum að eignast vini eða að vinna með öðrum?

Hvernig gengur þeim sem eru ekki góðir í samskiptum að eignast vini eða vinna með öðrum?

Getur maður lært að verða betri í samskiptum við aðra?

Hvernig fer maður að því?

Geta þeir sem eru góðir í samskiptum hjálpað þeim sem eiga erfitt með samskipti?

#### Leikir

##### Að hlaupa í skarðið

Þátttakendur mynda hring og haldast í hendur. Einn er fyrir utan hringinn og hleypur rólega umhverfis hann. Allt í einu eykur hann hraðann og slær á bakið eða öxlina á einhverjum í hringnum. Sá sem var sleginn bregður nú skjótt við og hleypur eins hratt og hann getur í gagnstæða átt og reynir að komast í skarðið sitt á undan þeim sem sló hann. Sá þeirra sem kemur seinna að skarðinu verður að vera utan hringsins í næstu umferð.



### Stórfiskaleikur

Markaðar eru á jörðina tvær samsíða línur með nokkru millibili. Einn er stórfiskurinn og tekur hann sér stöðu milli línanna en allir aðrir standa fyrir aftan aðra línuna. Þegar stórfiskurinn klappar saman lófunum eiga hinir að hlaupa yfir völlinn og aftur fyrir hina línuna. Stórfiskurinn reynir að ná einum eða fleiri með því að klukka þá, það er að segja klappa þeim á kollinn eða herðarnar, en ekki fast. Litlu fiskarnir reyna að forðast að stórfiskurinn klukki þá. Þau sem stórfiskurinn klukkaði ganga nú í lið með honum og klukka eins marga og þau geta. Þannig heldur leikurinn áfram, þar til allir hafa náðst.

Aðeins má veiða litlu fiskana þegar þeir eru á milli línanna, sem voru dregnar í upphafi leiks.

### Síðastaleikur

Fyrst er einn valinn til að ver'ann. Hann reynir að komast svo nálægt einhverjum öðrum að hann geti snert hann og sagt „síðasti“. Sá sem var „klukkaður“ er'ann og reynir að „klukka“ einhvern annan. Allir reyna að sleppa við að verða „klukkaðir“, en sumir vilja sýna hugrekki sitt eða skopskyn og læðast aftan að þeim sem er hann og koma svo nálægt, að ef hann sneri sér snögg við þá gæti hann „klukkað“ þá. Stundum verður þeim hált á því, en það er allt í lagi, þeir reyna þá bara að „klukka“ einhvern annan.

### Landvinningleikur

Fyrst er teiknaður stór hringur á jörðina eða leikvöllinn. Síðan er honum skipt í jafnmarga geira og börnin sem taka þátt í leiknum. Hvert barn fær sinn geira af hringnum (eins og pizzusneið). Hvert barn ræður hvað landið þess á að heita. Engin tvö lönd mega þó heita sama nafni. Nöfn landanna eru svo skrifuð inn í geirana og byrjar þá leikurinn.

Eitt barnanna heldur á bolta og segir t.d.: „Ég ætla að fara til ... Ameríku“ og leggur boltann í geirann sem er merktur Ameríku. Öll börnin hlaupa í burtu, nema það sem á Ameríku. Eigandi Ameríku nær í boltann og hrópar: „Stans!“ Þá verða allir að stansa undireins. Það barn sem nú er með boltann (í þessu dæmi er það eigandi Ameríku) má nota þrjú skref, eða stökk, frá sínu eigin landi og í áttina að næsta barni. Ef það hittir svo þetta næsta barn með boltanum, má það fá eins mikið af landi þess og það getur teiknað með krít þegar það stendur með báða fætur í eigin landi, sem var Ameríka í þessu dæmi.

En ef það hittir ekki þá snýst þetta við. Þá má það barn sem var skotmarkið fá eins mikið af landi þess sem kastaði boltanum en hitti ekki (Ameríku í þessu dæmi) og það getur markað sér með því að standa með báða fætur í þeim geira sem táknar þess eigið land.

Það barn sem nú vann sér meira land heldur næst á boltanum, segir hvert það ætlar að fara og leggur boltann í geira þess lands, o.s.frv.

(Leikirnir eru fengnir út bókinni 250 leikir.)

Fleiri leiki má kenna sem kennarar sjálfir kunna úr sinni barnæsku. Sem dæmi má nefna:

Bimm bamm, bimm bamm bimbirimbi rimmbamm  
Einn, tveir, þrír, fjórir, fimm, dimmalimm  
París  
Eitur í flösku  
Köttur og mús  
Hollí hú (nafnagáta)

### **Umræður um útileikina**

Eftir að börnin hafa lært útileiki mætti ræða þá sérstaklega. Hvaða leikir þóttu skemmtilegastir og hvaða leikir þóttu leiðinlegastir. Gera má könnun í bekknum.

### **Nýr útileikur búinn til**

Börnunum er skipt í nokkra hópa. Hver hópur á að búa til nýjan útileik sem allir í bekknum geta tekið þátt í. Hver hópur velur sér talsmann sem kynnir leikinn fyrir bekknum. Gott væri ef hver hópur gæti skráð leikreglur og jafnvel gert útskýringamyndir. Vel mætti fara út með bekkinn og prófa leikina.

Þetta verkefni krefst hugmyndaflugs og ímyndunarafls. Börn eiga nóg til af slíku en eins og áður hefur komið fram er aldrei gert of mikið af því að leggja rækt við þessa eiginleika.

### **Leikjabók bekkjarins**

Bekkurinn gæti safnað öllum nýju leikjunum í sameiginlega leikjabók. Í leikjabókinni mætti einnig vera listi yfir alla útileiki sem bekkurinn kann.

### **Orðaforði**

Samskipti, þroski, holl hreyfing, úthald.

### **Fjölgreindir í þessum hluta**

Líkams- og hreyfigreind: Ýmsir útileikir.

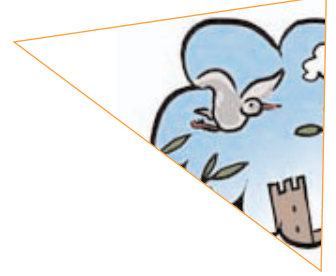
Rýmisgreind: Myndir í kennslubók. Útskýringamyndir með nýjum útileikjum.

Málgreind: Umræður, orðaforði og útskýringar á leikjum. Nýr útileikur búinn til.

Samskiptagreind: Leikir þjálfá samskipti. Hópa vinna þar sem nýr útileikur er búinn til.

Umhverfisgreind: Landvinningaleikur.

Stærðfræðigreind: Landvinningaleikur, könnun á vinsældum leikja.



## 4. hluti: Leikir í gamla daga

Það er gott að þekkja fortíð sína og draga lærdóm af henni og geta þá skilið nútíðina og jafnvel reynt að ráða í framtíðina. Í þessum þætti skoða börnin leiki foreldra sinna og leiki afa síns og ömmu. Þessi þáttur sýnir börnunum vel hvernig leikir barna áður fyrr voru eftirlíking af lífi fólksins þá, s.s. leggi, skeljar og kjálkar voru búpeningur sem þurfti að sinna.

Gert er ráð fyrir 2–3 kennslustundum í þennan þátt. Að sjálfsgöðu má bæta fleiri kennslustundum við ef þurfa þykir.

### Nemendahefti bls. 5

Kennarinn skoðar bls. 5 í nemendaheftinu með börnunum. Þar er að finna myndir af gömlum leikföngum.

### Umræður og undirbúningur

Hvað hefur breyst?

Hefur efnið í leikföngunum breyst?

Hvernig hafa t.d. brúðurnar breyst?

