

Háskóli Íslands Menntavísindasvið  
Leikir sem kennsluáferð GLF034G  
Vor 2009



Kennari: Ingvar Sigurgeirsson

Nemandi: Dagný Elísdóttir

# Efnisyfirlit

Efnisyfirlit .....	2
Inngangur .....	3
Meginmarkmið námskeiðsins eru: .....	3
1. Þáttur - Fræðilegt sjónarhorn - Gildi leikja.....	4
Hvað er leikur og hver er þýðing hans fyrir leik? .....	4
Hvernig er leikurinn skilgreindur af höfundum greinanna? .....	5
Hver er meginþýðing leiks og leikja að dómi höfunda?.....	5
Hvernig tengist leikurinn þróun hugsunar hjá börnum?.....	6
Hvaða þýðingu hafa regluleikir? .....	6
The Promise of Play .....	7
The Mother of Invention .....	7
The Heart of the Matter .....	8
2. Þáttur - Flokkun leikja .....	8
3. Þáttur – Leikjabankinn - Leikjavefurinn .....	9
4. Þáttur - Nafna – kynninga – hópstyrkingarleikir.....	14
5. Þáttur - Góðir gamlir íslenskir leikir .....	17
6. Þáttur – Leikir sem kveikjur.....	18
7. Þáttur – Hugþroskaleikir .....	20
8. Þáttur – Námstöfl og spil .....	23
9. Þáttur- Tölvuleikir.....	24
10. Þáttur – Sönghreyfileikir.....	27
11. Þáttur - Gátur - þrautir - heilabréttar .....	31
12. Þáttur - Orðaleikir .....	34
Framlag á Leikjavefinn/Leikjabankann .....	37
Lokaorð.....	44
Heimildir:.....	45

## Inngangur

Eftirfarandi námsmappa var unnin í námskeiðinu *Leikir sem kennsluaðferð* vorið 2009. Ingvar Sigurgeirsson prófessor við Háskóla Íslands var ásamt fleirum kennari námskeiðsins. Í Aðalnámskrá leikskóla (1999:19) segir að í hreyfileikjum læri barn að meta aðstæður, velja og hafna og þora. Barnið lærir um hugtök, að átta sig á rými, fjarlægðum og áttum. Þetta námskeiði valdi ég vegna þess áhuga sem ég hef haft á leikjum í gegnum árin og mikilvægi þeirra. Mikið nám fer fram í gegnum leiki og hafa þeir því mikið uppeldislegt gildi, auk þess sem leikir veita mikla skemmtun og gleði. Ég tel, að til að góður námsárangur verði þarf nám að veita þeim sem stunda, ánægju og yndi, en það er í mínum huga hægt að gera í gegnum leiki. Námskeiðið skiptist í tólf mismunandi viðfangsefni og hefur þessi námsmappa að geyma hugleiðingar og þau verkefni sem unnin voru. Leit mín að efni og leikjum beindist frekar að leikskólaaldri, því þar er minn vettvangur.

### Meginmarkmið námskeiðsins eru:

- ☺ Að efla skilning á þýðingu og uppeldisgildi góðra leikja.
- ☺ Efla þekkingu á fjölbreyttum leikjum.
- ☺ Þjálf þátttakendur í að undirbúa og stjórna margvíslegum leikjum.
- ☺ Kynna heimildir um leiki sem nota má í uppeldi og kennslu (handbækur, hugmyndabankar, efni á Netinu).
- ☺ Að gera þátttakendur handgengna **Leikjavefnum - Leikjabankanum** og hvetja þá til að leggja að mörkum til hans.
- ☺ Efla áhuga á notkun leikja í uppeldis- og skólastarfi.

(Ingvar Sigurgeirsson 2009)

# 1. Þáttur - Fræðilegt sjónarhorn - Gildi leikja

## Hvað er leikur og hver er þýðing hans fyrir leik?

Það hefur reynst erfitt fyrir hinn óbreytta leikmann og jafnvel fræðimenn að skilgreina hvað sé leikur. Engin alhlíta skilgreining er til á leik eða leikjum, en viðurkennt er að leikir hafa mikið uppeldislegt gildi. Leikir gefa marga möguleika til náms, og ættu því að vera liður í námsskrám skólanna. Í gegnum leik og leiki fer fram mikið nám sem hefur mikið gildi fyrir alhliða þroska barnsins, líkamlegan, tilfinningalegan, félagslegan, vitsmunalegan, siðgæðislegan og fagurfræðilegan.

Í mínum huga eru leikir, bæði frjáls leikur og regluleikir eitthvað sem á að veita einstaklingnum skemmtun og ánægju. Enda er það mín reynsla að börn eru mjög ung þegar þau fara að leggja mat á skemmtanagildi leikja, þau fara ekki í leiki sem þeim finnst leiðinlegir að eigin mati. Að mínum dómi er töluverður munur á hvort börn leika frjálsan leik eða hvort þau eru í leikjum. Í frjálsa leiknum eru það börnin sem setja reglur, reglur sem taka breytingum eftir þróun leiksins, en í leikjum eru fyrirfram ákveðnar reglur sem þau verða að lúta og fara eftir.

Það er mín skoðun að í öllu starfi með börnum skal leikurinn settur í öndvegi því að í bernsku felur leikur í sér nám. Hann er kennsluáðferð kennarans og námsleið barnsins. Börn yfirfæra reynslu sína og kunnáttu í leikinn og t.d. er það oft fyrri reynsla barnsins sem markar atburðarásina í leiknum. Börnin hafa mismunandi bakgrunn og reynslu og læra því að skiptast á og velja þekkingu innan ákveðins ramma, þau læra að hafa stjórn á eigin atferli, og að sýna sveigjanleika og virðingu. Leikur eflir frjálsræði og börn læra að vinna að lausn vandamála innan leiksins. Börn lifa sig inn í mismunandi hlutverk og félagsfærni þeirra eflist í samskiptum við aðra, því í leikjum reynir mikið á samskiptahæfni. Í leik styrkist sjálfsmynd barnanna og tungumálið örvast, hugmyndaflug eflist og þau verða öruggari gagnvart umhverfinu og þeim gildum sem þar ríkir. Til þess að leikir verði lærdómsríkir og þroskandi er nauðsynlegt að reyna að leggja mat á hvað séu góðir leikir og hvað vondir leikir. Margir hafa þá skoðun (þar á meðal ég) að stríðsleikir hafi ekki þau þroskaáhrif sem væntingar til leikja standa til. Ég tel það farsælla að börn læri að vinna og tapa í gegnum leiki þar sem reglur gilda, fremur en í gegnum leikföng sem tilheyra stríði. Í hinum nútímalega heimi er ekki

lengur ljóst hvað er gott eða vont, ljótt eða fallegt. Það er í valdi okkar fullorðna fólksins að meta hvaða hlutir og hvernig umhverfi hefur besta leikgildi fyrir barnið.

Greinarnar [Back-to-Basics: Play in Early Childhood](#) (Jill Englebright Fox 2008) og [Play as Curriculum](#) (Francis Wardle 2008)

### **Hvernig er leikurinn skilgreindur af höfundum greinanna?**

Í báðum þessum greinum kemur það skýrt fram að höfundar eiga erfitt með að skilgreina leikinn á einhvern einn veg. Fox nefnir að leikur sé frjálst val barnanna, sjálfshvetjandi athöfn þar sem leikurinn byggist á hvernig börnin sjá raunveruleikann og þau fá tækifæri til að æfa hegðun án þess að hafa áhyggjur af afleiðingum. Wardle talar um að leikur sé ánægjulegur og sjálfshvetjandi og í leiknum séu það börnin sem ákveði það umhverfi sem leikurinn fer fram í og setji reglur.

### **Hver er meginþýðing leiks og leikja að dómi höfunda – hver er þín afstaða?**

Höfundar greinanna nefna að leikur efli málþroska barna, félagsþroska, sköpunarhæfni, auk þess sem hugsun barna þróast. Einnig að leikur örvi bæði gróf og fínreyfingar og stuðli að víxlverkun milli hluta heilans, en rannsóknir hafa leitt í ljós mikilvægi víxlverkunar í þroska barnsins. Þar kemur fram að leikur sé mikilvægur fyrir börn og þau læri mest þegar umhverfið bjóði upp á að þau rannsaki og fái tækifæri til að uppgötva sjálf leik. Þ.e. að sjálfsprottinn leikur sé góð námsleið (Fox 2008).

Börn hafa yfirleitt jákvætt viðhorf til leiks, því það er þeirra val að leika sér. Börn velja að leika sér vegna þess að þeim finnst það gaman, þau eru ekki þvinguð til þess, þetta er athöfn sem framkvæmd er ánægjunnar vegna (Wardle 2008).

Ég get á margan hátt verið sammála skilgreiningu þeirra félaga Wardle og Fox á leik. Skilgreiningar hjá báðum höfundum greinanna er í raun á sama veg, að leikur sé mikilvægur fyrir þroska barna, auk þess að veita ánægju. Leikur er og verður alltaf mikilvægur fyrir börn vegna þeirra miklu þroskamöguleika sem hann gefur. Það er enginn vafi á og reynsla af uppeldi barna hefur sannað fyrir

mér að börn sem fá tækifæri á að leika sér, hvort sem um ræðir frjálsan leik eða regluleiki verða t.d. frjó í hugsun, tillitsamari og gengur betur að aðlagast nýjum aðstæðum.

### **Hvernig tengist leikurinn þróun hugsunar hjá börnum?**

Fox fjallar um ólíkar skilgreiningar Piaget og Vygotsky á tengslum milli þróun hugsunar og leiksins. Samkvæmt Piaget er barnið að æfa í leiknum eitthvað sem það hefur áður lært þ.e. að mikið nám felist í að endurtaka athafnir (Fox 2008).

Vygotsky taldi að leikur örvaði vitsmunafroska barna, þau lærðu alltaf eitthvað nýtt í gegnum leikinn og að hann endurspeglaði hugsanir barnanna. Leik ætti að gera hátt undir höfði í skólastarfi vegna hinna sterku tengsla milli leiks og þroskaþátta barna þ.e. vitsmuna- tilfinninga - félags - og hreyfiþroska (Wardle 2008).

Ég held að báðar þessar kenningar séu góðar og gildar en ég hallast meira að því, að börn séu alltaf að læra eitthvað nýtt í öllum athöfnum sem þau framkvæma eins og Vygotsky hélt fram þó þau séu líka sífellt að æfa sig í því sem þau kunna fyrir að endurtaka eins og kenning Piaget segir.

### **Hvaða þýðingu hafa regluleikir?**

Það er mjög mismunandi hvenær börn fara að hafa skilning á mikilvægi reglna í leik. Mörg börn eru sjálflæg og eiga erfitt með að tileinka sér leiki þar sem reglur gilda. Með því að kenna börnum regluleiki æfast þau í samvinnu og læra að virða ákveðin viðmið sem gilda í leiknum sem kennir þeim að í hinu daglega lífi gilda reglur sem okkur ber að fara eftir(Wardle 2008).

Það skiptir mjög miklu máli fyrir nám barna að þau læri leiki þar sem ákveðnar reglur gilda. Mér finnst það afar mikilvægt að strax í bernsku séu börn gerð meðvituð um það að í samfélaginu gilda reglur, líkt og í leikjum og hversu nauðsynlegt það sé að hafa reglur til að lífið í þjóðfélaginu geti orðið farsælt. Að brjóta hið hefðbundna skólastarf upp með leikjum hvort sem um ræðir leiki með eða án reglna tel ég afar mikilvægt vegna þess að leikir veita skemmtun og ánægju en ánægð og glöð börn er einmitt það sem við viljum sjá innan veggja skólanna.

## **The Promise of Play**

Á námskeiðinu horfðum við á myndbönd sem kennari setti inn á kennsluvefinn. Þessar myndir fjölluðu um gildi leikja. Hvor mynd er í fjórum þáttum hver öðrum áhugaverðari.

