

Eftirfarandi leikir eru fengnir úr leikjahefti sem Svandís Halldórsdóttir, kennari í Vatnsendaskóla tók saman. Valdir voru leikir sem henta kennslu íslensku sem annars máls og hafa sumir leikirnir verið aðlagðir/uppfærðir og breytt lítillega.

Ávaxtakarfa

Markmið:

Þjálfra athygli, viðbrögð, minni og hlustun og ekki síst að skemmta sér.

Gögn: Stólar.

Leiklýsing:

Allir nemendur fá ávaxtanafn. Þeir sitja í hring á stólum. Stólarnir eru einum færri en nemendur. Sá sem ekki hefur stól stendur í miðjunni og nefnir tvo ávexti, t.d. appelsínu og epli. Þá standa þeir upp sem heita þeim nöfnum og eiga að skipta um sæti. Einnig getur hann sagt ávaxtakarfa og þá eiga allir að skipta um sæti. Sá sem er í miðjunni á einnig að reyna að setjast og sá sem ekki fær sæti fer í miðjuna.

Þennan leik má útfæra og nota önnur hugtök t.d. dýr, liti, húsgögn, mánuðir, dagar.....

Línuleikurinn / Hákarlatjörn

Leiklýsing:

Skiptið þátttakendum hópa (gjarnan átta eða fleiri í hverjum hóp). Segið þátttakendum að í leiknum eigi þau möguleika á því að læra eitthvað um hvert annað sem þeim dytti ekki í hug að spyrja um. Gefið þessar leiðbeiningar og segið þátttakendum að þetta sé keppni milli hópa og að stjórnandi muni gefa þeim fyrirsmáli um að raða sér upp á ákveðinn hátt. Hver hópur á að raða sér upp eins hratt og hann getur og sá hópur sem er fyrstur sigrar.

Þegar hópurinn er búinn að raða sér upp samkvæmt fyrirsmælunum eiga allir hópmeðlimir að klappa til þess að gefa til kynna að röðin (línun) sé tilbúin. Fyrsta umferðin er æfing svo byrjar keppnin.

Eftir hverja lotu ákveður stjórnandi hvaða hópur var fyrstur til þess að raða sér upp og klappa og lýsir þar með sigurvegara lotunnar. Til tilbreytingar er hægt að láta þátttakendur vita að þeir hafi klárað að raða sér upp með öðrum hætti en að klappa, t.d. öskra, hoppa, syngja lag eða setja hendur upp í loft. Þetta getur aukið skemmtanagildi leiksins. Leikurinn á að vera á léttu nóttunum.

Útfærsla:

Dæmi um verkefni sem kennari getur lagt fyrir hópinn:

Raðið ykkur upp eftir skónúmerum (minni númer fremst og stærri númer aftast), lengd handar, hversu mörg systkini þátttakendur eiga, aldri (yngstur fremst og elstur aftast), hárlit (dökkt fremst og ljósast aftast), hversu mörg gæludýr þeir eiga, hárlengd (sítt fremst, stutt aftast), hversu mörg bein hver og einn hefur brotið, afmælisdögum, nafni (stafrófsröð) eða föðurnafni.

Keðjuleikur

Leiklýsing:

Kennarinn hugsar sér eitthvert einkenni eða eiginleika og kallar það upphátt yfir hópinn. Börnin ganga um herbergið og finna önnur börn sem finnst það sama um sig eða hafa sama einkenni.

Dæmi: Kennarinn kallar: Uppáhaldslitur. Börnin ganga um og segja upphátt uppáhaldslitinn sinn og krækja saman höndum við þau sem eiga sama uppáhaldslit. Síðan kallar kennarinn upp annað einkenni, t.d. það sem skemmtilegast að gera í skólanum. Þá slitna keðjurnar og nýjar myndast. Dæmi um einkenni geta í raun verið hvað sem er, uppáhaldsdýr, -matur, hvernig þau komu í skólann, gæludýr, föt og augnlitur svo fátt eitt sé nefnt.

Góðan daginn

Leiklýsing:

Einn leikmaður hefur bundið fyrir augu þannig að hann sjái ekki aðra leikmenn sem sitja í sætum sínum. Stjórnandi leiksins gefur einhverjum leikmanni bendingu. Hann stendur upp og segir "Góðan daginn ... (nafn blindingjans)" og breytir gjarnan röddinni. Blindinginn reynir að þekkja röddina og svarar þá t.d. "Góðan daginn, Anna". Hann má geta einu sinni til þrisvar (ákveðið hverju sinni t.d. með hliðsjón af aldri nemenda) og dugi það ekki til skipta þeir um hlutverk. Ef blindinginn getur rétt heldur hann áfram hlutverki sínu. Þetta má vitaskuld hafa öfugt.