En bílarnir?

Getur verið að leikir barna hafi breyst í leiðinni?

Hafa möguleikar barna til leikja aukist eða minnkað?

Hvernig haldið þið að börn hafi leikið sér í gamla daga?

Af hverju ætli þau hafi leikið sér þannig?

Í gamla daga bjuggu flestir í sveitum. Börnin líktu í leikjum sínum eftir störfum hinna fullorðnu, rétt eins og börn gera í dag. Störf hinna fullorðnu eru bara orðin fjölbreyttari og oft ósýnilegri börnum. Áður fyrr voru ekki til tilbúin leikföng. Börnin urðu að bjarga sér á annan hátt. Getu nútíma börn gert það?

Þegar börn leika sér eru þau að æfa sig fyrir framtíðina. Í gegnum leikinn æfast þau í mörgum þáttum. Í hverju skyldu börnin í gamla daga hafa verið að æfa sig? Við hvað störfuðu flestir hér áður fyrr?

Flestir voru bændur eða sjómenn.

### Leggur og skel

Gott væri ef kennarinn gæti komið með sviðakjálka, leggi og skeljar og sýnt börnunum hvernig börn léku sér í gamla daga. Á þeim tíma sem svona leikföng voru notuð voru ekki til nein leikföng, né leikfangaverslanir. Börnin urðu bara að búa til sín leikföng sjálf.

Kjálkarnir voru kýr, leggirnir voru hestar og skeljarnar voru kindur.

### Börnin búa til leikföng

Í gamla daga þurftu börn að búa til sín leikföng sjálf. Hægt er að láta börnin búa til einföld leikföng. Vert er að láta þau sjálf leysa vandamálin varðandi aðferðir og hugmyndir. Aðalatriðið er að börnin hafi efnivið til þess að móða úr. Dæmi: Tölur, tau, nál og tvinni, greinar eða litlar spýtur, frostpinnaprik, trölladeig og nóg af pappír, litum og skærum, pípuhreinsarar, garn, skeljar, kuðungar, bein.

Börnin geta búið til púsluspil, bíla, dúkkulísur og dúkkulísuföt, dúkkur úr pípuhreinsurum og garni.

Púsluspil er búið þannig til að fyrst er mynd teiknuð og síðan er hún klippt í sundur og þannig er hægt að púsla henni saman. Eftir því sem púslin eru þykkari, því betra er að púsla.

Nú reynir á hugmyndaflugið!

Vel mætti gera þetta að hópverkefni.

### **Epladúkkur**

Hvert barn fær eitt epli og flysjar það (að sjálfsögðu má vera búið að flysja eplin fyrir börnin til að flýta fyrir). Síðan á barnið að skera út andlit í eplið þannig að það komi holur þar sem augun eru og nefið standi út og komi hola þar sem munnurinn er. Minnið þau á að hægt er að láta eplaandlitið brosa! Stínga má logsuðuvír eða sveigjanlegum teini í gegnum eplið þannig að hann fari inn í eplið að neðanverðu og út þar sem stilkurinn er að ofanverðu og niður aftur og út í gegnum neðanverðuna. Þannig myndar vírinn lykkju efst en nokkurs konar fætur neðst. Athugið að hafa vírinn það langan að fæturnir séu a.m.k. 15 cm. Eplahausarnir skulu merktir og raðað á ofninn í stofunni til þerris. Þar þurfa þeir að vera í nokkra daga (jafnvel viku). Með tímanum fer safinn úr eplinu en það skemmist ekki heldur þornar upp. Þegar eplið þornar minnkar það til muna.

Þegar eplahausarnir hafa þornað má vefja garni um „fætur“ eplisins og búa til hendur rétt fyrir neðan eplahausinn með því að vefja pípuhreinsurum utan um vírinn. Með því að vefja nógu þétt og þykkt myndast búkur með höndum og fótum. Vel mætti setja hár á eplahausinn með því að þræða garn í gengum vírinn þar sem lykkjan myndast við stilkinn að ofanverðu. Þeir sem eru fljótir að vefja garninu geta jafnvel búið til föt á epladúkkuna sína. Það má lita eplaandlitið með því að setja svolftinn kinnalit á kinnarnar og nefbroddinn. Ekki fer vel á því að lita andlitið mikið.

Athugið að þegar eplið þornar verður það mjög hrukkótt, segið börnunum að þau séu ekki að búa til sætar brúður, þetta gætu alveg eins verið gamlir karlar og kerlingar, eða tröll, jólasveinar eða þar fram eftir götunum.

### **Árbæjarsafnið, byggðasöfn**

Á Árbæjarsafni er veglegt leikfangasafn. Vera má að skólinn gæti heimsótt safnið og skoðað gömlu leikföngin. Leikföngin eru frá ýmsum tímum og er ótrúlegt að sjá hve mikið hefur breyst á undanförunum 30 árum.

Eins mætti athuga hvort gömul leikföng eða eitthvað um leiki barna finnist á byggðasöfnum, sé skólinn úti á landsbyggðinni. Einnig gæti verið skemmtilegt að skoða hlutina á byggðasafninu jafnvel þótt ekki sé um leikföng að ræða.





### **Fjölgreindir í þessum hluta**

Líkams- og hreyfigreind: Fínhyfingar æfðar í leikfangavinnslunni.

Rýmisgreind: Föndur, púsluspil, myndir skoðaðar í kennslubók.

Málgreind: Umræður.

Samskiptagreind: Hópverkefni, þar sem börnin hjálpast að við að búa til leikföng.

Sjálfsþekkingargreind: Hvert barn veltir fyrir sér möguleikum sínum til sköpunar.

Rök- og stærðfræðigreind: Leikföng búin til, efniviður reiknaður út.

Umhverfisgreind: Efni í umhverfinu gæti nýst til leikfangagerðar, vettvangsferð í söfn.

## 5. hluti: Leikir nú til dags

Börnin skoða þau leikföng og leiki sem í boði eru nú á tímum. Þau líta í eigin barm og skoða hvernig þau sjálf leika sér. Hér eru tölvur, sjónvarp og myndbönd skoðuð. Hér mætti einnig tala um lestur bóka. Fundnir kostir og gallar við slíka afþreyingu. Hér fá börnin að leika sér í frjálsum leik en síðan fá þau að tjá sig um leikina. Settar verða upp leiksmiðjur í skólastofunni þar sem börnin geta valið úr nokkrum tegundum leikja.

Gert er ráð fyrir fjórum kennslustundum í þennan þátt.

### Nemendahefti bls. 6–7

Kennarinn skoðar þessar blaðsíður í kennslubókinni með börnunum og ræðir þær. Myndirnar á bls. 7 eru úr nýsköpunarkeppninni og væri ekki úr vegi að sýna börnunum þær þegar farið er í verkefnið að búa til nýtt leikfang.

### Dótadagur

Börnin mega koma með eitt leikfang með sér í skólann. Í upphafi tímans safnast þau saman í heimakróki og segja hvert öðru (eitt í einu) frá leikfanginu og hvernig það er notað, ef þetta er dúkka eða tuskudýr mætti barnið segja hvað það heitir. Þau þurfa líka að segja úr hvaða efni leikfangið er. Flest leikföng nú til dags eru úr plasti en það er þó ekki alveg algilt.

Þegar leikfangasýningunni er lokið mætti flokka leikföngin eftir tegundum og búa til dótahópa.

### Dúkkuhópur

Þeir sem eru með dúkkur eru þá saman í hópi og gætu því leikið sér saman. Hægt væri að stýra leiknum að nokkru leyti t.d. með því að gefa börnunum fyrirfram ákveðnar hugmyndir: Dúkkuhópurinn gæti t.d. verið börn í leikskóla og eigendurnir væru þá leikskólakennararnir.