Myndapættirnir *The promise of play* eru virkilega skemmtilegir og fróðlegir þættir. Vísindamennirnir Jan Goodall sem er þekktur fyrir rannsóknir á öpum og Brian Sutton-Smith menntunarfræðingur en hans aðaláhugamál er að skilgreina hlutverk leiks í uppeldi eru helstu ráðgjafar þáttanna. Hér verður stuttlega fjallað um fyrsta þátt *The Mother of Invention* og þriðja þátt myndarinnar *The Heart of the Matter*. Margt kemur fram í þáttunum sem styður enn frekar, hversu mikilvægur leikurinn er og þá ekki bara verið að tala um börn heldur einnig fullorðið fólk og dýr.

## **The Mother of Invention**

Í myndunum kemur fram skilgreining á leiknum sem er að leikur á að vera skemmtun, athöfn sem veitir okkur ánægju og lífsgleði. Leikir eiga að vera jafn sjálfsagðir í lífi fólks og að nærast og sofa. Auk þess þjappa leikir fólki saman og tengir það vináttuböndum.

Í myndunum í þætti 1.2 er fjallað um skóla í San Francisco *The Rooftop School*, en þar er áhersla lögð á að gera námið skemmtilegt og er skipulögðum leikjum gert hátt undir höfði. Kennarar skólans telja að þar sem leikgleði ríki minnki streita nemendanna og þeir verða móttækilegri og virkari í náminu. Bæði kennurum og börnum finnst starfið í skólanum skemmtilegra. Á leikvelli skólans kemur fram hve drengir og stúlkur leika sér ólíkt. Mikið er lagt upp úr að barnið læri að vera félagsvera þar sem lögð er áhersla á að byggja upp færni og auka sjálfstraust barnanna. Á vísindasafni fá börnin að leika sér með ýmsa hluti, rannsaka þá og uppgötva eitthvað nýtt, þau læra með því að prófa, *learning by doing* og allt gerist þetta í gegnum leik. Leikurinn með sápulöðrið og litaskuggana er mjög skemmtilegt sem dæmi. Skólinn er rómaður fyrir góðan námsárangur nemendanna. Gleði og jákvætt viðhorf barnanna skiptir þar miklu máli.

## The Heart of the Matter

Þessi þáttur sýnir glögglega hversu leikir og leikur er mikilvæg námsleið fyrir alla. Leikir geta gert kraftaverk fyrir þá sem eiga við einhverja fötlun að stríða og gaman að sjá hve litli drengurinn lék á alls oddi þegar var farið að leika við hann. Það kom einnig fram í myndinni að leikur er kjörin leið til að styrkja börn félagslega. Hægt er í gegnum leikinn að styrkja börnin og efla hjá þeim sjálfstraust með rétttri aðferð. Dæmi um stúlkuna sem fékk dygga aðstoð konu til að komast inn í leikinn hjá hinum börnunum. Stúlkun sýndi í kjölfarið meiri öryggiskennd, ekki bara á skólalóðinni heldur í skólastofunni líka.

## 2. Þáttur - Flokkun leikja

Ég tel það mjög mikilvægt að flokka leiki, sem er heilmikil hagræðing fyrir þann sem stjórnar. Þegar leikir eru flokkaðir geta sömu leikirnir hentað fleiri en einum flokk og lent þá á fleirum en einum stað. Einnig tel ég nauðsynlegt að flokka leiki eftir því fyrir hvaða aldur leikurinn er og svo að flokka í undirflokk eftir markmiðum leiksins. Meta verður þegar leikir eru flokkaðir hvort þeir eru ætlaðir til að efla athygli, orðaforða, hljóðkerfisvitund, minni, styrkja félagsþroska t.d. samvinnu, hreyfifærni og margt fleira.

Í greininni *Back to Basics: Play in early childhood* kemur fram að leikir séu flokkaðir með það í huga að skoða félagsþroska barna en í greininni *Play as curriculum* er bent á að flokka leiki eftir tegundum þeirra. Mér finnst að eigi að flokka leiki sem t.d. eru ætlaðir leikskólabörnum eftir tegund, fyrir hvaða aldur og hver eru markmiðin.

### Flokkarnir gætu verið:

Hreyfileikir

Tónlistar – söngleikir

Hópleikir

Kynningaleikir

Regluleikir - sem gætu verið allskonar spil og boltaleikir



Málörvunarleikir

Svo gæti komið í undirflokka aldur – úti eða inni – markmið.

Leikjavefurinn finnst mér alveg frábær, þar eru 20 flokkar mismunandi leikja þar sem að mínu mati er mjög aðgengilegt og fljótlegt að finna leik við hæfi.

### 3. Þáttur – Leikjabankinn - Leikjavefurinn

Leikjavefurinn – Leikjabankinn er verkefni sem unnið er af kennurum og nemendum í Kennaraháskóla Íslands. Markmiðið með þessum vef er að gera leiki aðgengilega fyrir kennara og aðra sem vilja nýta sér leiki sem kennsluaðferð. Umsjón með vefnum hefur Ingvar Sigurgeirsson prófessor við Kennaraháskóla Íslands.

Á leikjavefnum eru um 300 leikir sem eru flokkaðir í 20 flokka eftir því hvert markmið þeirra er. Mjög góð lýsing er á hverjum leik, fyrir hvaða aldur hann er, gögn sem nota á og markmið með leiknum og hvað leikurinn á að styrkja. Marga þessa leiki má útfæra á annan hátt og einfalda fyrir yngri börn en þeir eru sagðir fyrir, t.d. fyrir leikskólaaldur.

Þessi leikjasíða finnst mér alveg frábær og hef ég oft leitað í hana þegar ég hef viljað brydda upp á nýjum leikjum í leikskólanum. Mér finnst þó ekki vera mikið af leikjum sem ætlaðir eru aldrinum þriggja – fimm ára börnum, en margir leikirnir eru þannig að mjög auðvelt er að einfalda þá og aðlaga fyrir yngstu börnin. Ég lagði meir upp úr því að skoða leiki sem gætu hentað leikskólabörnum. Marga leiki kannast ég við frá því í gamla daga þá oft í aðeins annarri útfærslu en þeir voru leiknir þá.

Verkefni þessa þáttar fólst í að velja þrjú flokka leikja í leikjabankanum og velja síðan þrjú leiki í hverjum flokk. Erfitt getur reynst að velja úr ákveðna leiki úr eins stórum banka og leikjavefurinn er. Eftir að hafa eytt löngum tíma í að skoða vefinn valdi ég leiki sem eru eftirfarandi:

Fyrst valdi ég leik úr flokknum *Söng og hreyfileikir*.

Síðan valdi ég leikinn um *Litla froska* sem byggist á söng og leikrænni tjáningu.

Gögn eru engin í þessum leik.

Leikurinn er ætlaður börnum frá 5 ára aldri.

### **Söngur**

Litla froska, litla froska

er skemmtilegt að sjá.

Litla froska, litla froska

er skemmtilegt að sjá.

/:Kvkvkvkvkv – kvakk - kvakk

Kvkvkvkvkv – kvakk – kvakk,

Kvkvkvkvkv – kvakk – kvakk – kvakk – kvakk:/:

### **Lýsing:**

Börnin dreifa sér um gólfíð og setjast á hækjur sér með hendur á milli fóta. Síðan er vísan sungin.

Þegar kemur að kvakkinu hoppa öll börnin um gólfíð eins og froskar.

(Ingvar Sigurgeirsson 2009)

Þetta finnst börnunum skemmtilegt og hef ég prófað þennan leik með börnum niður í eins árs aldur.

Það er ótrúlega skemmtilegt að sjá hvað svo lítil börn eru dugleg að herma eftir og reyna að gera eins og þeir sem stærri eru.

Í flokknum *Hópskiptingarleikir* valdi ég leikinn *Leikur með hring*.

Markmið með leiknum er að kalla börn út úr kennslustund.

Gögn eru hringur eða einhver annar hlutur.

Ætlað börnum frá 5 ára aldri.

### **Lýsing:**

Kennari felur hring í öðrum lófanum. Nemandi sem valinn er kemur og slær eða bendir á aðra höndina. Ef hann hittir á hringinn þá má hann fara út úr stofunni, en ef hann hittir ekki á hringinn þarf hann að setjast aftur í sætið sitt og bíða þangað til nafnið hans er nefnt aftur.

Hægt er að útfæra þennan leik á ýmsa vegu og skemmtilegt að reyna að finna eins margar útgáfur og hægt er til að auka fjölbreytni t.d. að sá sem finnur hringinn má bjóða einhverjum með sér út, þeim sem var við hliðina á honum eða einhverjum sem byrjar á sama staf (Ingvar Sigurgeirsson 2009).

Ég hef stundum farið í þennan leik með fjöggra til fimm ára börnum í lok samverustundar og finnst þeim þetta skemmtilegt. Það þarf að gæta að því að gefa sér tíma fyrir leikinn, því misjafnt er hve

leikurinn dregst á langinn. Það sem er skemmtilegt við þennan leik er hversu auðvelt er að breyta honum og útfæra hann á marga vegu. Börnunum finnst gaman þegar kemur ný útgáfa. T.d hef ég verið með tvö spil, ás og kóng, sá sem dregur kónginn má fara í sætið sitt en sá sem dregur ásinn þarf að bíða. Ein útfærsla er að ég vel mér orð sem er þá eitthvað auðvelt og læt hvert og eitt barn ríma t.d. orðið mitt rímar t.d. á móti “sól” þá á barnið að geta upp á því orði sem ég hugsaði og fær að fara í sætið ef það getur upp á rétta orðinu en bíða ef það getur ekki.

Úr flokknum *Ýmsir hópleikir* valdi ég leik sem heitir *Ávaxtakarfan*

Markmið með leiknum er að þjálfra athygli, viðbragð, minni, hlustun og skemmtun.

Gögn fyrir þennan leik eru stólar.

### **Leiklýsing:**

Allir nemendur sitja á stólum í hring og fá ávaxtanöfn. Stólarnir eru einum færri en nemendurnir. Einn nemandi stendur í miðjunni og byrjar að stjórna. Stjórnandinn nefnir tvo ávexti t.d. appelsína – epli. Þá standa þeir upp sem heita þessum ávaxtanöfnum og eiga að skipta um sæti. Sá sem er í miðjunni á einnig að reyna að ná stól. Sá sem ekkert sæti fær er þá stjórnandinn (Ingvar Sigurgeirsson 2009).

Þessi leikur finnst mér vera of erfiður fyrir börn yngri en fimm ára, en fimm ára eru börn flest komin með það mikla athygli að leikurinn virkar vel. Hægt er að breyta til og nefna nöfn á löndum, plöntum, litina eða bara að leyfa hugmyndafluginu að ráða. Skemmtilegt getur verið að nefna ef um ávexti er að ræða “ávaxtasalat” þá hlaupa allir og skipta um sæti.

*Leikbrúður og leikræn tjáning* er einn flokkurinn og þar valdi ég leik sem heitir *Töfrakassinn*, vegna þess að mér finnst hann henta vel í leikskólanum og hef prófað hann með þriggja ára börnum sem gekk vel. Á leikjavefnum er hann sagður fyrir börn frá fimm ára.

Markmið er að þjálfra hugmyndaflug og hreyfingar. Gögn eru ekki nauðsynleg en hægt að nota, trommu, blokkflautu eða annað hljóðfæri.

### **Leiklýsing:**

Stjórnandinn ákveður eitthvert afmarkað svæði sem verður töfrakassi. Krakkarnir fara inn í kassann og hnipra sig saman í töfrakúlur. Stjórnandinn stráir ímynduðu töfradufti yfir hópinn og segir til

dæmis: *Upp úr töfrakassanum koma allar litlu kisurnar*. Börnin stökkva þá upp og leika kisur þar til stjórnandinn slær á trommu, spilar á flautu eða klappar saman lófunum. Þá fara allir aftur í töfrakassann og hnipra sig saman og síðan er leikurinn endurtekinn. Stjórnandi getur breytt börnunum í hvað sem er til dæmis: flugvélar, orma, sprellikarla, ljón, gamla karla eða hvað sem er (Ingvar Sigurgeirsson 2009).