Útfærsla: Í annarri útgáfu þessa leiks gengur blindinginn milli hinna leikmannanna, heilsar með handabandi og spyr að nafni. Sá sem svarar hverju sinni segir til nafns og föðurnafns og segir jafnvel einhver deili á sér. Sá sem svarar notar annað hvort eigið nafn eða einhvers annars í hópnum. Blindinginn svarar með því að segja hvort satt var eða logið. Geti hann rétt hafa þeir hlutverkaskipti.

Sannleikur og lygi

Leiklýsing:

Skrifa niður á blað tvennt sem satt er um sjálfan sig og eitt sem er lygi. Hinir eiga að giska á hvað af þessu var lygi

Kærleiksleikurinn

Leiklýsing:

Kennarar festa miða /pappadisk með límband eða snæri aftan á öll börnin og svo eiga börnin að skrifa eitthvað jákvætt um viðkomandi á blaðið.

- Áhöld: Blöð og límband eða snæri.
- Markmið: Að hrósa hvort öðru og hugsa um það sem er jákvætt í fari félaganna.
- Afbrigði: Hægt að nota pappadiska eða kórónu í stað blaðs.
- Áhersla: Það sem er skrifað verður að vera jákvætt

Flækjumamma

Leiklýsing:

Kennarinn byrjar á því að kenna börnunum þulu sem hljóðar svo:

Flækjumamma, flækjumamma þú mátt ekki okkur skamma, komdu og leystu þennan hnút, og hleyptu okkur út.

Eitt barnið er flækjumamma og fer út í horn á stofunni, úr augsýn barnanna. Börnin leiðast í hring og flækja sig saman, búa til erfiðan hnút. Þegar að þau eru búin að þessu fara þau með þuluna og mamman kemur og reynir að leysa hnútinn. Börnin mega ekki sleppa höndunum á meðan að hnúturinn er leystur. Ef hópurinn er ekki stór væri gaman að leyfa öllum að vera *flækjumamma*.

Útfærsla:

Kennarinn er börnunum til aðstoðar, en hann má ekki hjálpa þeim of mikið, helst ekki neitt.

Kakan í krúsinni

Leiklýsing:

Öll börnin sitja í hring og fá hvert sitt númer. Síðan búa þau til taktfastan takt með því að klappa fyrst á lærin og klappa síðan saman höndunum og gera þetta til skiptis. Svo byrjar sá fyrsti á því að spyrja „Hver stal kökunni úr krúsinni í gær?“ Annar tekur við og segir: „Númer ? (hér er eitthvert númer notað) stal kökunni úr krúsinni í gær.“ Sá sem hefur númerið svarar: „Ha, ég?“ allir segja saman í kór: „Já þú“ hinn segir: „Ekki satt“ og þá spyrja allir í kór: „Hver þá?“ hinn svarar: „Númer ? stal kökunni úr krúsinni í gær.“ Þá segir sá sem hefur það númer „Ha, ég?“ og síðan heldur þetta áfram koll af kalli. Börnin klappa allan tímann í takt og halda viðstöðulaust áfram að spyrja. Ef einhver hikar fer hann aftast í röðina og fær aftasta númerið.

- Áhöld: Engin.
- Markmið: Samhringingur fyrir hóp sem er að kynnast.
- Afbrigði: Hægt er að nota nöfn í stað fyrir númer.
- Áhersla: Á að halda takti og halda viðstöðulaust áfram

Sjór, loft og land:

Leiklýsing:

Fjöldi þátttakenda: Lágmarksfjöldi fjórir en ekkert hámark.

Mikilvægt er að vera búin að kenna orðin sem á að nota og leika svo í framhaldinu.

Leiklýsing: Þátttakendur sitja í hring og einn er inni í hringnum. Sá sem er inni í hringnum bendir á einhvern og segir sjór, loft eða land.

Sjór: Ef sá sem er inni í hringnum segir sjór á sá sem hann bendir á að nefna eitthvað dýr sem í sjónum býr. Ekki má nefna tegund á dýri, t.d. fiskur, heldur verður að segja t.d. ufsi eða ýsa. Sama gildir að sjálfsögðu um önnur dýr sem í sjónum lifa.

Loft: Ef miðjumaðurinn segir loft á sá sem bent er á að nefna dýr sem flýgur og gildir það sama hér að ekki má nefna tegund heldur verður að nefna t.d. örn eða leðurblöku.

Land: Ef miðjumaðurinn segir land þá á að nefna dýr sem lifir á landi og gildir hér það sama um tegundirnar, nefna t.d. ljón eða labradorhund.