### Tuskudýrahópur

Tuskudýrin gætu verið dýr í sirkus eða í dýragarði. Þetta gætu verið ótrúlega hæfileikarík dýr og afar óvenjuleg. Börnin sem eiga dýrin væru dýratemjararnir.

### Bílahópur

Bílar geta verið ólíkir að stærð og gerð, því mætti flokka bílana niður í stóra og litla bíla ef þurfa þykir. Það er þó ekki nauðsynlegt.

Fyrirmælin í leiknum gætu verið á þessa leið: Gerður hefur verið út rannsóknarleiðangur á nýrri plánetu. Þessir bílar líta kannski út fyrir að vera venjulegir bílar en það eru þeir ekki. Þeir eru sérútbúnir til þess að keyra við erfiðar aðstæður þar sem ekki eru vegir. Bílaeigendurnir eru rannsóknarmenn/konur, sem ætla að taka að sér að rannsaka plánetuna en lenda þá í ýmsum hættum.



## Spilahópur

Kannski koma einhver börn með spil. Það mætti búa til sérstakan hóp um spilin og fá þau til þess að spila hvert með öðru.

Önnur leikföng: Vera má að einhverjir komi með leikföng sem ekki falla inn í neinn hóp. Kennarinn og þau börn verða þá að beita hugmyndafluginu til þess að finna út í hvaða hóp það leikfang gæti hugsanlega passað best. Svo er líka hægt að leika sér einn og sjálfur. Best er þó að allir fari í einhvern hóp.

## Tölvuleikjahópur

Líklegt er að einhver börn komi með Gameboy tölvuna sína eða aðrar sambærilegar tölvur. Þau væru þá í tölvuleikjahópi. Gerið enga athugasemd við þann hóp, en eins og gefur að skilja geta ekki verið mikil samskipti innan hópsins. Vekja skal athygli á því síðar þegar umræður um hópavinnuna fara í gang.

Eflaust tekur þetta verkefni a.m.k. heila kennslustund í framkvæmd. Næsti lífsleikni-tími gæti því farið í að ræða um dótadaginn og hvernig til tókst.

## Umræður um dótadaginn

Kennarinn ræðir við börnin um dótadaginn og hvernig hafi gengið að leika þessa leiki sem settir voru fyrir.

Hvernig var samkomulagið í hópunum? Voru allir sammála um hvað átti að gera? Var einhver ósammála? Hvað er hægt að gera ef einhver er ekki í takt við leikinn og vill gera annað en hinir?

Það er mikilvægt að ná samkomulagi um hlutina.

Vel mætti spyrja hvern hóp hvernig leikurinn hafi gengið fyrir sig.

Góður leikur verður oft næstum því eins og spennandi sjónvarpsþáttur. Maður gleymir sér alveg og er kominn á bólakaf í leikinn. Flest börn kannast við það að ímyndunin verður svo sterk að þau sjá næstum því hið ímyndaða umhverfi leikjarins fyrir sér.

Góður leikur undirbýr börn á margan hátt fyrir lífið og framtíðina.

Leikskólaleikurinn er góður undirbúningur t.d. í umönnun barna, í því að verða leikskólakennari o.s.frv. Það er ekki þar með sagt að allir sem voru í leiknum ætli sér að verða leikskólakennarar en þeir eru þó búnir að máta sig í hlutverkið. Flestir í bekknum eiga eftir að eignast börn einhvern tímann og þá er nú gott að vera búinn að æfa sig í því að sinna þeim. Það er t.d. mjög góð þjálfun að klæða dúkku í föt. Allir eiga eftir að lenda í því að klæða lítil börn einhvern tímann.

Þegar búíð er að ræða um alla hópana, skal endað á Gameboy tölvuleikjahópnum. Um það má ræða jafnvel þótt enginn hafi komið með slíka tölvu.

Hvernig gekk tölvuhópnum að leika sér? Voru einhver samskipti innan hópsins? Töluðu krakkarnir saman? Um hvað?

Samskiptin í tölvuhópnum eru trúlega allt öðru vísi en í hinum hópnum. Af hverju er það? Sá sem er í tölvuleik þarf ekki að vera í miklum samskiptum við aðra, því æfa tölvuleikir börn ekki mikið í samskiptum. Hvað skyldu tölvuleikirnir þjálfra helst?

Sumir eiga stóra tölvu heima og fá að fara í tölvuleiki þar. Vinir þeirra koma þá gjarnan þangað til þess að leika í tölvunni. Ekki geta allir leikið í einu, hvað gerir þið þá? Það er góð hugmynd að skiptast á. Það að skiptast á er líka góð þjálfun í mannlegum samskiptum.

### **Verkefni – sniðugasta leikfangið**

Börnin teikna sniðugasta leikfangið sem þau eiga eða hafa prófað og skrifa um það nokkrar línur á sama blað. Leggið áherslu á að börnin vandi til vinnu sinnar því þessar myndir gætu farið á lífsleiknisýninguna sem minnst var á áður. Vel mætti nota aðra tegund af litum en þær sem algengastar eru og mætti fá hugmyndir hjá myndmenntakennaranum. Þessu verkefni mætti gefa góðan tíma og þjálfu með börnunum vönduð vinnubrögð. Ekki gleyma hrósina sem alltaf hvetur menn til dáða.

Þegar verkefninu er lokið geta börnin komið saman í heimakróki og sagt frá sínu verkefni.

Verkefnið getur síðar farið í safnmöppurnar.

### **Hópavinna – ný leikföng**

Skiptið börnunum í hópa. Ef hægt er að koma því við gæti verið heppilegra að skipta í hópa eftir kynjum, þar sem ólík leikföng höfðu oft til kynjanna. Þannig eru meiri líkur á því að allir njóti vinnunnar. Hver hópur fær það viðfangsefni að hanna nýtt leikfang. Í þykjustunni eru þau í leikfangaverksmiðju sem ætlar að koma með nýtt leikfang á markaðinn fyrir næstu jól.

Hver hópur þarf að ákveða eftirfarandi:

Fyrir hvaða aldurshóp er leikfangið?

Úr hvaða efni á leikfangið að vera?

Gengur það fyrir rafhlöðu eða rafmagni?

Hvernig er hægt að leika með það?

Hópurinn þarf að teikna leikfangið upp og lýsa því skriflega.

Kennarinn aðstoðar hópana við að koma sér af stað.

Þetta verkefni krefst mikils hugmyndaflugs og ímyndunarafls.

Í lok vinnunnar kynna hóparnir leikföngin fyrir bekkjarfélögum sínum.

Brýnið fyrir börnunum að góðar hugmyndir þurfi ekki endilega að vera svo flóknar.

Oftast virka einfaldar hugmyndir mjög vel.

### **Verkefni (gæti verið heimaverkefni)**

Börnin skrifa stutta ritgerð um það hvernig þau leika sér. Þau mega velja hvort þau skrifa um það þegar þau leika sér ein eða hvernig þau leika sér við aðra krakka.



## Oðraförði

Þjálfun í mannlegum samskiptum, samskipti, samkomulag, undirbúningur.

### Fjölgreindir í þessum hluta

Líkams- og hreyfigreind: Leikir.

Rýmisgreind: Teikningar, myndir í kennslubók skoðaðar.

Málgreind: Ritgerðir, hlustun, umræður.

Samskiptagreind: Hópavinna.

Sjálfsþekkingargreind: Hvernig leik ég mér?

Rök- og stærðfræðigreind: Þessi þáttur gæti komið inn hjá sumum hópunum, spila-hópi og jafnvel í leikfangaframleiðslunni.