Börnunum finnst þetta mjög skemmtilegur leikur og ég hef þann háttinn á að þegar kisur koma upp úr kassanum syng ég lag um kisu t.d. Komdu kisa mín, kló er falleg þín, og ef koma fiðrildi þá er sungið Fljúg hvítu fiðrildin og svo bara að láta hugmyndaflugið ráða.

Ég valdi leik úr flokknum *Hreyfileikir og æfingar* sem heitir *Drottningin og börnin hennar*. Markmið er þjálfá samvinnu og útsjónarsemi og þetta er góða hreyfing.

Engin gögn þarf að nota.

#### **Leiklýsing:**

Einn er valinn til að vera drottningin (má líka vera kóngur) og er látinn sitja á stól þar sem vítt er til veggja. Hinir koma saman á afmörkuðu svæði og þurfa að taka sameiginlega ákvörðun um hvað þeir hafi aðhafst þann daginn eða hvaða fyrirbæri þeir ætli að leika. Að því búnu fara þeir á fund drottningar og hún mælir: "Hvað gerðuð þið í dag börnin góð?" Þá byrja allir að leika með látbragði það sem ákveðið hafði verið. Drottningin reynir þá að giska á hvað verið er að leika.

Ef hún/hann giskar á rétt hlaupa börnin af stað og reyna að komast inn á svæðið sem afmarkað var í byrjun. Þeir sem drottningin nær að klukka mega svo aðstoða við að ná hinum en drottningin ein má giska (Ingvar Sigurgeirsson 2009).

Þennan leik geta börn allt niður í fjöggra ára leikið ef hann er einfaldaður og aðlagður þeim aldri. Þetta er mjög skemmtilegur leikur og góð hreyfing.

Í flokknum *Kynningarleikir valdi* ég leik sem heitir *Nú á að binda kransinn* og er fyrir börn frá fjöggra ára aldri. Markmiðið með leiknum er að börn kynnist.

Engin gögn.

#### **Leiklýsing:**

Sunginn er söngur sem heitir Kransinn. Samkvæmt nafnakalli gengur hver og einn fram og leiðir annan með handleggi í kross þannig að búinn er til krans (hringur). Þegar síðasti maður er kominn í hringinn lokst "kransinn".

### **Kransinn:**

Nú á að binda kransinn,  
jú, elsku besta ... [nafn] mín/minn.  
Ef þú vilt koma í dansinn  
þá máttu hjálpa til.  
(Ingvar Sigurgeirsson 2009).

Ég valdi þennan leik vegna þess að mér finnst skemmtilegt þegar öll börnin taka þátt í kynningunni með söng. Þessi leikur held ég að þjappi líka hópnum saman.

### **Skemmtilegir leikjavefir**

Erlendir leikjavefir eru fjölmargir og þar er hægt að finna hafsjó leikja af öllum gerðum og fyrir alla aldurshópa. Ég skoðaði leikjasíðu sem ber nafnið Room 108. Þetta er mjög skemmtileg síða sem hefur upp á margt að bjóða og má segja að hún sé fyrir alla fjölskylduna. Þar er hægt að finna leiki sem hefur að geyma stærðfræðiþrautir, litaleiki, tónlist, púsl, hægt að hlusta á sögur þar sem skemmtileg tónlist er leikin með. Það sem mér fannst mjög skemmtilegt var að hægt er að finna texta með undirspili þar sem upplagt er að æfa söng.

Vefslóð: <http://www.netrover.com/~kingskid/108.html>.

Annar leikjavefur sem ég fann á flakki mínu á netinu þar sem hægt er að finna allskyns þrautir og leiki sem er ekki síður skemmtilegar vegna þess að þar er hægt að finna þrautir til að prenta út. Til dæmis tengja tölur svo úr verði mynd, púsl og ratarðu heim þrautir. Þetta er skemmtilegt uppfyllingarefni fyrir elsta árgang leikskólans eða yngsta stig grunnskóla. Vefslóð: <http://www.crayola.com>

Á danskri síðu eru margar skemmtilegar hugmyndir að leikjum og fleiru og má þar meðal annars finna leik sem er dönsk útgáfa af leiknum í grænni lautu.

Vefslóð: <http://www.boernelege.dk/>

Á vef bókasafns Garðabæjar er mikið af skemmtilegu efni bæði leikjum og fróðleik. Á vefnum er meðal annars hægt að finna ljóð með lítilli fyrirhöfn. Einnig er kennt hvernig skrifa á ritgerðir, sem efalaust nýtist vel. Ég tel að þessi vefsíða sé mjög aðgengileg bæði ungum sem öldnum.

Vefslóð: <http://www2.gardabaer.is/bokasafn/>

## 4. Þáttur - Nafna – kynningar – hópstyrkingarleikir

Markmið nafna og kynningarleikja er að efla og bæta samskipti meðal nemenda. Ég tel að slíkir leikir hafi góð áhrif og bæti andrúmsloftið í bekknum eða á leikskóladeildinni.

Margir skemmtilegir leikir eru í flokkunum kynningar-og hópstyrkingarleikir. Í byrjun skólaárs eða þegar nýr einstaklingur kemur í skólann er mikið atriði að staðið sé vel að kynningu, ég tel það veita öryggi innan hópsins.

### **Hópstyrkingarleikir**

Ég fer stundum í leik með börnunum sem við köllum kærleiksvefinn og er mjög skemmtilegur, læt hann fljóta með. Leikurinn getur verið fyrir börn allt niður í fjöggra ára.

### **Kærleiksvefurinn**

Börnin mynda hring og er bandhnykill látinn ganga á milli en sá sem er með hnykilinn segir eitthvað jákvætt við þann sem hann sendir hnykilinn til. Börnin halda í bandið en hnykilinn er sendur áfram. Þannig gengur hnykillinn á milli þvers og kruss og myndar vef. Ef margir eru í leiknum og vefurinn orðinn þéttur er hægt að leggjast á miðjuna eitt barn í einu og vefurinn heldur (þetta á meira við ef nokkrir fullorðnir eru með til að halda í bandið). Það þarf að sjálfsögðu að halda fast og ekki sleppa bandinu.

**Keðjuleikurinn** finnst mér alveg frábær og vel til þess fallinn að sýna börnum að við erum öll einstök þó svo að við eigum líka margt sameiginlegt.

**Markmið:** Að vekja áhuga á hvað eigum við sameiginlegt.

**Lýsing:** Kennarinn hugsar sér eitthvert einkenni eða eiginleika t.d. uppáhalds lit og kallar það upphátt. Börnin finna þá önnur börn sem finnst það sama um sig eða hafa sömu einkenni. Börnin sem eiga þetta sameiginlegt krækja saman höndum. Þegar kallað er annað einkenni slitnar keðjan og ný myndast. Dæmi um sameiginleg einkenni geta verið, uppáhalds matur, dýr, augnlitur o.s.frv. (Ingvar Sigurgeirsson 2009).

**Mennskur hnútur** er skemmtilegur leikur og getur verið þrautin þyngri, fyrst að binda hnútin og svo að leysa hann.

**Markmið:** Hópstyrking

**Lýsing:** Þátttakendur 10 – 15 standa mjög þétt saman. Þeim er síðan sagt að rétta út hendurnar og finna lófa til að halda í. Enginn má þó leiða menneskju sem er næst við hliðina. Þegar allir hafa gert þetta er kominn mennskur hnútur og eiga þátttakendur nú að vinna saman í því að leysa úr flækjum og mynda hring án þess að sleppa takinu á þeim sem þeir leiða (Ingvar Sigurgeirsson 2009).

### **Kynningarleikir**

Til gamans læt ég fylgja leik sem við notum stundum í leikskólanum.

### **Nafnakynningaleikur**

Leikurinn er þannig að allir sitja í hring og er þá oftast nýja barnið við hlið starfsmanns. Starfsmaður byrjar að kynna sig og beinir máli sínu að nýja barninu „Ég heiti Sigurborg og alltaf kölluð Bogga” því næst beinir nýja barnið sinni kynningu að barni við hliðina “ ég heiti Birta og ég er fimm ára” svona gengur kynningin þangað til hringnum er lokað. Dæmi um leiki sem eru leiknir víðs vegar um landið en samt með aðeins ólíku sniði.

Söngurinn dansar á pallinum er sívinsæll og að ég best veit hefur hann verið notaður í leikskólum í fjölda ára. Nöfnum barnanna er bætt inn og er leikurinn svona – verst að geta ekki látið lagið fylgja með

### **Dansar á pallinum**

(Ari) dansar á pallinum og (Bára) skellihlær

(Tumi) er á sokkunum og (Særún) datt í gær

(Hlynur) keyrir kassabíl með (Ásu) í og (Róbert) kastar bolta til (Svenna).

### **Ég er frábær eins og ég er**

**Aldur:** Frá fimm ára og eldri

**Gögn:** Stólar

**Markmið:** Að kynnst

Þátttakendur sitja í hring. Hver og einn á að hugsa um eitt atriði sem er einstakt við sig. Einn byrjar og segir frá því hvað þetta er. Ef það sem hann nefnir á við fleiri standa þeir upp og setjast á hann. Sá sem byrjaði verður nú að láta sér detta í hug eitthvert annað atriði sem er sérstakt við hann í von um að það eigi ekki við hina. Takist honum það losnar hann við þá sem settust á hann og sá næsti fær að reyna (Ingvar Sigurgeirsson 2009).

### **Teygðu loppuna ljúfur**

**Aldur:** Frá tveggja. ára

**Gögn:** t.d. lyklakippuveski.

**Markmið:** Samvinna og hópefli.

**Leikjalýsing:** Myndið hring. Sá sem byrjar heldur á hlut sem ekki rúllar eða veltur mikið (t.d. lyklakippuveski). Hann hendir honum á gólfíð innan í hringnum. Sá sem er hægra megin við hann á að teygja hægri fótinn í hlutinn, taka hann upp og henda honum á nýjan leik. Þá á sá sem er hægra megin við hlutinn að teygja sig í hann og þannig koll af kalli þar til allir hafa hent hlutnum og lappir komnar í talsverða flækju á miðju gólfi (Helgi Grímsson 2001).



## 5. Þáttur - Góðir gamlir íslenskir leikir

Mér finnst það alveg nauðsynlegt að kenna börnum nú til dags leiki sem iðkaðir voru í gamla daga. Það er hluti af okkar menningu að viðhalda gömlum leikjum alveg eins og gömlum siðum. Þegar ég var að alast upp í sveitinni var mikið leikið úti og oft erfitt að fá okkur krakkana inn á kvöldin þegar leikurinn var í algleymingi. Ég man eftir í mínum uppvexti voru leikirnir yfir og upp fyrir mjög vinsælir. Þetta eru leikir sem krefjast bæði athygli og snerpu. Svo voru líka fallin spýta, hollí hú, París, teygjutvist og leikur sem við kölluðum slagbolta sem var ótrúlega skemmtilegur. Einnig voru margir leikir eins og frúin í Hamborg, skip mitt kom að landi í gær, ein bóla á tungu minni og engin á morgun, mikið farið í flöskustút og ýmsar gátur sem var hin mesta skemmtun. Ekki má gleyma fuglafitinni sem var afar vinsæl og gaman væri að fara að rifja upp.

Fuglafit er gamall leikur og þekktur meðal margra þjóða t.d. Afríkubjóða, inúíta, indjana og margra Asíubjóða. Hér áður fyrr notuðu sagnapulir fuglafit sem tákni þegar þeir sögðu sögur og táknaði hvert mynstur sem þeir gerðu hlut, persónu eða fyrirbæri sem kom fyrir í sögunni (Ingvar Sigurgeirsson 2009).