Hringleikur

Leiklýsing:

Börnin sitja í hring (helst ekki færri en sjö). Leiðtogi gefur fyrirmæli: „Allir sem eru í svörtum sokkum eiga að færa sig um tvo stóla til hægri.“ hin börnin sitja kyrr og geta lent í því að einhver setjist ofan á þau. Næst segir leiðtoginn: „Allir sem eiga bleika bursta færa sig um einn stól til vinstri“ og svo framvegis.

Hér gæti verið gott að vera búinn að undirbúa hvað á að nota t.d. liti á sokkum/buxum/peysum/.... og æfa þann orðaforða

- Áhöld: Jafn margir stólar og þátttakendur.
- Markmið: Hópefli og samhristingur fyrir hóp sem er að kynnast.
- Afbrigði: Hægt er að nota söngva eða biblíuvers og þeir sem geta tekið undir lagið eða farið með versíð geta fært sig. Hinir sitja kyrrir og kunna það vonandi næst.
- Áhersla: Á að hlusta og fara eftir fyrirmælum

Hvísluleikur

Leiklýsing:

Börnin sitja í hring. Eitt barnið fær það hlutverk að finna orð sem það segir ekki upphátt heldur hvíslar því að næsta barni. Það hvíslar svo að þeim sem situr við hlið sér og svo koll af kolli. Síðasti barnið í hringnum segir svo upphátt hvað það heyrði hvíslað að sér. Barnið sem byrjaði dæmir svo hvort orðið hafi komist rétt til skila.

- Áhöld: Engin.
- Markmið: Hafa ofan af börnunum þegar beðið er eftir strætó eða sem hugleiðing tengda umræðu um samskipti og hvernig sögur geta breyst í munni fólks.
- Afbrigði: Leikið sama leik en notið setningar í stað orða, reynist það jafn auðvelt?
- Áhersla: Á að hvísla lágt og hlusta vel

Gullkista

Leiklýsing:

Nemendur leggjast á grúfu (mynda gullkistu) þegar kennari flautar einu sinni.

Kennari segir upp úr gullkistunni koma t.d. froskar þá byrja allir nemendur að leika froska og þegar kennari flautar breytast nemendur aftur í gullkistu og eitthvað nýtt kemur næst upp úr kistunni td. Ofurhetjur, kennarar, ballettdansarar, heimsmeistarar í fótbolta, íþróttamenn, frægar persónur, alls konar dýr, úr sjónum, fuglar, skriðdýr, kengúrur, birnir, húsdýr og fleira.

Gálgaleikur

Leiklýsing:

Leiðtogi skrifar upp á töflu strík fyrir hvern staf í orðinu sem hann hefur hugsað sér. Ef börnin giska á staf í orðinu er hann skrifaður alls staðar þar sem við á en ef hann er ekki í orðinu er stafurinn skrifaður til hliðar við orðið og leiðtogi byrjar að teikna mann í gálga (myndin er fullkláruð eftir níu til þrettán vitlausa stafi). Ef börnin eru búin að finna orðið áður en allur maðurinn er teiknaður í gálgann vinna þau en ef allur maðurinn er kominn í gálgann tapa þau.

- Áhöld: Túss og tússtafla/stórt blað eða krít og krítartöflu.
- Markmið: Fá börnin til að hugsa, auka orðaforða og sýna útsjónasemi.
- Áhersla: Á að börnin fái ekki að svara nema rétta upp hönd

Sagnaskemmtun:

Leiklýsing:

Leiðtogi setur alls kyns (óvenjulega) hluti í poka. Eitt barn í einu fær það hlutverk að loka augunum og velja fjóra hluti úr pokanum. Viðkomandi fær síðan tvær mínútur til að segja sögu þar sem allir þessir fjórir hlutir gegna einhverju hlutverki. Í lokin má greiða atkvæði um hvaða barn sagði bestu söguna.

- Áhöld: Fullt af hlutum í poka, má vera hvað sem er, til dæmis kerti, bangsi, blóm, spil, bolti og svo framvegis.
- Markmið: Að fá börnin til að semja sögu með því að nota hugmyndaflugið út frá hlutum sem þau drógu.
- Afbrigði: Öllum börnunum er skipt í nokkra litla hópa og einn úr hverjum hóp dregur fjóra hluti. Síðan hjálpast hóparnir að við að semja sögu þar sem allir hlutirnir hafa eitthvert hlutverk. Geta skrifað söguna á blað með hjálp frá leiðtoga ef það þarf. Síðan les einn úr hverjum hóp upp söguna. Einnig getur leiðtoginn lesið allar sögurnar meðan börnin snæða nesti.
- Áhersla: Á að vera frumleg og hugmyndarík.