## 6. hluti: Leikir í framtíðinni

Í þessari kennslustund reyna börnin að átta sig á hvernig börnin þeirra eða barnabörn muni leika sér og hvernig leikföngin þeirra muni helst vera. Gert er ráð fyrir tveimur kennslustundum í þennan þátt.

### Nemendahefti bls. 8–9

Kennarinn skoðar bls. 8–9 með börnunum og ræðir innihald þeirra.

Börnin rifja upp leiki frá því í gamla daga sem þau kunna.

(Einnig má nota það sem heimaverkefni að fá börnin til þess að spyrja afa sinn og ömmu um slíka leiki og skrá þá niður).

Í framhaldi af því fræða börnin kennarann um það hvernig nútíma börn leika sér.

### Umræður og undirbúningur

Börnin ræða kosti og galla við hugsanlega leiki framtíðarinnar með hliðsjón af því hve þroskandi þeir eru og hve vel þeir undirbúa börn fyrir framtíð sína. Minnið þau á að allir leikir barna eru á einhvern hátt undirbúningur fyrir að takast á við fullorðinsárin. Þannig hefur það alltaf verið og ólíklegt er að það breytist.

### Hvernig verður framtíðin?

Bekkurinn býr til sameiginlega hugmynd um það hvernig framtíðin verður. Kennarinn skrifar hugmyndir þeirra á töfluna.

Hugmyndir gætu komið upp t.d. um breyttan ferðamáta, ferðalög um tímann, ferðir út í geiminn, verksmiðjur á öðrum hnöttum, líf á öðrum hnöttum, ýmsar ótrúlegar tækninýjungar og breytta atvinnuhætti. Einhver þarf t.d. að keyra þessi breyttu farartæki, einhver þarf að kenna á þau, einhver þarf að búa þau til.

Ekki má gleyma umræðunni um fjölskylduna. Halda þau að fjölskylduformið haldist eða breytist eitthvað?

Hér væri ekki úr vegi að ræða um umhverfismál. Verður eitthvað eftir af náttúrunni í framtíðinni, eða verður fólk svo meðvitað um umhverfisvernd að náttúran verður aldrei fegurri en einmitt í framtíðinni?

### Sameiginlegt myndlistarverkefni

Límið maskínupappír á gólfið og málið á hann bláan eða svartan grunn.

### Hugmynd um framtíðarmynd

Hluti barnanna býr til stjörnur og annar hluti býr til plánetur. Einhverjir geta teiknað geimflaugar að fljúga á milli plánetanna. Það gera þau á önnur blöð, klippa út og líma síðan á sameiginlegu myndina.

Einnig væri hægt að búa til geimför og geimstöðvar t.d. úr klósettpappírurúllum og líma á myndina.



Vera má að börnin sjái allt aðra möguleika á myndvinnslunni og sjái framtíðina fyrir sér á annan hátt, þannig að myndin gæti orðið öðruvísi.

Textinn með verkefninu getur verið: Hvernig skyldu framtíðarbörnin leika sér?

Veljið tónlist sem gæti minnt á framtíðina á meðan börnin vinna.

Þetta verkefni gæti farið á lífsleiknisýninguna og mætti útfæra nánar eftir efnum og aðstæðum.

### **Verkefni (heimaverkefni)**

Hvert barn skrifar ritgerð um það hvernig þau sjá framtíðina fyrir sér og teikna mynd við. Þetta verkefni getur farið á lífsleiknisýninguna. Þess vegna er mikilvægt að allir vandi sig.

### **Fjölgreindir í þessum hluta**

Líkams- og hreyfigreind: Fínhreyfingar æfðar með föndri.

Rýmisgreind: Myndir teiknaðar.

Málgreind: Hópavinna, umræður, ritgerðir.

Samskiptagreind: Hópavinna.

Tónlistargreind: Verkefni unnið með undirleik tónlistar.

Umhverfisgreind: Umræður um umhverfisvernd.

## 7. hluti: Spil

Börnin velta fyrir sér hvað þau geti lært af hinum ýmsu spilum. Ef skólinn á ekki spil, mætti leita til barnanna um að koma með spil að heiman.

Gert er ráð fyrir 2–5 kennslustundum í þennan þátt.

### Nemendahefti bls. 10 og 11

Í þessari kennslustund ætlum við að spila. Við notum spilið í nemendaheftinu. Einnig má nota fleiri spil. Kannski læra einhverjir ný spil. Hvað er það sem þjálfast hjá okkur þegar við spilum?

Við þjálfumst í stærðfræði. Getur einhver ímyndað sér hvernig það má vera? Teningarnir þjálf okkur í talningu og samlagningu ef notaðir eru tveir teningar, spilapeningingar þjálf okkur í að gefa til baka, og venjuleg spil (hjarta, spaði ...) þjálf okkur í rökhugsun á ýmsan hátt.

Við æfumst líka í því að fara eftir reglum t.d. gera til skiptis og í réttri röð og fylgja spilareglum.

Það er líka mikilvægt að kunna að taka tapi. Það er ekkert gaman að vera tapsár. Við verðum að kunna að taka slíku mótlæti. En það er líka kúnt að kunna að vinna. Sigurvegarinn má ekki heldur verða óþolandi montinn. Þannig þjálf spil okkur í samskiptum.

Kennarinn biður börnin hvert fyrir sig að velta fyrir sér hvernig þeim líður þegar þau tapa í spilum og hvernig þeim líður þegar þau vinna. Hann biður þau að velta fyrir sér viðbrögðum sínum.

-Hvað gera þau þegar þau tapa?

-Sýna þau tilfinningarnar eða leyna þau tilfinningunum?

Þegar maður tapar og er sár og leiður er alltaf sterkara félagslega að kunna að stilla sig. Það sama á við þegar maður vinnur. Maður má sýna gleði en gæta þess að verða ekki óþolandi montinn. Það er sterkara félagslega.

Áður en börnin byrja að spila má segja: Munið, að spila krefst færni í mannlegum samskiptum.

### Spil sem heppilegt er að spila

Matador eða monopolí

Latador

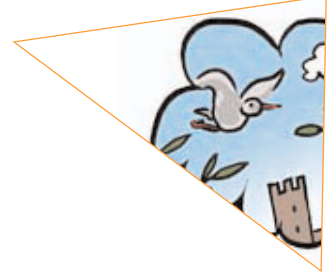
Ólsen Ólsen

Slönguspil

Lúdó

Þjófur





Master mind  
Tunna (memory)  
Actionary/Pictionary  
Að sjálfsgöðu koma mörg önnur spil til greina.

Skemmtilegt væri að skapa stemmningu meðan spilað er, með því að leika ljúfa tónlist.

### **Búum til nýtt spil**

Þetta verkefni krefst þess að til sé nóg af spilastokkum. Skiptið börnunum í litla hópa, tvö og tvö saman er best. Hver hópur á að búa til nýtt spil og ákveða spila-reglurnar. Spilið má t.d. teikna upp. Kennarinn getur gengið á milli og aðstoðað. Brýnið fyrir börnunum að því einfaldari sem reglurnar eru, því auðveldara er að læra og muna spilið. Í lokin getur hver hópur kynnt sitt spil. Það er þó óþarfi því vel mætti setja spila-reglurnar fallega upp skrifaðar í leikjabók bekkjarins (sjá 3. hluta um útileiki).

Þetta verkefni eflir hugmyndaflugið og þar með rökhugsunina.