Ég hef reynt að vekja áhuga hjá mínum börnum á þessum leikjum og eru ættarmótin kjörin vettvangur til að fara í þessa gömlu góðu leiki og skilja fartölvurnar eftir heima. Á vef Þjóðminjasafnsins fann ég leiki sem við lékum oft sem börn og höfum látið krakkana í skólanum spreyta sig á, á þorablótum síðustu ár, en það eru leikirnir að stökkva yfir sauðalegg og að reisa horgemling. Læt þá fylgja með.

### **Að stökkva yfir sauðalegg**

Leggur er lagður á gólf. Sá sem ætlar að stökkva yfir hann tekur með höndunum undir tærnar á sér og reynir síðan að stökkva jafnfætis yfir legginn. Þetta er ekki eins auðvelt og það lítur út fyrir að vera (Þjóðminjasafn Íslands 2009).

### **Að reisa horgemling**

Setjist flötum beinum á gólfið. Takið síðan með hægri hendi undir hægra hné og um eyrnasneppilinn

á hægri eyra. Með vinstri hendi á að halda í buxnastrænginn að aftanverðu. Standið síðan upp í þessum stellingum (Þjóðminjasafn Íslands 2009).

Þetta finnst krökkunum skemmtilegir leikir og vekur mikla kátínu þegar kennararnir fara að sýna listir sínar.

## Völuspá

Sá, sem ætlar að spá, tekur kindarvölu, snýr henni þrjá hringi réttis í kringum höfuð sér og þrjá rangsælis. Valan er lögð á höfuðið og svo er farið með eftirfarandi þulu:

*Segðu mér nú spákona mín,*

*það sem ég spyr þig að.*

*Með gullinu skal ég gleðja þig*

*og silfrinu seðja þig*

*ef þú segir mér satt.*

*En í eldinum brenna þig*

*og keytunni kæfa þig*

*ef þú segir mér ósatt.*

(Þjóðminjasafn Íslands 2009).

Síðan er spurningin borin fram, og verður hún að vera þess eðlis, að hægt sé að svara henni með "já", "nei" eða "veit ekki". Valan er látin falla á gólfið, og ef hún lendir með kúptu hliðina upp er svarið "já", ef hliðin með holunni snýr upp er svarið "nei" ef hún lendir á hliðinni er svarið "veit ekki".

## 6. Þáttur – Leikir sem kveikjur

Þegar vekja á áhuga nemenda á ákveðnu námsefni eru leikir tilvalin leið sem kveikja, auk sem það brýtur upp hið hefðbundna nám og gerir það skemmtilegra. Til er mikið af leikjum sem henta við slík tækifæri, leiki sem hægt er að útfæra og laga að hvaða námsefni sem er. Mikið reynir á

hugmyndaflug kennarans hvernig til tekst með leiki sem kveikjur. Leikirnir sem ég tilgreini eru leikir sem hafa þróast í gegnum árin í vinnu með leikskólabörnum.

### **Stafaleikur**

Ef verið er að leggja inn stafi hjá leikskólabörnum er hægt að fara í leik sem vekur áhuga barnanna á stöfunum. Börnin tengja sína upphafsstafi við eitthvað t.d. lönd og gæti þá litið út “ég heiti Anna og ég er frá Ameríku” “ég heiti Bjarki og ég er frá Bretlandi” Svo má tengja við ávexti og grænmeti “ég heiti Gulla og ég borða gulrætur” “ég heiti Einar og borða epli” svona er hugmyndaflug látið ráða ferðinni. Börnum finnst þetta skemmtilegur leikur að finna hvaða lönd eða ávextir eða eitthvað annað eigi sama staf og þau. Einnig er hægt að láta börnin sækja einhvern hlut í umhverfinu sem byrjar á sama staf og þau eiga sjálf.

### **Tölustafaleikur**

Leikur sem hentar vel til að byrja með ef á að vinna með tölustafina. Hann þjálfar talnaskilning svo og samvinnu barnanna. Börnin fá að dansa frjálst á gólfi stofunnar, einnig hægt að nota tónlist. Kennarinn kallar ákveðna tölu um leið og tónlistin hættir t.d. þrír þá eiga börnin að mynda hring með þremur og síðan endurtekur leikurinn sig og börnin byrja að dansa og kennarinn kallar t.d. tveir þá fara tvö og tvö börn saman.

Þegar þessi leikur er notaður með þessum hætti finnst mér mikið atriði að láta aldrei neinn standa út af, það er að allir komist í hring. Ef þessi leikur er notaður í íþróttasal sem hreyfiþjálfun um leið, er sá sem ekki kemst í hring látinn gera einhverja æfingu tíu sinnum t.d. armbeygjur, hoppa á öðrum fæti o.s.frv.

### **Litaleikur**

Liti þarf sífellt að leggja inn hjá börnum og margt hægt að gera í þeim efnum.

Litaðir hringir sem eru ímynduð hús er raðað á gólfið og kennarinn biður t.d. Nonna að fara í gula húsið. Nú reynir á Nonna hvort hann ratar í gula húsið. Kennarinn heldur síðan áfram þangað til öll börnin eru komin í hús. Einnig má útfæra leikinn þannig að biðja t.d. Nonna að finna þrjá hluti sem eru eins á litinn og rauða húsið og setja þá í húsið og svo koll af kolli.

## 7. Þáttur – Hugþroskaleikir

Hugþroskaleikir eiga rætur sínar að rekja til hugmynda Hans Furths sálfræðings, en voru byggðir á kenningum [Jean Piaget](#) sem var einhver áhrifamesti þroskasálfræðingur síðustu aldar (Ingvar Sigurgeirsson 2009).

Í bókinni *Hugþroskaleikir* efni tekið saman af Ingvari Sigurgeirssyni (2005:6) segir að markmið hugþroskaleikja séu m.a. að:

- ☺ stuðla að samhæfingu hreyfingar og skynjunar
- ☺ auka næmi nemenda með því að þjálfa þá til að skynja umhverfi sitt með því að snerta, hlusta og skoða af athygli
- ☺ örva hugmyndaflug nemenda og stuðla þannig að sveigjanleika í hugsun
- ☺ þjálfa nemendur í samvinnu
- ☺ þjálfa nemendur í að glíma við rökleg viðfangsefni, s.s. að flokka, raða hlutum og fyrirbærum og að sjá hluti frá ólíkum sjónarhornum.

Hugþroskaleikir efla alhliða þroska barnsins, en megin tilgangur þeirra er að takast á við viðfangsefni hefðbundinna námsgreina. Þessi tegund leikja er einnig til að þjálfa skynjun barna á umhverfi sínu, með því að snerta, hlusta og skoða. Laga verður hugþroskaleiki eftir aðstæðum hverju sinni og miða við þann hóp barna sem leikur. Hugþroskaleikir henta frekar yngri nemendum þó að margir henti ágætlega fyrir eldri nemendur líka (Ingvar Sigurgeirsson 2005:3-6)

Margir skemmtilegir leikir eru í heftinu Hugþroskaleikir og eftir að hafa skoðað þá valdi ég að prófa eftirfarandi leiki.

Í flokknum hreyfileikir valdi ég leikinn **Með á bakinu** sem hefur góða útfærslu<sup>3</sup> fyrir leikskólabörnin.

Nemendur skríða undir stóla, borð eða aðrar hindranir með einhvern hlut (t.d. eldspýtnastokk, bók) á bakinu og reyna að komast leiðar sinnar án þess að missa hlutinn (Ingvar Sigurgeirsson 2005)

Í flokknum skoðunarleikir valdi ég **Að skoða og muna**. Þessi leikur er skemmtilegur.

Nokkrir hlutir eru settir á borð og börnin eru beðin að taka vel eftir hvaða hluti þau sjá. Síðan er eitthvað breitt yfir og kennarinn fjarlægir einn hlut án þess að mikið beri á. Það sem breitt var yfir er tekið og börnin reyna að finna út hvaða hlut vantar.

Þetta er góður leikur til að skerpa á athyglinni (Ingvar Sigurgeirsson 2005)

Í flokknum snertileikir finnst mér **Hvað er í pokanum** góður leikur.

**Gögn:** Ýmsir smáhlutir, poki.

Best er að nemendur vinni saman í smáhópum. Hver hópur hefur poka (úr ógegnsæju efni) og í honum eru ýmsir smáhlutir. Einn í einu stingur hendinni í pokann og þreifar á einhverjum einum hlut. Nemendur lýsa hlutnum upphátt án þess að nefna hann: Hvernig er hann í laginu? Er hluturinn stór, lífill? Hvernig ætli hann sé á litinn? Síðan er hluturinn skoðaður.

Hvort tveggja kemur til greina að nemendur hafi séð hlutinn áður eða ekki.

Nemendur gætu um leið og hlutnum er lýst giskað á hver hann er

(Ingvar Sigurgeirsson 2005).

**Hvaða hljóð er þetta** er mjög vinsæll, allavega á mínum bæ, en hann er í flokknum hlustunarleikir.

**Gögn:** ýmsir hlutir í skólastofunni.

Nemendur sitja í sætum sínum eða á gólfinu með augun lokuð.

Nemandi A (eða kennari) gengur um stofuna og framleiðir ýmis hljóð með því t.d. að:

- hrista lykla,
- draga skó eftir gólfi,
- stappa niður fæti,
- klappa saman höndum eða núá þeim saman,
- smella í góm,
- klóra sér í höfði,
- opna og loka skúffum, skápum, dyrum, gluggum, bókum,
- færa til borð, stóla eða önnur húsgögn,
- láta vatn renna,
- kveikja á eldspýtu,
- skrifa á töfluna,
- banka í borð, vegg, spegil, glugga,
- láta hluti detta,

- strjúka saman hlutum, o.s.frv.

Nemendur greina hljóðin; hvernig þau eru mynduð og hvaðan þau koma. Sem fyrr er góð hugmynd að leyfa nemendum að sjá um þennan leik, t.d. með því að skipta þeim í nokkra hópa, gefa þeim tíma til að undirbúa sig og láta þá skiptast á við að leggja verkefnið fyrir (Ingvar Sigurgeirsson 2005)

Í rökþroskaleikur, er leikurinn **Hvað gæti þetta verið** mjög sniðugur. Hann má útfæra fyrir alla aldurshópa og gefur marga möguleika.

Kennari eða nemandi sýnir ákveðinn hlut. Spurt er: Til hvers getum við notað.....? Dæmi: Sýndur er penni. Til hvers getum við notað pennann? Hugsanleg svör: - Til að skrifa með, benda, klóra sér, banka, kasta, grafa o.s.frv (Ingvar Sigurgeirsson 2005)

Nemendur reyna að finna sem flesta möguleika. Annað dæmi: Sýnd er mynd af manni. Spurt er: Hvað getur maðurinn verið? Hugsanleg svör:

Prestur, kaupmaður, faðir, frændi, eiginmaður, sonur, ökumaður, vegfarandi, kvikmyndahúsagestur, farþegi í strætisvagni, skemmtiferðamaður o.s.frv.

Dæmi um leik sem flokkast gæti sem hugþroskaleikur sem ég læt fylgja með.

### **Að segja frá**

Búið er að safna saman nokkrum hlutum í poka t.d. teskeið, bolta, legokubb, vettling eða bara það sem ykkur dettur í hug. Börnin sitja í hring á gólfinu og einn dregur hlut úr pokanum. Leikin er tónlist og hluturinn látinn ganga á milli barnanna. Tónlistin er stoppuð og barnið sem er með hlutinn segir frá honum. Þegar leikurinn er nýr fyrir börnunum leiðir kennarinn þau áfram í að tala um hlutinn með því að spyrja t.d.

Hvað heitir hluturinn?

Hvernig er hluturinn á litinn?

Er hann mjúkur eða harður?

Þegar barnið hefur sagt frá dregur næsta barn nýjan hlut og leikurinn gengur þannig koll af kolli.

