



Leiðbeiningar fyrir ávaxta- og grænmetisþing 22

Það sem þarf: Tening, spilarla eða tappa (t.d. af mjólkurfernum).

Markmið spilsins: Að auka orðaforða. Mikilvægt er að tala um orðin í reitunum á meðan spilað er. Gott er að nefna hverja mynd meðan tappinn er færður.

Spilareglur/hvernig á að spila:

- Leikmenn setja tappana sína á byrjunarreit. Yngsti leikmaðurinn byrjar.
- Leikmenn skiptast á að kasta teningnum og færa tappann sinn um eins marga reiti og teningurinn segir til um.
- Leikmaður annaðhvort
 - o býr til setningu úr orðinu sem er á reitnum sem hann lendir á eða
 - o nefnir eitthvað tvennt sem einkennir myndina (t.d. súrt og gult)
- Ef leikmaður lendir á reit með hindrun þarf að færa tappann til baka um einn reit. Ef leikmaður lendir á reit með ávaxtaþapartý eða hollustu má hann færa tappann sinn fram um tvo eða þrjár reiti allt eftir því sem stendur á reitnum.
- Sá leikmaður sem kemur fyrst á endareit sigrar.

Góða skemmtun!



Leiðbeiningar fyrir spil bls. 78

Það sem þarf: Tening og spilakarla (t.d. tappa af mjólkurfernum).

Markmið spilsins: Að auka orðaforða og efla tjáningu. Nemendur tala um myndirnar í spilinu, lýsa hlut eða dýri með sínum eigin orðum.

Spilareglur/hvernig á að spila:

- Leikmenn fá jafn marga tappa hvor, t.d. 5-10.
- Leikmenn skiptast á að gera.
- Fyrsti leikmaður setur tappa á leikborðsreit og kastar teningnum. Talan á teningnum segir til um hversu mörg atriði leikmaðurinn þarf að segja um myndina á reitnum.
 - Til dæmis, ef leikmaður velur reitinn með skjaldböku og teningurinn lendir á 2, myndi leikmaðurinn fyrst segja „skjaldbaka“ og segja svo frá atriðum sem tengjast skjaldböku: „Þær fara hægt og hafa hús á bakinu.“
- Leikurinn heldur áfram þar til leikmenn hafa notað alla tappana sína.

Tilbrigði:

- Til einföldunar má sleppa teningnum og barnið segir eins mikið og það getur um myndina sem það valdi.
- Til einföldunar má kenna orðaforða með því að láta barnið einungis nefna myndirnar sem það setur tappann sinn á.
- Látið barnið búa til setningu eða sögu með orðunum sem það hefur valið.
- Annar leikmaðurinn lýsir einhverri mynd og hinn á að geta hvaða mynd hann er að tala um. Þegar leikmaður hefur getið rétt er settur tappi yfir myndina.

Góða skemmtun!