### **Vettvangsferð – efnivið safnað í heimatilbúið spil**

Þeir sem vilja og hafa aðstöðu til geta farið með hópinn niður í fjöru. Allir fengu það sameiginlega verkefni að finna kuðunga og þær tegundir af skeljum sem í fjör- unni finnast. Einnig mætti leita að litlum vel slípuðum steinvölum.

Þetta þarf að hreinsa og þurrka þegar heim er komið.

Hlutina sem fundust geta börnin talið og flokkað. Í framhaldi af því væri hægt að skipta börnunum niður í hópa og láta þau búa til spil þar sem einungis kuðungar, skeljar og steinvölur koma við sögu og kannski teningar, blað og blýantur.

Hægt væri t.d. að gefa því sem minnst fannst af mest verðgildi og því sem mest fannst af minna verðgildi. Þetta reynir verulega á hugmyndaflugið.

Í Afríku er til spil sem börn spila mikið. Þetta er tveggja manna spil. Þau þurfa ekkert nema jörðina og steina. Þau grafa átta (eða fleiri) holur í jörðina og skipta á milli sín mörgum steinvölum. Markmiðið er að koma sem flestum steinvölum í sitt mark, en til þess að komast að markinu þarf að fara eftir ákveðnum leikreglum.

Börnin í Afríku eiga mörg hver engin leikföng og þurfa því að bjarga sér sjálf, alveg eins og við þurftum að gera hér á Íslandi í gamla daga.

### **Orðaforði**

Tapsár, óþolandi montinn, sterkt félagslega, samskipti.

### **Fjölgreindir í þessum hluta**

Líkams- og hreyfigreind: Spilið Latador.

Rýmisgreind: Myndir á spilum. Myndir í kennslubók. Að búa til spil.

Málgreind: Umræður, lestur.

Samskiptagreind: Að spila krefst þolinmæði í samskiptum, hópavinna.

Sjálfsþekkingargreind: Er ég tapsár? Er ég óþolandi montinn sigurvegari.

Rök- og stærðfræðigreind: Öll spil. Að búa til spil.

Tónlistargreind: Spilað við undirleik.

Umhverfisgreind: Fjöruferð.



## 8. hluti: Hvað ætlar þú að verða þegar þú verður stór?

Í þessum hluta er þessari klassísku spurningu velt upp. Börnin vita að enn er langur tími til fullorðinsáranna og að þau geta oft skipt um skoðun hvað þetta varðar þangað til. Hins vegar geta þau brugðið sér í hlutverk ýmiss konar starfsfólks. Hér verða settar upp leiksmiðjur og börnin geta valið úr nokkrum tegundum athafna og leikja. Þessum þætti er gefinn góður tími, enda úr miklu að velja. Hér geta kennarar þó valið að eyða mun minni tíma í þennan hluta en gert er ráð fyrir hér.

Gert er ráð fyrir átta kennslustundum í þennan þátt.

### Nemendahefti bls. 12 og 13

Í nemendaheftinu á bls. 12 og 13 er sagt frá ýmsum störfum og hvernig börn geta undirbúið sig fyrir þessi störf.

### Umræður

Hvert barn segir hvað það ætlar að verða þegar það er orðið stórt og hvernig það heldur að maður undirbúi sig fyrir það starf. Kennarinn getur bent barninu á að e.t.v. þurfi að læra það sérstaklega, t.d. í Háskólanum, sem það ætlar að verða. Sum störf krefjast mikillar menntunar, önnur krefjast nokkurrar menntunar og enn önnur krefjast lítillar menntunar. Öll þessi störf eru gagnleg í þjóðfélaginu.

Hvert barn á að reyna að finna hvaða leikur gæti hugsanlega hjálpað því að finna hvort starfið er skemmtilegt og undirbúið það fyrir framtíðina.

### Þegar ég er orðin(n) stór

Börnin skrifa stutta ritgerð um það sem þau ætla að verða þegar þau eru orðin stór og teikna mynd við. Vanda skal skriftina og myndina því þetta verkefni mætti nota á lífsleiknisýningunni sem um hefur verið rætt. Verkefnið getur farið í safnmöppuna.

### Leiksmiðjur

Kennarinn getur sett upp nokkrar leiksmiðjur og börnin raðast niður á þær. Öll börnin þurfa að fara a.m.k. einu sinni í hverja smiðju. Ef kennarinn ætlar að hafa þennan hluta í nokkra lífsleiknitíma í röð, getur hann skipt út leiksmiðjum þannig að fjölbreytni verði sem mest. Markmiðið með leiksmiðjunum er að hvetja börnin til leikja, ýta undir samskipti barnanna í gegnum leik og þjálfu þau í að taka á ágreiningsmálum, enda grípur kennarinn inn í og leiðbeinir þeim í gegnum ágreiningsmálin ef þurfa þykir. Eins gefa leiksmiðjurnar börnunum e.t.v. hugmyndir að frekari leikjum þegar þau koma heim.

Kennarinn getur haft eins margar smiðjur hverju sinni og honum hentar og skipt þeim út eftir því hvernig gengur.

Hér koma hugmyndir að leiksmiðjum.

## Fatahönnunarleikur

Hér búa börnin til dúkkulísföt úr pappír og lita þau með tússlitum eða trélitum. Hægt er að gefa þeim ákveðin framleiðslufyrirmæli, t.d. að það þurfi svo og svo mikið af kjólum, peysum, buxum o.s.frv.

Vel mætti ljósrita litlar dúkkulísur og láta þau klippa þær út, þannig að hvert barn hannar fót á sína dúkkulísu. Það er gert með því að leggja dúkkulísuna ofan á blað og teikna fötin í kringum hana. Ekki má gleyma tökkunum sem notaðir eru til þess að festa dúkkulísfötin á.

Síðan má taka afraksturinn hjá hverju barni, líma dúkkulísfötin á karton og halda tískusýningu. Þetta verkefni mætti setja á lífsleiknisýninguna.

Nánari útfærsla: Það mætti verðleggja fatnaðinn og láta börnin finna út hvað það myndi þá kosta að kaupa alklæðnað á dúkkulísuna. Gott væri að nota nokkuð raunhæfar tölur miðað við verðlag í þjóðfélaginu í dag. Börnin gætu því gert sér í hugar-  
lund hvað það kostar foreldra þeirra að kaupa alklæðnað á alla fjölskylduna.

## Fjölskylduleikur

Í rauninni er þetta gamli, góði mömmuleikurinn. En þar sem drengir eiga að fara í þessa smiðju er ekki vert að kalla þetta mömmuleik. Skipta þarf hlutverkum á milli barnanna, eða láta þau sjá um það sjálf. Börnin þurfa að ákveða hverjir það eru sem búa á heimilinu, og hvaða hlutverkum þeir gegna: Pabbinn, mamman, börnin. Eru kannski fleiri en ein fjölskylda með í leiknum?

Best er að hafa einhver áhöld, s.s. eldhúsáhöld, peningaveski, jafnvel brúður og brúðuföt, dúkkurúm. E.t.v. er eitthvað af þessu til í sex ára stofunni og hægt að fá að láni.

## Bílaleikur

Hér er nauðsynlegt að hafa bíla, eða efni til þess að búa þá til. Þeir sem eru í bíla-  
leiknum geta búið til vegi og götur. Ef vel viðrar og aðstaða er til þess á leikvellinum mætti fara með þennan leik út og búa til vegi á skólalóðinni, annað hvort með krít eða í sandi. Hægt væri að búa til bensínstöðvar.

## Skipaleikur

Skip eru notuð til ýmissa hluta, ekki bara til fiskveiða. Sum skip flytja varning á milli landa. Kenna má börnunum að búa til pappírskápa eða búa til skip úr eldspyttu-  
stokkum, hálfum klósettrúllum sem eru skornar langsum eða úr leir.