## 8. Þáttur – Námstöfl og spil

Þegar talað er um spil dettur eflaust flestum fyrst í hug spilastokkur með 52 spilum. Spil geta verið af ýmsum toga og flestum tilfellum er leikendum ætlað að sitja við borð meðan leikið er. Þess vegna reyna spil meira á hugann heldur en grófhreyfingar. Í spilum og töflum eru reglur sem þátttakendur verða að fara eftir til að spilið gangi. Spil þjálfá minni, rökhugsun, orðaforða og athygli, auk þess að efla samvinnu og tillitsemi þeirra sem spila. Sem dæmi má nefna spil sem spiluð eru með 52 spilum, olsen - olsen, veiðimann eða þjóf, spil sem alltaf eru í fullu gildi og ein af fyrstu spilum sem börn læra.

Námsspil geta verið einstaklingsverkefni, tvenndar eða hópverkefni. Dæmi um einstaklings spil eru spilakaplar. Spil lærast best með því að prófa þau og þannig þjálfast einstaklingurinn best. Talsvert er til af spilum sem henta vel til upprifjunar og þjálfunar. Má þar t.d. nefna *Krossgátuspilið* sem hentar vel í móðurmálskennslu. *Pictionary* er spil sem reynir meðal annars á teiknihæfileika og ímyndunarafli. *Trivial Pursuit* er til í nokkrum útgáfum og er spil sem reynir á almenna þekkingu (Ingvar Sigurgeirsson 1999:81-82). Spil sem vinsælust eru í leikskóla eru án efa samstæðuspil sem örva minni og efla athygli, lottó sem reynir á athygli og eykur orðaforða og lúdó þar sem börn læra liti að telja og samvinnu. Svo eru líka vinsæl hljóðaspilin, að para saman mynd og hljóð og geta það verið bæði umhverfishljóð eða dýrahljóð. Þessum spilum er ætlað að örva hlustun skerpa athygli. Í leikskólanum mínum er nokkuð um heimatilbúin námsspil t.d. stafa og tölustafabingó, bingó þar sem unnið er með form, þríhyrning, ferhyrning, hring og sexhyrning í mismunandi litum. Í mörgum tilfellum má búa til námsspil bæði fyrir leik og grunnskóla með litlum tilkostnaði.

**Tónlistarbingó** er skemmtilegt bingóspil á leikjavefnum í flokknum *Námsspil*.

**Markmið** með spilinu er að skerpa athyglisgáfu og hlustun.

**Gögn** sem notuð eru, er bingóspjöld, hlustunardæmi og hljómfletningstæki.

**Leiklýsing:** Kennari útbýr spjöld með mismunandi myndum t.d. hljóðfærum, tónskáldum eða hrynmyndir, einnig hlustunardæmi. Hver nemandi fær eitt spjald. Spilað er hlustunardæmi og nemandur merkja við er dæmið á við þeirra spjald. Sá vinnur sem fyrstur er að merkja við alla reiti á sínu spjaldi (Ingvar Sigurgeirsson 2009).

Hægt er að útfæra þetta bingó á marga vegu, fyrir mismunandi aldurshópa. T.d. er hægt að útbúa spjöld með húsdýrunum og hafa dýrahljóð sem hlustunardæmi. Einnig er hægt að hafa umhverfishljóð t.d. lækjarnið, þyt í trjám, bílahljóð, kirkjuklukku o.fl.

**Rúsínuspilið** er vinsælt spil og sýnir best að ekki þarf oft mikinn tilkostnað svo spil hafi bæði námslegt gildi og skemmtun. Í mínum leikskóla er þetta vinsælt þó megi segja að spilið sé notað til spari en börnum finnst þetta skemmtilegt spil enda að heilmiklu að vinna.

**Markmið** er að kenna börnum að telja, efla hjá þeim samvinnu og tillitsemi og að takast á við sigra og ósigra.

**Gögn** eru rúsínur og teningur.

**Leiklýsing:** Þátttakendur eru eins margir og komast við borðið. Rúsínum er sturtað í hrúgu á borð. Börnin kasta teningnum og taka sér jafnmargar rúsínur og talan á teningnum segir til um. Ekki er leyfilegt að borða rúsínum fyrir en leikurinn er búin, eða þegar rúsínuhrúgan er búin. Þá telur hver og einn hvað hann hefur grætt margar rúsínur. Þeir sem ekki eru orðnir æfðir í að telja fá hjálp frá börnum og kennara. Þegar leikurinn er á enda borða allir rúsínur með bestu list.

**Samstæðuspil** með stöfum er líka vinsælt heimatilbúið spil. Spilið gengur út á að útbúin hafa verið spjöld með stórum og litlum staf. Spjöldin eru höfð á hvolfi og börnin draga tvö spjöld til að snúa við og reyna að para saman stóran og lítinn staf. Ef barnið fær samstæð spil má það gera aftur.

Á leikjaneti.is má finna nítján leiki sem flokkast undir spil og töfl.

Vefslóð: [http://www.leikjanet.is/?gluggi=leikir\\_listi&flokkur=8](http://www.leikjanet.is/?gluggi=leikir_listi&flokkur=8)

## 9. Þáttur- Tölvuleikir

Ár frá ári eykst tölvunotkun bæði á heimilum og í skólum. Tækninni fleygir fram og hraði fjarsendinga sífellt hraðari og hraðari. Börn og unglingar nú til dags sitja heldur mikið fyrir framan tölvur að mínu mati og hef þar að leiðarljósi máltækið, „hóf er best í öllu,“. Það skiptir verulegu máli að vandað sé valið á tölvuleikjum sem eru í boði í leikskólanum en mikið er til af leikjum fyrir



þennan aldurshóp. Þeir leikir sem ég hef kynnst í leikskólasterfinu eru Stafakarlararnir, Bogi Blýantur, Króni og Króna, Tumi og tákinn, Doppa, Glói Geimvera, Kid pix og Leikver.

Vefurinn hjá [námsgagnastofnun](#) er einnig mjög skemmtilegur en þar er boðið upp á fjölbreytt og fróðlegt efni fyrir börn.

### **Hafa leikirnir raunverulegt námsgildi?**

Ég tel alla þessa leiki hafa eitthvert námsgildi þó mér finnst þeir afar misjafnir og mis skemmtilegir. Þeir leikir sem ég vel úr eru Orðakistur Krillu og Stafaleikur Bínu. Mér finnst Orðakistur Krillu vera leikir sem gætu hentað elstu börnum leikskólans, en þetta eru leikir ganga út á að finna eins orð, rím, stafrófið og að stafa orð. Stafaleikur Bínu er af svipuðum toga þó með aðra uppsetningu.

### **Hvað hefurðu til marks um það?**

Þetta eru þeir leikir sem ég myndi helst nýta í leikskólasterfinu. Börn eru ótrúlega næm og fljót að læra og ég tel þessa leiki góða viðbót við annað nám sem fram fer t.d. með skólahópinn þ.e. þau börn sem eru að ljúka leikskólagöngu og eru aðeins byrjuð að fá tilfinningu fyrir stöfum og að raða þeim saman í orð.

### **Hver þeirra er bestur að þínum dómi?**

Orðakistur Krillu finnst mér skemmtilegastur af þessum leikjum, mér finnst hann skýr og bjóða upp á fjölbreytta möguleika í leik með orð.

### **Forritið Álfur -**

Ég er ekki alveg viss hvort að flokka megí forritið Álf undir leik eða ekki. Mér finnst þetta meira miðast við nám þó að auðvitað sé Álfur byggt upp sem nám í gegnum leik eða verkefnavinnu. Vefurinn Álfur er þrískipt, sagan um Álf, en segja má að þessi saga um Álf geti flokkast undir lífsleikni þar sem hún fjallar um stríðni og vináttu og ætti því að gera börn meðvituð um að bera virðingu og sýna samkennd. Annar hluti eru spurningar og verkefni sem tengjast sögunni og snýst um tilfinningar og samskipti einstaklinga. Þriðji hlutinn byggist á hugmyndum fyrir kennara sem eru jafnframt til útprentunar. Allt snýst þetta um tilfinningar auk þess að í kennarahlutunum má finna viðurkenningarskjöl. Að hlusta á sögu eflir hlustun og einbeitingu hjá börnum. Boðskapur þessa leiks er í hnotskurn að við þurfum ekki öll að vera eins, að allir eru einstakir.

**Vefslóð:** <http://www.nams.is/alfur/index.htm>

Ég hef hingað til ekki haft mikinn áhuga á að skoða leiki á vefnum, en leyfi þó börnunum annað slagið að fara í leiki í tölvunni. Ég fékk barnabarnið mitt sem er 5 ára í lið með mér til að finna skemmtilega leiki því ég get fullyrt að mín kynslóð er sá hópur fólks sem stundar lítið leiki á netinu. Sá stutti benti mér á leik sem heitir Acid Labyrinth og gengur út á að komast í gegnum völundarhús þar sem margar hindranir eru í veginum. Þessi leikur reynir án efa á einbeitingu og rökhugsun.

Vefslóð: [http://www.leikjanet.is/?gluggi=leikir\\_spila&leikur=784](http://www.leikjanet.is/?gluggi=leikir_spila&leikur=784)

Einnig fórum við í leik sem heitir Make a hero og gengur út á að sá sem leikur getur búið til persónu að eignin vild.

Vefslóð: [http://www.leikjanet.is/?gluggi=leikir\\_spila&leikur=505](http://www.leikjanet.is/?gluggi=leikir_spila&leikur=505)

Á leikjaneti.is er mjög mikið af leikjum og margir þeirra lærdómsríkir og fjölbreyttir. Þarna eru leikir fyrir alla aldurshópa og þess vegna ættu allir að finna sér leik við hæfi sem á annað borð hafa áhuga á tölvuleikjum.

Smartenies shape store er leikjasíða með ýmiskonar leikjum. Til dæmis er leikur sem byggist á að draga rétt form á réttan stað. Góður leikur til að kenna form og liti. Einnig er hægt að prenta út ýmis verkefni fyrir börn.

Vefslóð: <http://www.bbc.co.uk/cbeebies/fun/shapes.shtml>

Spooky spoon sudoku er frekar einfaldur leikur á ensku þar sem hægt er að velja um nokkur erfiðleikastig í sudoku. Leikurinn er heppilegur til að börn læri um tölur, auk þess að efla rökhugsun og einbeitingu.

Vefslóð: <http://www.bbc.co.uk/cbeebies/numberjacks/games/sudoku.shtml>

Á vef umferðastofnunar er leikur sem upplagður er fyrir börn til að læra umferðarreglur, leysa ýmsar þrautir, skoða umferðarmerki o.fl. Leikir geta verið skemmtilegir þó ekki felist í þeim mikil spenna, en það er það sem mér finnst börn sækja einna helst í.

Vefslóð: <http://www.us.is/umferdarskiltin/normal.html>

Inn á vef Sorpu er hægt að finna leiki sem eru skemmtilegir og fróðlegir fyrir börn og mjög sniðugt fyrir þá leikskóla sem eru í Grænánaverkefninu að nýta sér þá.

Vefslóð: <http://sorpa.is/Leikir/#sorpuleikir>

## 10. Þáttur – Sönghreyfileikir

Flestum þætti sjálfsagt lífið litlaust ef aldrei væri sungið eða dansað. Margir hafa vanist því í barnæsku, að mæður þeirra og feður rauluðu vögguvísur og barnagælur fyrir munni sér, eða rifjuðu upp þessa gömlu góðu hreyfisöngva. Söngur verður órjúfanlegur þáttur tilverunnar og söngur tengist oftast en ekki ýmsum hefðum og ýmiskonar atburðum t.d. jólalög minna á jólin, þorralög á þorrann, sumarlög á sumarið o.s.frv.

Ingvar Sigurgeirsson segir á Leikjavefnum (2009) að söng- og hreyfileikir séu þekktir um víða veröld og geti verið ótrúlega líkir milli menningarsamfélaga, t.d. má finna mjög líka steinaleiki í Mexíkó, Pólónesíu og vestur Afríku.

Skemmtilegar og fróðlegar voru kennslustundirnar hjá Kristínu Valsdóttur og Ingvari Sigurgeirssyni sem fjarnemum gafst kostur á að horfa á í tölvunni en þetta mjög gagnlegt og gott fyrirkomulag fyrir þá sem komast ekki í tímana.