Þeir sem eru í skipaleiknum marka sér lítið landsvæði og búa til kaupskipafloata. Þeir ákveða hvaða varning hvert skip siglir með til útlanda, eða sækir frá útlöndum og heim, og hvaða skip stunda fiskveiðar. Það má ákveða hve mikið hvert skip má veiða og finna út hve mikla peninga hægt er að fá fyrir aflann. Peningana má síðan nota til þess að kaupa varning í útlöndum og flytja hann heim.

Leikurinn þarf þó ekki að vera svona flókinn. Gott er að sjá hvað börnin sjálf finna upp.



## Spil

Vera má að einhverjir vilji halda áfram með spilin sem byrjað var á í 7. hluta.

## Strætóleikur

Börnin í þessum hópi gætu æft samskipti í strætisvagni. Einn er bílstjórinn en hinir raða sér í vagninn. Þetta gæti verið leikrit. Hvað kostar í strætó? Hvernig hagar maður sér þar?

## Búðarleikur

Búðarleikurinn er skemmtilegri ef hægt er að setja upp „raunverulega“ búð þar sem hlutirnir eru verðmerktir og leikfangapeningar notaðir. Búðarleikurinn getur vel blandast saman við fjölskylduleikinn.

## Skólaleikur

Börnin setja sig í hlutverk kennara og nemenda. Hæg eru heimatökin að fara í skólaleik í sjálfri skólastofunni. Börnin geta skipast á að vera kennarinn.

## Barbíleikur

Börnin koma með barbídúkkur og föt á þær í skólann, jafnvel húsgögn. Ekki gleyma karlkyns barbídúkkum. Börnin eiga að útbúa hús úr öllu tiltæku og búa til heimili fyrir barbídúkkurnar. Undirstrikið við strákana að það er hægt að fara í strákalegan barbíleik.

## Kubbar og skrúfudót

Ef mögulegt er að fá slík leikföng getur það boðið upp á skemmtilega leikmöguleika.

## Viðgerðaleikur

Gamlar klukkur, gömul útvörp og annað sem hægt er að skrúfa í sundur og skoða, getur verið skemmtilegt fyrir þá sem hafa áhuga á að stunda viðgerðir og smíðar í framtíðinni.

## Bókasafnsleikur

Börnin fá bækur lánaðar á skólabókasafninu fyrir þennan leik. Setja miða aftast í bókina og búa til bókasafnsskýrteini fyrir alla í hópnum. Síðan fá þau lánaðan dagstimpil. Þau eiga að stimpla á miðann í bókinni og merkja við hvaða bók er í útláni hverju sinni. Þannig hefur bókasafnið yfirsýn yfir þær bækur sem eru í útláni.

## Auglýsingastofuleikur

Börnin búa til auglýsingu. Þau þurfa að ákveða hvað skuli auglýst og hvernig best sé að hanna auglýsinguna svo einhver vilji kaupa vöruna.

## Póstleikur

Börnin búa til bréf, umslög og frímerki og setja bréf í póstkassa sem þau geta einnig búið til sjálf. Þau geta skrifað bréf til einhverra í bekknum og póstlagt þau. Einhver er bréfberi og sér um að koma póstinum til skila. Bréfberinn þarf að fá laun fyrir vinnuna og þess vegna kostar það peninga að setja bréf í póst. Athygli barnanna

skal vakin á því að verðið er skráð á frímerkin og frímerkin kosta peninga. Finnið út hvað það kostar í raun og veru að senda bréf innanlands.

### **Leirker- og stytufurframleiðsluleikur**

Börnin fá trölladeig eða annan leir sem harðnar og búa til leirker og stytur. Þau verðleggja varninginn og geta síðan fengið hann seldan í búðinni (búðarleiknum).

### **Bakaraleikur**

Hér má nota trölladeig eða leir sem ekki harðnar. Börnin búa til alls konar brauð og kökur sem þau geta síðan selt í búðinni.

Ef aðstaða er til mætti bjóða þessum hópi að drullumalla.

### **Íþróttaleikur**

Börnin velja sér einfalda íþrótt, t.d. að sippa, boðhlaup, kollhnís eða hvað sem er, og þjálfva hvert annað í því að ná góðri hæfni. Síðan eru haldnir Ólympíuleikar í greininni. Einn gæti tekið að sér að vera þjálfarinn.

### **Hljóðfærasmíðaleikur**

Börnin fá ýmsan efnivið til þess að búa til hljóðfæri t.d. jógúrtdósir, blikkdósir, hrísgrjón, bökunarpappír, límband og geta með því búið til hristur. Flöskur með mismiklu vatni geta orðið blásturshljóðfæri. Kubba og steina má nota til þess að slá saman. Potta, sleifar og pottlok má nota sem trommusett.

### **Hljómsveitarleikur**

Nota má sömu hljóðfæri og búin eru til í hljóðfærasmíðaleiknum. En nú eru börnin í þykjustunni fræg hljómsveit á æfingu og síðan heldur hún tónleika. Hugsanlega gætu börnin búið til aðgöngumiða og haldið stutta tónleika fyrir bekkjarsystkini sín.

### **Læknisleikur**

Einn er læknirinn, einhver er hjúkrunarfræðingurinn og svo eru nokkrir sjúklingar. Skemmtilegt er ef hægt er að útvega læknisdót.

### **Tannlæknaleikur**

Börnin búa til munn úr leir og tennur í munninn. Síðan bora þau í tennurnar t.d. með tannstönglum eða eldspýtum og setja síðan fyllingar í tennurnar.

### **Aðrir möguleikar**

Börnin geta komið með leikföng í skólann sem henta sérstaklega fyrir þetta þema. Sylvaníaleikföngin (bangsafjölskyldur, kanínufjölskyldur og fleira í þeim dúr) bjóða upp á skemmtilega leiki. En þá þarf hver að passa vel upp á sitt, jafnvel merkja það einhvern veginn.

Playmobil og Lego leikföngin bjóða einnig marga skemmtilega möguleika.



### Til athugunar

Gera má ráð fyrir því að sumir hóparnir gangi betur en aðrir. Reyndu að finna raunhæf tímamörk fyrir hópavinnuna. Fyrst í stað mætti gera ráð fyrir að hópavinnan gangi stíðlega en fari síðan að renna vel þegar á líður.

### Lokauppgjör

Þegar allri leiksmiðjuvinnu er lokið má ræða hvernig til tókst.

Var þetta skemmtilegt?

Er erfitt að leika sér í skólanum, eða skiptir ekki máli hvar maður er?

Hver leiksmiðja sem notuð var er skoðuð og börnin fá að segja frá því hvernig þau léku sér. Síðan eru þau fengin til þess að gera sér í hugarlund hvernig þessir leikir undirbyggja þau fyrir framtíðina.

### Til kennarans

Byssu- og bófaleikur, lögguleikur og stríðsleikir voru viljandi ekki hafðir með í leiksmiðjunum. Af hverju ætli það hafi verið? Spyrja mætti nemendur hvers vegna það hafi verið.

### Verkefni

Hvert barn skrifar stutta ritgerð um hvaða leiksmiðja var skemmtilegust og hvaða starf hún gæti búið það undir í framtíðinni. Við ritgerðina á barnið að teikna mynd af sér í tiltekinni leiksmiðju. Ritgerðina og myndina mætti nota á lífsleiknisýningunni.