Einn af leikjunum sem Kristín kenndi byggðist á því að kenna börnum að mynda hring. Leikurinn gengur út á að allir leiðast og mynda misstóra hringi, með því að búa til ávexti. Venjulegur hringur þar sem stutt er á milli allra er appelsína. Síðan er t.d. hægt að mynda vatnsmelónu sem er eins stór hringur og hægt er, rúsínu þar sem allir standa mjög þétt saman og mynda krumpaða rúsínu, banana, vínber o.s.frv. Þetta er leikur sem þjálfar jafnframt samvinnu, einbeitingu og eflir samkennd. Þetta fannst fimm ára börnunum sem ég prófaði leikinn með mjög skemmtilegt, þó að í byrjun hafi verið töluverð ringulreið innan hópsins. Þetta reynir töluvert á útsjónarsemi barnanna.

**Kústadansinn** finnst börnum alltaf jafn fyndinn, en hann er þannig að börnin mynda hring og einn heldur á kúst. Síðan er tónlist leikinn, og á meðan gengur kústurinn hringinn. Tónlistin er stöðvuð og sá sem er með kústinn í höndunum er úr leik, og síðan koll af kolli. Svona gengur leikurinn þangað til að einn stendur eftir.

**Appelsínuleikurinn** hefur líka slegið í gegn en hann er þannig að tvö börn hafa appelsínu á enninu á milli sín og reyna að halda henni þar án þess að snertast að öðru leiti. Þeir sem geta dansað í lengstan tíma án þess að appelsínan detti í gólfið vinna.

### **Ásadansinn**

**Aldur:** Frá þriggja ára.

**Markmið:** Að hreyfa sig eftir tónlist og þjálf hreyfingar.

**Gögn:** Spilastokkur og tónlist.

**Leiklýsing:** Útbúin eru fjögur spjöld með spilatáknum. Eitt tákn á hvert spjald. Síðan er eitt spil sett í hvert horn. Allir dansa frjálst. Þegar tónlistin er stöðvuð hlaupa allir og velja sér horn. Þá er dregið um hvaða horn er úr leik. Þetta er endurtekið þangað til allir eru úr leik (Anna Kristín Sveinsdóttir og Helga Sigríður Eiríksdóttir 2005:41)

### **Inn og út um gluggann**

**Aldur:** Frá fjöggra ára

**Markmið:** Skemmtun, söngur og hreyfing.

**Gögn:** Engin.

#### **Söngur:**

Inn og út um gluggann,

inn og út um gluggann,

inn og út um gluggann

og alltaf sömu leið.

Nem ég staðar bak við hana Siggu,

nem ég staðar bak við hana Siggu.

Nem ég staðar bak við hana Siggu

svo fer hún sína leið:

**Leiklýsing:** Börnin leiðast í hring. Þau standa kyrr öll nema eitt þeirra sem er utan við hringinn og stillir sér upp aftan við Siggu. Þegar komið er að „Inn og út um gluggann“ í vísunni leggur Sigga af stað inn í hringinn, gengur til vinstri og fer undir armana á krökkunum í hringnum sem nú halda

höndunum uppi, en leiðast áfram. Sem sagt bilin milli krakkanna í hringnum eru gluggarnir sem halarófan fer inn og út um; út um þann fyrsta til vinstri, inn um þann næsta, o.s.frv. Þegar komið er að síðustu línunni í söngnum stansar Sigga fyrir aftan þann sem hún er þá stödd hjá, t.d. Kalla, og er þá í næstu vísu sungið: „Nem ég staðar bak við hann Kalla“ o.s.frv. (Ingvar Sigurgeirsson 2009).

### **Fram, fram fylking**

**Aldur:** Frá fimm ára.

**Markmið:** Skemmtun, söngur, hreyfing.

**Gögn:** Engin.

#### **Leiklýsing:**

Fram, fram fylking, forðum okkur háaska frá því ræningjar oss vilja ráðast á.

Sýnum nú hug, djörfung og dug.

Vakið, vakið vaskir menn því voða ber að höndum.

Sá er okkar síðast fer mun sveipast hörðum böndum.

Tvö börn eru ræningjarnir. Þau standa andspænis hvort öðru og haldast í hendur þannig að þau mynda hlið (halda höndunum uppi) sem hin börnin ganga í gegnum í halarófu um leið og þau syngja lagið. Þegar sungið er „sveipast hörðum böndum“ taka ræningjarnir þann til fanga sem er að fara í gegnum „hliðið“ þá stundina. Þeir fara með fangann afsíðis og láta hann velja á milli einhverra tveggja, lokkandi hluta, eða t.d. ávaxta sem þeir höfðu fyrirfram ákveðið. Þannig gæti t.d. annar ræninginn fengið alla sem velja epli en hinn alla sem velja appelsínur. Fanginn fer síðan aftur fyrir þann ræningja sem hann valdi og stendur þar uns leiknum lýkur (Ingvar Sigurgeirsson 2009).

### **Í grænni lautu**

**Aldur:** Frá fjöggra ára.

**Markmið:** Söngur og dans.

**Gögn:** Hringur.

#### **Leiklýsing:**

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?

Nemendur syngja lagið og ganga réttisælis í hring allir nema einn sem grúfir sig niður í miðjum hringnum. Áður en leikurinn hefst fær eitt barnið hring sem það geymir í lófa sínum. Um leið og lagið endar rétta allir fram hendur með kreppta hnefa, eins og þeir væru með eitthvað í höndunum (ef þátttakendur eru margir má láta þá rétta fram aðra höndina). Nú fær miðjumaðurinn þrjár tilraunir til þess að finna hringinn. Það gerir hann með því að slá létt á hendur hinna, en munið bara þrjár hendur. Ef hann finnur ekki hringinn grúfir hann aftur, en í næsta skipti eru hendurnar sem slegið var á í fyrra skiptið hafðar fyrir aftan bak (Ingvar Sigurgeirsson 2009).

### **Mærin fór í dansinn**

**Aldur:** Frá fjöggra ára.

**Markmið:** Söngur, dans og hópkennd.

**Gögn:** Engin.

#### **Leiklýsing:**

Mærin fór í dansinn,

og fótinn létt og liðugt bar,

að leita sér að pilti

sem laglegastur var.

Og ... hann er hér og hann er þar

og hann er líka alls staðar.

En loksins var það þessi

sem laglegastur var.

Börnin ganga réttisælis í hring og syngja. „Mærin“ er inni í hringnum.

Þegar kemur að 5 línunni stoppa allir og bíða eftir að mærin finni piltinn (syngja langt ooooo) sem hún fer svo með inn í hringinn. (piltur finnur stúlku). Börnin í hringnum setja hendur á mjaðmir og eins gerir parið í hringnum. Síðan hoppa allir og setja fæturna fram til skiptis á meðan 5. og 6. lína eru sungnar.

7. og 8. lína: Parið í hringnum krækir saman handleggjum og valhoppa kringum hvort annað en á meðan standa hinir kyrrir, syngja og klappa í takt (Ingvar Sigurgeirsson 2009).

## Ein sit ég og sauma

**Aldur:** Frá tveggja ára.

**Markmið:** Þjálfá einbeitingu, samvinnu, hreyfifærni og söng.

**Gögn:** Engin.

**Lýsing:** Leikmenn leiðast í hring, mena einn sem grúfir í miðjunni. Gengið er hringinn á meðan sungið er:

Ein sit ég og sauma,

Inn í litlu húsi,

engin kemur að sjá mig,

nema litla músin.

Sá sem er í miðjunni með lokuð augun stendur upp og gerir eins og segir í vísunni.

Hoppaðu upp og lokaðu augunum,

Bentu í vestur, bentu í austur.

Bentu á þann sem að þér þykir bestur.

Sá sem bent er á er næstur í miðjuna.

(Anna Björg Árnadóttir og Sigurlaug Lára Ingimundardóttir 2006:96)

Þessir sígildu gömlu leikir eru svo skemmtilegir og vinsælir á mínum leikskóla. Það er alveg nauðsynlegt að glæða leikskólastarfið með skemmtilegum söngvahreyfileikjum. Börnin eru ótrúlega fljót að læra nýja leiki og tileinka sér þá og eins að nota þessa gömlu góðu sem þau eru búin að læra.

Á nýlegri vefsíðu bornogtonlist.net er mikið af skemmtilegu efni bæði söngvum, dönsum og hreyfileikjum. Vefslóð: <http://bornogtonlist.net/index.php?title=Fors%C3%AD%C3%B0a>

## 11. Þáttur - Gátur - þrautir - heilabryjotar

Markmið með þessum þáttum, gátur, þrautir og heilabryjotar er að þjálfá einstaklinginn í rökhusun. Eins og kemur fram í kennslubréfi (Ingvar Sigurgeirsson 2009) er markmið þess að nota gátur og þrautir margþætt. Fyrst og fremst er tilgangurinn að vekja nemendur til umhugsunar. Einnig skiptir

Það miklu máli að nota þrautir til að leiðbeina nemendum um það hvernig unnt er að nálgast ólík viðfangsefni. Nemendur þjálfast í að færa rök fyrir máli sínu og vinna saman að niðurstöðu.

Yfirleitt finnst börnum á leikskólaaldri gaman að leysa þrautir og gátur. Helstu þrautir sem lagðar eru fyrir þennan aldurshóp eru púsl og myndagátur. Mörg púsl eru miklir heilabryjótar og misjafnt er hve börn eru fljót að ná tökum á púsl. Mikið nám felst í því að púsla og reynir það mikið á rökhugsun.

Á leikjaneti.is má finna 425 leiki sem flokkast undir heilabryjóta.

Vefslóð: [http://www.leikjanet.is/?gluggi=leikir\\_listi&flokkur=6](http://www.leikjanet.is/?gluggi=leikir_listi&flokkur=6)

Hjá Námsgagnastofnun má finna margar stærðfræðiþrautir, þrautir sem þjálfra rökhugsun.

Vefslóð: <http://www.namsgagnastofnun.is/thrautir/thrautir.pdf>

Myndagátur eru skemmtilegar. Hér er slóð sem ég fann þar sem hægt er að spreyta sig á að finna út hvað er á myndinni. Vefslóð: <http://hveragerdi.ismennt.is/myndagatur.htm>

Eldspýtnaþrautir. Vefslóð: <http://www.jimloy.com/puzz/match.htm>

Ýmsar skemmtilegar þrautir er að finna á þessum vef:

Vefslóð: <http://www.puzzles.com/PuzzlePlayground/Matches.htm>

Á skólavefnum geta þeir sem hafa aðgang nálgast skemmtilegar þrautir.

Vefslóð: [http://www.skolavefurinn.is/\\_opid/almennt/myndapust/flokkun/island/bruararskord\\_hvita/in\\_dex.html](http://www.skolavefurinn.is/_opid/almennt/myndapust/flokkun/island/bruararskord_hvita/in_dex.html)

## **Þrautir**

### **Að kyssa Kóngsdóttur**

**Þátttakendur:** Ótakmarkaður

**Áhöld:** Enginn



**Leiklýsing:** Þessi þraut er nokkuð erfið en góð æfing fyrir alla. Hún er í því fólgin að snúa baki við vegg og beygja sig aftur á bak, þangað til maður getur kysst vegginn. Þyngja má þrautina þannig að sá einn geti kysst kóngsdóttur sem geti farið í brú aftur á bak og kysst gólfið í þeirri stellingu (Bryndís Bragadóttir.1997:68-69).

### **Krossar og hringir - þraut**

Búnir eru til níu reitir á blað, þrír lárétt og þrír lóðrétt. Leikmenn eru tveir og hafa sitt hvort táknið kross eða hring. Síðan er þrautin að fylla út reitina. Sá sem er fyrri til að gera lárétta, lóðrétta eða línu horn í horn vinnur. Þennan leik má finna á:

Vefslóð: [http://www.puzzle.ro/en/play\\_tictactoe.htm](http://www.puzzle.ro/en/play_tictactoe.htm)

### **Gamlar og skemmtilegar gátur**

Hver er sá veggur víður og hár, vænum settum röndum gulur, rauður, grænn og blár, gerður af meistara höndum.

(Svar: *Regnboginn*)

Hver er það, sem læðist lágt, líka stundum slæðist hátt?

Yrði mörgum æði bágt, opin ef ei stæði gátt.

(Svar: *Reykur*)

Margt er smátt í vettling manns, gettu sanns, gettu sanns.

Þótt þú getir í allan dag, þú getur aldrei hans.

(Svar: *Sandur. Sanns og sands er oft eins í framburði*)

Fuglinn flaug fjaðralaus, settist á vegginn beinlaus,

þá kom maður handalaus, og skaut á fuglinn bogalaus.

(Svar: *Snjókornið og vindurinn*)

Liggur í göngum, í löngum spöngum,

gullinu fegra, en grípa má það enginn.

(Svar: *Sólargeisli*)

Hvað hét hundur karls, sem í afdölum bjó?  
Nefndi ég hann í fyrsta orði, þú getur hans aldrei þó.  
(Svar: *Hvað*)

Tíu toga fjóra, tvö eru höfuðin á,  
rassinn upp og rassinn niður, og rófan aftan á.  
(Svar: *Maður að mjólka kú*)

Ingimundur og hans hundur, sátu báðir og átu.  
Nú nefni ég nafn hundsins. Ráddu mína gátu  
(Svar: *Nú*)

Hvað er það sem hoppar og skoppar yfir heljarbrú,  
með mannabein í maganum, og gettu nú.  
(Svar: *skip*)

## 12. Þáttur - Orðaleikir

Orðaleikir er góð leið til að efla málþroska barna. Margir skemmtilegir orðaleikir eru til, auk þess að auðvelt er að búa til einfalda orðaleiki fyrir yngstu börnin. Margir skemmtilegir orðaleikir eru á Leikjavefnum, en engan leik fann ég þar sem gerður er fyrir leikskólabörn. Marga leiki má laga að þeim aldri þó þeir séu ætlaðir fyrir sjö ára og eldri.

Eftirfarandi eru nokkrir skemmtilegir leikir sem ég hef farið í með elstu börnum leikskólans. Þessa leiki má einnig finna á Leikjavefnum.

### **Orðaruna**

**Þátttakendur:** Ótakmarkað.

**Aldur:** Frá fjöggra til fimm ára.

**Markmið:** Þjálfar minni, athygli og auka orðaforða.

**Gögn:** Blað og blýantur.

**Lýsing:** Eitt barnið byrjar á að velja sér orð sem stjórnandi skrifar niður. Næsta barn segir orðið sem fyrst var valið og velur annað orð. Sá þriðji segir þessi tvö orð sem komin voru og bætir við þriðja orðinu. Svona gengur leikurinn áfram, en sá sem ekki getur sagt eða munað orðin er úr leik. Ég mæli með að þegar verið er með leikskólabörn í þessum leik að orðrunan verði ekki lengri en fjögur til fimm orð. Einnig er sniðugt að nota nöfn barnanna í þennan leik því auðveldara er fyrir börnin að muna sín nöfn (Ingvar Sigurgeirsson 2009).

## **Að ríma**

**Aldur:** Frá fjöggra ára.

**Markmið:** Að þjálfar í að ríma og fá tilfinningu fyrir málinu.

**Gögn:** Mjúkur bolti.

**Þátttakendur:** Ótakmarkað.

**Lýsing:** Börnin setjast í hring og eitt barnið fær bolta. Síðan kastar barnið boltanum til einhvers og segir „ orðið mitt rímar á móti tunna,, Þá sá sem greip boltann að nefna orð sem rímar t.d. Gunna. Hann kastar boltanum síðan áfram til næsta og nefnir nýtt orð. Sá sem velur orð til að ríma við verður sjálfur að vita um orð sem rímar á móti því sem hann valdi (Ingvar Sigurgeirsson 2009).

Þetta eru leikir sem auðvelt er að útfæra á ýmsan hátt. Til dæmis í leiknum Orðarunu má vera með eitthvað ákveðið þema t.d. bara nefna plöntunöfn, mannanöfn, ávexti eða hvað sem er. Ég mæli einnig með að þegar verið er með leikskólabörn í þessum leik að orðrunan verði ekki lengri en fjögur til fimm orð. Einnig er sniðugt að nota nöfn barnanna í þennan leik, því auðveldara er fyrir þau að muna sín nöfn og félaganna. Mín reynsla er að það gerir leikinn auðveldari.

## **Frúin í Hamborg**

**Þátttakendur:** Tveir

**Hjálpargögn:** Engin

**Aldur:** Frá þriggja ára.

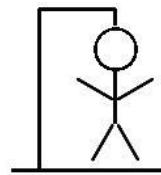
Þátttakendur sitja hvor á móti öðrum og annar byrjar og spyr: *Hvað keyptir þú fyrir peningana sem frúin í Hamborg gaf þér í gær, þú mátt ekki segja **já** eða **nei**, **svart** eða **hvítt** en svaraðu mér þó alltaf.* Sá sem spurður er, þarf að nefna eitthvað sem hann þykist hafa keypt og spyrjandinn spyr hann spjörunum úr og reynir að leggja gildru fyrir hann til að hann segi bannorðin. Þegar sá sem spurður er hefur sagt eitthvað af bannorðunum, er leikurinn búinn og næstu tveir geta tekið við.

### Gálgaleikurinn

**Markmið:** Að þjálfa orðaforða, réttritun og útsjónarsemi.

**Gögn:** Tafla og krít eða blað og skriffæri.

**Lýsing:** Byrjað er á að teikna gálgu eins og myndin sýnir.



Stjórnandinn hugsar sér orð og gerir jafn mörg strik og stafirnir í orðinu eru. Þegar um ung börn er að ræða er heppilegra að velja mannanöfn. Börnin geta upp á stöfum eitt af öðru og ef stafurinn er í nafninu er hann settur á réttan stað á strik. Ef stafurinn sem getið var upp á er ekki í nafninu er teiknaður karl, einn líkamspartur fyrir rangan staf, sem gildir sem refsistig. Svona gengur leikurinn þangað til einhver getur upp á rétta nafninu eða stjórnandi hefur náð að teikna karl í gálgann.

Ég leitaði á leikjanet.is og upp komu tíu orðaleikir en aðeins einn þeirra var á íslensku. Það er stafaleikur sem gengur út á að para saman stafi. Þetta er einfaldur minnisleikur þar sem eru sextán gluggar með földum stöfum, tveir af hverjum staf og á að vera hægt að finna samstæður.

Vefslóð: [http://www.leikjanet.is/?gluggi=leikir\\_spila&leikur=155](http://www.leikjanet.is/?gluggi=leikir_spila&leikur=155)

Mikinn fjöldi skemmtilegra orðaleikja er að finna á netinu og sem dæmi er wordplays.com með mikið af orðaleikjum sem nota má í enskukennslu.

Vefslóð: <http://www.wordplays.com/p/index>

Háskóli Íslands – Menntavísindasvið  
Vormisseri 2009  
Leikir sem kennsluaðferð GLF034G-V09  
Kennari: Ingvar Sigurgeirsson

**Hópverkefni**  
**Leikir sem kennsluaðferð**

Framlag á Leikjavefinn/Leikjabankann



Bryndís Gunnarsdóttir  
Dagný Elísdóttir  
Heiða Björk Ingólfssdóttir  
Jóhanna Fjóra Kristjánsdóttir

## Fallin spýta

**Flokkur:** Hreyfileikir.

**Aldur:** Fjögra ára.

**Markmið:** Að örva hreyfifærni, efla samvinnu og tillitsemi, auka snerpu og athygli.

**Gögn:** Spýta.

**Fjöldi:** Ótakmarkaður.

### Leiklýsing:

Byrjað er á að finna spýtu í góðri stærð, allt að 50 sm. langa, sem er síðan stillt upp við vegg. Einn þátttakandi er valinn til að bíða hjá spýtunni. Hann snýr sér undan og telur upp í fimmtíu. Á meðan hlaupa aðrir þátttakendur og fela sig. Markmiðið er að sá sem er hjá spýtunni finni alla hina. Um leið og spýtumaðurinn sér einhvern úr hópnum, t.d. Gunnu, hleypur hann að spýtunni og kallar hátt „fallin spýta fyrir Gunnu, einn, tveir og þrír“. Þá er Gunna „náð“ og fer og bíður á fyrirfram ákveðnum stað. Þátttakendur sem földu sig eiga að reyna að komast að spýtunni, kasta henni eins langt og þeir geta og kalla „fallin spýta fyrir öllum, einn, tveir og þrír“. Ef það tekst er þar með búið að frelsa alla sem hafa náðst, og leikurinn heldur áfram. Leiknum er lokið þegar sá sem passar spýtuna er búinn að ná öllum.

**Heimild:** Úr eigin safni. Lærði þennan leik í bernsku.

### Fallin spýta – Greinargerð

Ég valdi þennan leik vegna þeirra vinsælda sem hann hafði þegar ég var að alast upp í sveitinni í gamla daga, en börnin notuðu hvert tækifæri sem gafst til að fara í fallin spýtan. Ég sé ekki börn leika þennan leik í dag, og væri gaman að endurvekja hann. Það sem er líka skemmtilegt við leikinn er að hann er ekki einungis fyrir börn (eins og reyndar flestir leikir), heldur hafa fullorðnir mikla skemmtun af honum. Það er að mínu mati mikilvægt að viðhalda leikjum og miðla áfram til barna, því leikir hafa ákveðið menningarlegt gildi. Leikurinn „fallin spýta“ er góð hreyfing fyrir alla, auk þess að þjálfa athygli og snerpu og efla samvinnu meðal barna.

Ég prófaði þennan leik með fimm ára börnum í leikskólanum og gekk það ágætlega þegar þau loks fóru að skilja út á hvað leikurinn gengur. Ég fékk til liðs við mig tvo starfsmenn til að aðstoða börnin meðan þau væru að læra leikinn. Ég byrjaði á að útskýra hann og kynna þeim reglur, en eins og gengur með starfsfólk leikskóla hefur einn lært leikinn svona og annar hinsegin. Ég hélt mig við reglur leiksins eins og ég lék hann í barnsku.

Í byrjun voru börnin ekki að skilja það að vera í felum, en leikurinn felst í að láta stjórnandann ekki sjá sig. Einnig voru þau ekki alveg að skilja tilganginn með spýtunni, héldu að galdurinn væri að stela henni og hlaupa með hana í burtu. Eftir að við starfsfólkið fórum í leikinn og létum börnin horfa á gekk allt betur. Þetta sýnir að það þarf að gefa sér góðan tíma í að útskýra reglur og gang leiksins. Ég á eftir að fara í „fallin spýta“ mjög fljótlega og hlakka til að sjá hvernig gengur þá.

**Dagný Elísóttir.**

## **Yfir**

**Flokkur:** Hreyfileikir.

**Markmið:** Að þjálfar snerpu og hann virkar einnig sem hópefli.

**Gögn:** Léttur bolti og þak á húsi. Æskilegt er að það sé gott hlaupapláss í kring um húsið.

**Aldur:** 5 ára geta leikið þennan leik með aðstoð.

**Fjöldi:** Ótakmarkaður.

### **Leiklýsing:**

Skipt er í tvö lið og æskilegt að jafnmargir séu í hvoru liði. Liðin stilla sér upp sitt hvoru megin við húsið. Boltanum er kastað yfir og kallað „Yfir!“ Þá á liðið sem stendur hinu megin við húsið að reyna að grípa boltann. Ef liðið nær ekki að grípa boltann hendir hann honum aftur yfir með sömu orðum.