### Skoðanakönnun

Börnin gera könnun á vinsælustu leiksmiðjunni. Talin eru atkvæði og sett upp í súlurit. Vel mætti meta hvaða leiksmiðja er vinsælust hjá stelpum og hver hjá strákum. Í framhaldi af því mætti ræða af hverju sumir leikir höfðu meira til drengja en stúlkna og öfugt. Mikilvægt er að brýna fyrir börnunum að kynin eru jafnréttá. Stelpuleikir og strákaleikir eru jafn mikils viði.

### Fjölgreindir í þessum hluta

Líkams- og hreyfigreind: Íþróttaleikurinn og aðrir leikir.

Rýmisgreind: Fatahönnunarleikur, skipaleikur og fleiri leikir, teikniverkefni, myndir í kennslubók.

Málgreind: Umræður, hlustun, orðaforði.

Samskiptagreind: Leiksmiðjur, umræður.

Sjálfsþekkingargreind: Að komast að samkomulagi í leikjum. Hvað finnst mér skemmtilegast? Hvað ætla ég að verða?

Rök- og stærðfræðigreind: Ýmsir leikir. Súlurit úr skoðanakönnun.

Tónlistargreind: Tónlistarsmiðjur.

Umhverfisgreind: Drullumall og bílaleikur úti, hljóðfærasmíði.

## 9. hluti: Hvernig verðu tíma þínum?

Hér gera börnin könnun á leikjum jafnaldra sinna og því hvernig þeir verja tómstundum sínum.

Gert er ráð fyrir einni kennslustund í þennan hluta.

### Nemendahefti bls. 14

Kennarinn skoðar bls. 14 í nemendaheftinu með börnunum.

Í framhaldi af því geta börnin tekið viðtal hvert við annað. Strákar spyrja stelpur og stelpur spyrja stráka. Börnin eiga að skrá hjá sér svörin og lesa þau svo yfir fyrir bekkinn.

Spurningar

Hvernig verðu tíma þínum?

Hver er uppáhaldsleikurinn þinn?

Við hverja leikur þú þér helst?

Hvernig leikurðu þér þegar þú ert ein/einn?

Hvað eyðirðu miklum tíma á dag við að horfa á sjónvarpið?

Hvað eyðirðu miklum tíma í að leika þér í tölvu?

### Skráning

Þegar allir hafa tekið viðtöl eru viðtölin flokkuð eftir leikjum.

Búið er til skífurit eða súlurit yfir leikina.

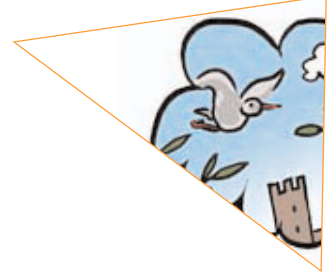
Skoða má hvort strákar leiki sér öðruvísi en stelpur og einnig má velta fyrir sér ástæðum þess.

Gæti verið að strákar þori ekki að leika sér í „stelpuleikjum“ en hefðu gaman af því ef þeir kæmust vel af stað?

Gæti verið að það sama gilti um stelpurnar varðandi „strákaleiki“?

Leggja má töluvert upp úr vinnunni við súluritið eða kökuritið og skreyta það vel og nota það síðan á lífsleiknisýningunni. Ath. allir taki þátt í skreytingunni.





### **Fjölgreindir í þessum hluta**

Rýmisgreind: Súlurit eða kökurit.

Málgreind: Umræður, viðtöl, skráning.

Samskiptagreind: Viðtöl og úrvinnsla.

Sjálfsþekkingargreind: Hvert barn þarf að velta fyrir sér hvernig það eyðir frítíma sínum.

Rök- og stærðfræðigreind: Gerð súlurits eða kökurits.

## 10. hluti: Velkomin til Ímyndunarlands!

Hér fær hugmyndaflugið lausan tauminn. Börnin búa sér til landsvæði sem heitir Ímyndunarland. Þau þurfa að hjálpast að við að búa til slíkan heim.

Gert er ráð fyrir 4–5 kennslustundum í þennan þátt.

### Nemendahefti bls. 15

Kennarinn skoðar bls. 15 í nemendaheftinu ásamt börnunum og ræðir um samskipti, hugmyndaflug og ímyndunarafl.

### Verkefni

Við búum okkur til Ímyndunarland. Allir í bekknum þurfa að fá ný nöfn. Hver og einn velur sitt nafn sjálfur.

Ef það hentar mætti skipta börnunum í vinnuhópa. Annars væri hægt að vinna verkefnið með hugstormun.

Hugstormun (brainstorming) er framkvæmd þannig að kennarinn skrifar allar hugmyndir barnanna á töfluna. Engin hugmynd er vitlaus. Allar hugmyndir eru boðlegar. Það er regla númer eitt. Enginn má segja nei við hugmynd annars.

Þegar hugstormuninni lýkur velja börnin bestu hugmyndirnar og úr því verður heildstæð mynd.

### Spurningar sem vinna má með

Hvað heitir okkar ímyndaða veröld?

Hvers konar fólk býr þar? Eru það börn, eru það einhverjar fígúrir og hvernig þá?

Hvernig er hægt að komast þangað?

Hvernig býr fólkíð?

Eru farartæki?

Er töluð íslenska eða er eitthvert annað tungumál notað?

Er þetta eyja?

### Veröldin sköpuð

Nú er bekknum skipt í hópa.

### Landakortshópurinn

Börnin í þessum hópi búa til landakort af ímynduðu veröldinni. Best er að teikna það á karton eða maskínupappír. Einnig má búa landið til með pappamassa. Firðir, flóar, fjöll, vötn og bæir fá nöfn sem skrifuð eru á kortið. Gott er að sýna



börnunum landakort áður en þau hefjast handa svo þau átti sig á einkennum landakorta og einkennum landslags.

Gert er ráð fyrir því að börnin vandi til verksins, því þetta fer á lífsleiknisýninguna. Börnin þurfa að vita hvaða ákvarðanir eru teknar í öðrum hópum, t.d. ef ákveðin nöfn koma upp á bæjum eða önnur örnefni.

### **Tungumálahópurinn**

Börnin í þessum hópi eiga að búa til tungumál. Þau skrá orðin niður eins og í orðabók. Óþarft er að láta þau raða orðunum í stafrófsröð en það má þó gera ef börnin í hópnum eru mjög dugleg.

Börnin þurfa að finna íslensk orð og búa til bullorð við þau. Tungumálið þarf að hafa nafn. Þessi hópur þarf að koma sér saman um nafnið.

Tungumálahópurinn áttar sig eflaust fljótt á því hve erfitt er að búa til heildstætt tungumál. Um það má ræða sérstaklega við uppgjör vinnunnar.

### **Stafrófshópurinn**

Börnin í þessum hópi þurfa að búa til nýja tegund af stöfum (eins og dulmál er oft gert). Þau fylgja stafrófinu og gera nýja stafi. Þessi hópur getur síðan í samstarfi við tungumálahópinn skrifað orðin á nýja tungumálinu með nýju stöfunum.

Stafrófshópurinn gæti fengið það hlutverk að skrifa öll nýju orðin með nýja letrinu.

### **Gjaldmiðilshópurinn**

Þessi hópur þarf að finna heiti á gjaldmiðlinum. Segið þeim að gjaldmiðillinn okkar hér heiti krónur og séu peningar. Hvernig gjaldmiðill verður í þessum heimi? Eru það peningar eða er það eitthvað annað og hvað er það þá látið heita. Tungumálahópurinn bætir því við sinn orðaforða. Þessi hópur gæti framleitt sýnishorn af gjaldmiðlinum.

### **Íbúðahópurinn**

Þessi hópur kemur sér saman um það hvers konar híbýli eru í þessum heimi. Eru það venjuleg hús, eða eru það annars konar heimili. Hópurinn þarf að komast að sameiginlegri niðurstöðu. Hann getur teiknað híbýlin eða hannað þau með leir eða trölladeigi og málað þau síðan.