Nái liðið að grípa boltann kallar það „Gripið!“ Þá á sá sem greip boltann að hlaupa og reyna að kasta honum í einhvern í hinu liðinu. Um leið og liðsmenn í hinu liðinu sjá þann sem heldur á boltanum, eiga þeir að hlaupa hringinn í kringum húsið og reyna að komast hjá því að fá boltann í sig frá andstæðingnum. Hitti sá sem er með boltann einhvern, kemur sá

hinn sami yfir í hans lið. Svona gengur þetta þar til að allir í leiknum eru komnir í sama lið og þá er leikurinn búinn.

**Útfærsla:** Hægt er að fara í margar útgáfur af þessum leik. Ef það eru margir í honum er t.d. hægt að nota tvo bolta samtímis. Einnig er hægt að fara í leikinn einn á móti einum.

**Heimild:** Lærði leikinn af eldri krökkum fyrir nokkrum árum.

## **Yfir – Greinargerð**

Ég spilaði þennan leik með 10 börnum frá 6-8 ára og komst að sitt hverju.

Hann hefur allt til að bera sem góðan leik þarf prýða. Í honum er spenna, hraði og hann krefst mikil skipulags og samvinnu. Útileikir finnst mér mikilvægir til að auka á útiveru barna. Gera þarf meira af því að hvetja börn í útileiki.

Við byrjuðum á því að fara í leik til að ákveða liðin og síðan fór ég í það að útskýra leikinn fyrir börnunum. Þau voru mjög fljót að ná því hvernig leikurinn gengi fyrir sig og voru ekki í nokkrum vandræðum með að hefja leikinn af fullum krafti. Það hjálpaði líka mikið til við að koma leiknum í gang að einn fullorðinn var í hvoru liði til að byrja með. Spennan leyndi sér ekki á andlitum þeirra þegar þau heyrðu kallað „Gripið!“ hinum megin frá. Það kom vel út að enginn datt út, því þá gat leikurinn haldið áfram lengur og enginn bar ábyrgð á neinum nema sjálfum sér. Þrátt fyrir það reyndi leikurinn mikið á samvinnu því börnin gátu ákveðið saman hver ætti að reyna að hitta andstæðingana. Einnig hvort það ætti að hlaupa eða að reyna að læðast að þeim og eins hvoru megin kofans ætti að hlaupa. Krakkarnir entust þó nokkuð lengi í leiknum og það var mikið hlegið og allir skemmtu sér. Honum lauk þegar það var búíð að ná öllum börnunum í sama lið. Eftir leikinn voru þau mjög afslöppuð þar sem að hann veitti þeim þó nokkra útrás fyrir hreyfipörf sína og fylgdi því mikil spennulosun.

**Heiða Björg Ingólfssdóttir**



## Hans og Gréta

**Flokkur:** Ýmsir hópleikir.

**Markmið:** Að þjálfra hlustun, þor og hópefli.

**Gögn:** Slæða eða trefill til að binda fyrir augun með.

**Aldur:** Frá 3-4 ára.

**Fjöldi leikenda :** Ótakmarkaður.

### Leiklýsing:

Allir standa í hring. Veljið einn til að vera Hans og bindið fyrir augun og veljið annan (án þess að tala) til að vera Gréta. Hans kallar nú á Grétu sem svarar með því að klappa saman lófunum. Hans gengur á hljóðið og þegar hann finnur hana skal hann halda fast og reyna að giska á hver er Gréta.

**Heimild:** *Logopadisk værköjkkasse* eftir Ulla Lathi. 2007.

### Hans og Gréta – Greinargerð

Ég fór í þennan leik með nokkrum 4-5 ára stelpum á leikskóla. Hann er mjög góður til að æfa hlustun og þor, að ganga um með bundið fyrir augun. Það getur verið mjög erfitt fyrir leikskólabörn að hlusta bara með eyrunum, þau nota augun svo mikið þegar þau hlusta, svo þetta er frábær æfing. Þegar ég fór í þennan leik, þá byrjaði ég á því að kynna hann fyrir stelpunum og útskýra reglurnar. Þetta er einfaldur leikur svo þær voru fljótar að ná honum. Það var misjafnt hversu auðvelt þeim fannst að ganga um með bundið fyrir augun og sumum fannst það mjög erfitt og voru hræddar. Þá er gott fyrir kennara að halda í hendi og hvetja barnið áfram og ég gerði það með einni stelpunni sem var hræddust. Sumum fannst líka erfitt að koma við Grétu og snerta til að reyna að finna út hver það er. En þorið er fljótt að koma með æfingunni.

Þegar farið er í leikinn er mikilvægt að svæðið sé ekki með neinum hindrunum sem börnin geta meitt sig á.

**Bryndís Gunnarsdóttir**

# HOLLÍ HÚ!

**Flokkur:** Hreyfileikir.

**Markmið:** Að örva hreyfifærni, snerpu, einbeitingu, hlustun og tengja saman stafi og hljóð.

**Gögn:** Bolti.

**Aldur:** Frá fimm til sex ára með aðstoð.

**Fjöldi:** U.þ.b. þrír til tíu, geta þó verið fleiri.

## Leiklýsing:

Leikurinn gengur út á að geta upp á mannsnafni sem sá er stjórnar hverju sinni ákveður. Þátttakendur standa í röð (gott að vera upp við vegg) og stjórnandinn stendur andspænis þeim í hæfilegri fjarlægð. Hann hugsar sér nafn, segir hvort það sé karlmannsnafn eða kvenmannsnafn, kastar síðan bolta til þess fyrsta í röðinni og nefnir fyrsta stafinn í nafninu. Sá hinn sami getur upp á einhverju nafni sem passar við vísbendingarnar og hendir um leið boltanum til baka til stjórnandans. Ef nafnið er ekki rétt, gengur boltinn á sama hátt til næsta manns og svo þannig koll af kalli. Ef rétta nafnið er ekki komið fram þegar að allir hafa fengið að geta einu sinni, þá hefst næsta umferð þar sem stjórnandinn gefur upp tvo fyrstu stafina í nafninu. Ef það dugar ekki heldur, eru gefnir upp þrír fyrstu stafirnir og svo framvegis. Þannig heldur leikurinn áfram þar til einhver í röðinni nefnir rétta nafnið. Þegar það gerist kastar stjórnandinn boltanum eins fast í jörðina við fætur sér og hann getur, kallar „HOLLÍ!“ og hleypur í burtu sem hraðast. Sá sem gat upp á rétta nafninu reynir hins vegar að ná boltanum sem fyrst og um leið og það tekst kallar hann „HÚ!“ og stjórnandinn nemur staðar um leið. Hann snýr sér í áttina að hinum sem er með boltann og myndar „körfu“ með því að taka saman höndum og teygja handleggina fram. Sá sem er með boltann, má þá taka þrjú „risaskref“ og þrjú „hænskref“ í átt að stjórnandanum og reynir síðan að hitta með boltanum ofan í körfuna. Ef það tekst, verður hann næsti stjórnandi og leikurinn endurtekur sig. Ef ekki, verður sami stjórnandi áfram.

**Heimild:** Úr eigin safni. Lærði þennan leik í bernsku.

## **Hollí hú! – Greinargerð**

Þessi leikur var mjög vinsæll á mínum grunnskólaárum og í starfi mínu hef ég oft leikið hann með 1-4 bekk í grunnskóla við góðar undirtektir. Ég valdi hann í þessu verkefni af því að mér finnst hann skemmtilegur, auk þess að hafa fjölpætt uppeldislegt gildi.

Ég hef líka leikið hann með eldri leikskólabörnunum og það gengur einnig ágætlega upp ef þau fá tilheyrandi stuðning sem aðallega felst í að leiðbeina með stafsetningu. Það helsta sem þarf að varast, er þegar sumir yngstu stjórnendurnir sækja í að breyta nafninu eftir hentugleikum (svo þeir missi ekki stöðuna). Leikskólabörn eru misfær í að grípa eins og eðlilegt er, svo stjórnandinn þarf að vera mjög hreyfanlegur og færa sig nær þegar að svo undir.

Hægt er að útfæra leikinn á ýmsa vegu, t.d. með því að bæta við tveim froskahoppum, fimmtán músaskrefum og svo framvegis. Á þann hátt er líka verið að vinna með talnaskilning og í sumum tilfellum verið að auka möguleika þeirra sem gátu upp á nafninu að koma boltanum í körfuna.

**Jóhanna Fjóra Kristjánsdóttir**

## Lokaorð

Þessi áfangi Leikir sem kennsluaðferð er búin að vera mjög skemmtilegur og fróðlegur. Ég tel samt að hann hefði verið enn lærdómsríkari ef ég hefði haft tæk á að mæta í tíma, en miðað við upptökur hefur oft verið mikið fjör. Á þessum vikum er ég búin að lesa um gildi leiks og prófa marga leiki, bæði leiki sem ég kunní á árum áður og eins leiki sem voru alveg nýir fyrir mér. Einnig er ég nú farin að velta meira fyrir mér um gildi leikja og hve mikilvæg námsleið þeir eru. Leikir hafa mismunandi markmið og það er eitt af því sem hugsá nú meira um þegar börn eru í leikjum, sama af hvaða tagi þeir eru. Ég tel nauðsynlegt að kennarar og aðrir sem vinna í skólastofnunum hvort sem um ræðir leik- eða grunnskóla geri sér ljósa þá staðreynd að leikur er líka nám. Leikir geta og eiga að vera skemmtilegir, sem styrkir það að, að læra í gegnum leik sé námslega góður kostur. Ef börnum finnst gaman eru þau ánægðari og tilbúnari til að læra og námið verður auðveldara, eða eins segir í vísunni

„Það er leikur að læra,,

Þetta læt ég vera lokaorðin á skemmtilegu námskeiði og þakka fyrir mig.

**Dagný Elísdóttir**

## Heimildaskrá:

- Aðalnámskrá leikskóla. 1999. Menntamálaráðuneytið, Reykjavík.
- Anna Björg Árnadóttir og Sigurlaug Lára Ingimundardóttir. 2006. *Leikjahandbók. Ípróttta og tólmstundasvið Reykjavíkurborgar*.
- Anna Kristín Sveinsdóttir og Helga Sigríður Eiríksdóttir. 2005. *Hreyfing í fyrsta sæti*.  
Reykjavík.
- Bryndís Bragadóttir. 1997. *Leikir á léttum nótum*. Hörpuútgáfan, Reykjavík.
- Englebright Fox, Jill. 2008. *Back-to-Basics: Play in Early Childhood*.  
Vefslóð: [http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article\\_view.aspx?ArticleID=240](http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view.aspx?ArticleID=240) [sótt 2. feb. 2009].
- Helgi Grímsson. 2001. *Auðvitað – Bók 2*. Námsgagnastofnun, Reykjavík.
- Ingvar Sigurgeirsson. 2005. *Hugþroskaleikir – Leikir sem örva hugsun*. Kennaraháskóli Íslands, Reykjavík.
- Ingvar Sigurgeirsson. 1999. *Litróf Kennsluáðferðanna*. Æskan, Reykjavík
- Ingvar Sigurgeirsson. 2009. *Leikjavefurinn - Leikjabankinn*.  
Vefslóð: <http://www.leikjavefurinn.is/index.php?f=um> [sótt 1. mars 2009].
- Námsgagnastofnun. 2009. Krakkasíður. Vefslóð: <http://www.nams.is/krakkasidur/>  
[sótt 20. mars. 2009].
- The Promise of Play: Episode 1: The Mother of Invention. 2000. The American Toy Institute.
- The Promise of Play: Episode 3: The Heart of the Matter. 2000. The American Toy Institute.
- Vefur Þjóðminjasafns Íslands  
Vefslóð: <http://www.natmus.is/fraedsla/frodleikur-og-skemmtun/gamlir-barnaleikir/>  
[sótt 11. apríl. 2009].
- Wardle, Francis. 2008. *Play as Curriculum*.  
Vefslóð: [http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article\\_view.aspx?ArticleID=127](http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view.aspx?ArticleID=127) [sótt 2. feb. 2009].