Kannski væri hægt að vinna híbýlin með jarðleir eða steinleir og setja þau í brennsluofn ef slíkum ofni er fyrir að fara í skólanum. Þá er best að vera í samstarfi við myndmenntakennarann.

Taka mætti eitt skólaborð undir sýnishorn af bæ í þessum heimi. Híbýlunum væri raðað á borðið. Ekki má gleyma undirlaginu sem eru undir híbýlunum, t.d. mála grænt gras á karton, götur eða eitthvað annað sem þykir henta.

### **Þjóðdans íbúanna**

Þessi hópur býr til þjóðdans íbúanna í þessum heimi. Veljið tónlist sem þykir henta. Dansinn má síðan sýna á lífsleiknisýningunni.

### **Þjóðsöngur íbúanna**

Þessi hópur býr til þjóðsöng íbúanna í þessum heimi. Þetta gæti líka verið þjóðlag þar sem ekkert er sungið, heldur spilað á hljóðfæri þau sem börnin hafa búið til í vetur.

### **Lög og reglur**

Í þessum heimi þarf lög og reglur svo allir geti búið þar í sátt og samlyndi. Þessi hópur gerir þær reglur.

### **Sagnfræðihópurinn**

Þessi hópur skráir sögu þessa nýja heims. Það gerir hann í samstarfi við hina hópana. Hvað heitir landið, þjóðin, tungumálið, gjaldmiðillinn, hvaðan kom fólkíð o.s.frv.

Einstaklingar gætu skrifað sögur um þennan heim út frá þessum gefnu forsendum.

### **Orðaforði**

Örnefni, gjaldmiðill, híbýli.

### **Til athugunar**

Ef einhver hópur er mun fljótari með sína vinnu en aðrir hópar þarf kennarinn að beita hugmyndafluginu og ímyndunaraflinu í samstarfi við þann hóp og búa til fleiri verkefni sem þarf að leysa fyrir þennan nýja heim.

### **Fjölgreindir í þessum hluta**

Líkams- og hreyfigreind: Þjóðdans, fínhreyfingar og fönður.

Rýmisgreind: Teikningar, leirun, ýmis konar hönnun. Nýtt letur búið til. Landakort.

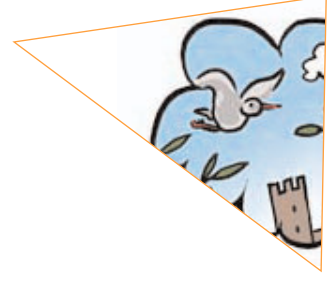
Málgreind: Nýtt tungumál búið til. Örnefni. Sagnfræðihópurinn, lög og reglur.

Samskiptagreind: Hópavinna. Lög og reglur.

Rök- og stærðfræðigreind: Nýtt letur búið til við íslenska stafrófið.

Tónlistargreind: Þjóðsöngur eða þjóðlag.

Umhverfisgreind: Gerð landakorts, einkenni landslags.



## 11. hluti: Hugmyndaflugið

Hér velta börnin fyrir sér hvernig rækta má hugmyndaflugið. Rætt er um hugmyndaflugið, kosti þess og galla.

Gert er ráð fyrir einni kennslustund í þennan þátt.

### Nemendahefti bls. 16

Í nemendaheftinu er fjallað um hluti sem aldrei gætu gerst í alvöru. Leitað er eftir fleiri slíkum hugmyndum hjá nemendum.

### Verkefni – æfing hjartadrottningarinnar

Hjartadrottningin í sögunni um Lísu í Undralandi einsetti sér að hugsa um sex hluti sem gætu aldrei gerst fyrir hverja máltíð. Ef henni tókst það ekki borðaði hún ekki neitt. Þetta gerði hún til þess að auðga ímyndunarafl sitt og hugmyndaflug.

Skipta má börnunum í hópa eða láta þau vinna eitt og eitt. Þau eiga að hugsa upp eins marga hluti og þau geta sem gætu aldrei gerst. Dæmi: Ekki er hægt að sá fræi og upp vex kastali. Ekki er hægt að standa á höfði og kunna þar með að tala kínversku.

Þegar börnin hafa hugsað upp hlutina og skráð þá hjá sér eiga þau að teikna mynd af því sem ekki getur gerst en láta það gerast á myndinni. Látið þau vanda til myndarinnar sem að sjálfsgöðu færi á lífsleiknisýninguna. Undir hverja mynd má skrifa um hvað myndin er.

### Leikur – vélin

Allir standa í hring. Eitt barnið byrjar með hreyfingu og hljóði. Hreyfingin og hljóðið er alltaf eins hjá því barni og heldur endalaust áfram þar til leiknum lýkur. Þegar barnið hefur myndað hreyfinguna, myndar næsta barn aðra hreyfingu og heldur henni við. Næsta barn þar á eftir myndar hreyfingu og þannig koll af kolli þar til „öll vélin“ er komin af stað. Þannig vinnur vélin saman og það heyrast margs konar hljóð frá henni. Leiknum er ekki hætt fyrir en öll börnin hafa fundið sína hreyfingu og sitt hljóð. Kennarinn getur „slökkt“ á vélinni og „kveikt“ á henni aftur með því að ýta á ímyndaðan hnapp.

### Leikur – óhljóðahringurinn

Allir standa í hring. Kennarinn byrjar á að gera eina hreyfingu og henni á að fylgja eitthvert hljóð. Allir eiga þá að herma eftir hreyfingunni og hljóðinu. Hreyfingin og hljóðið hætta strax og barnið við hliðina á kennaranum gerir annað hljóð og hreyfingu með og allir herma eftir því. Þannig gengur þetta koll af kolli.

### Úrvinnsla

Þegar leikjunum er lokið mætti ræða hvaða þætti þeir þjálfu. Þessir leikir ýta undir hugmyndaflugið en efla líka samskipti og samvinnu við aðra.

### **Fjölgreindir í þessum hluta**

Líkams- og hreyfigreind: Vélin og óhljóðahringurinn.

Rýmisgreind: Æfing hjartadrottningarinnar, nemendabókin.

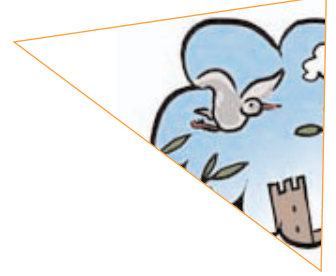
Málgreind: Æfing hjartadrottningarinnar, umræður, nemendabókin.

Samskiptagreind: Vélin og óhljóðahringurinn.

Rök- og stærðfræðigreind: Vélin og óhljóðahringurinn mynda ákveðið mynstur.

Tónlistargreind: Vélin og óhljóðahringurinn.

Umhverfisgreind: Æfing hjartadrottningarinnar, ef hugmyndir barnanna beinast að náttúrunni og náttúrulögmaðum.



## Heimildaskrá

Armstrong, Thomas. 2001. *Fjölgreindir í skólastofunni*, önnur útgáfa.

Erla Kristjánsdóttir þýddi og staðfærði. JVP útgáfa. Reykjavík.

Goleman, Daniel. 2000. *Tilfinningagreind*. Áslaug Ragnars þýddi. Iðunn. Reykjavík

Elín Elísabet Jóhannsdóttir. 2001. *Skrefi á undan, forvarnaefni ætlað foreldrum barna í ákveðnum áhættuhópum*. Æskan. Reykjavík

Hörður Haraldsson. 1994. *250 leikir*. Setberg. Reykjavík.