Minnisleikur :

Leiklýsing:

Kennari tekur myndir af nokkrum ólíkum hlutum og varpar upp með skjávarpa. Síðan er myndin hulin og börnin eiga að telja upp eins margar myndir og þau muna eftir. Gaman er að bera saman hvaða áhrif það hefur að láta börnin horfa á myndirnar í mislangan tíma, til dæmis 10, 15 eða 20 sekúndur.

- Áhöld: Skjávarpi til að varpa upp ljósmynd en fyrir afbrigði þarf 10-20 hluti, má vera hvað sem er til dæmis bolli, kerti, bréfastemmi, bangsi, kubbur og svo framvegis.
- Markmið: Þjálfra athygli og minni.
- Afbrigði: Öllum hlutum er raðað á borð og teppi breytt yfir sem hylur alla hlutina. Síðan er hver og einn leiddur að borðinu og fær barnið 10-20 sek. til þess að leggja alla

hlutina á minnið. Barnið sem getur lagt flesta hluti á minnið stendur uppi sem sigurvegari.

- Áhersla: Á að reyna að muna sem flesta hluti

Eftirherma

Leiklýsing:

Tveir og tveir eru valdir til að koma upp í einu. Leiðtogi skrifar á miða orð (með stórum stöfum) á hlut, persónu, dýri eða einhverju öðru sem hægt er að leika. Síðan festir leiðtogi miða á bak hvors barns (þau mega ekki sjá það sem stendur á bakinu á sér). Síðan á barn A að leika það sem stendur á baki barni B þar til B uppgötvar hvað það er sem stendur á bakinu sínu. Síðan skipta þeir um hlutverk.

- Áhöld: Blað og penna.
- Markmið: Örva leikræna tjáningu, sköpun og nota hugmyndaflugið.
- Afbrigði: Að láta fleira en eitt par leika í einu og leyfa öllum að prófa. Einnig er hægt að hvísla að barninu hvað það á að leika ef það kann ekki að lesa.
- Áhersla: Bannað að tala og hafa ákveðinn tíma til að leika svo það dragist ekki á langinn

Spurningakeppni

Leiklýsing:

Í þessum leik geta öll börnin verið með. Áður en leikurinn hefst þarf að semja spurningar sem hafa allar annað hvort já eða nei sem svar. Spurningarnar geta verið alvarlegar, út í hött og allt þar á milli svo lengi sem svarið við þeim er annaðhvort já eða nei. Umhugsunartími er nánast enginn fyrir börnin. Þau eru öll spurð í fyrstu umferð. Þau börn sem svara rangt eru úr leik. Leiknum er haldið áfram þar til einn stendur eftir sem sigurvegari.

- Áhöld: Blað með spurningum og spjöld með já og nei eða broskarli og fýlugarli.
- Leiksvæði: Kennslustofa
- Markmið: Að fá börnin til að hugsa.

Að teikna á töfluna

Leiklýsing:

Takið eitt barn upp og hvíslið að því hvað það á að teikna á töfluna (flugdreka, strák með skólatösku, flugvél og svo framvegis helst að nota orðaforða sem búið er að leggja vel inn). Hin börnin eiga að giska á hvað verið er að teikna. Þau börn eru aðeins spurð sem rétta upp hönd. Fyrsta barnið sem getur rétt fær að teikna næst.

- Áhöld: Tafla og tússpenni/krít
- Markmið: Æfa fínhyringar og fá börnin til að nota hugmyndaflugið.
- Áhersla: Á að börnin fái ekki að svara nema rétta upp hönd

Að sækja hlut

Leiklýsing:

Hópnum er skipt í tvö lið. Leiðtogi stjórnar leiknum og er mitt á milli liðanna eða í sömu fjarlægð frá báðum. Leiðtoginn biður um einhvern hlut úr skólastofunni, til dæmis bók, blað, strokleður..... og það lið sem er fyrri til þess að koma með hlutinn til stjórnandans fær stig. Hópurinn sem fær fleiri stig vinnur.

- Markmið: Samhringingur með skemmtilegri keppni.
- Áhersla: Á að vera fljót að finna og koma hlut til skila til að vinna sér inn stig

Pokinn gengur

- Poki fullur af miðum gengur á milli barnanna og á meðan er spiluð fjörug tónlist. Þegar tónlistin hættir á barnið sem heldur á pokanum að draga einn miða og gera það sem stendur á miðanum. Fyrirmælin á miðanum geta verið allt mögulegt, til dæmis syngja lag, hoppa á öðrum fæti og svo framvegis.
- Áhöld: Poki og miðar með fyrirmælum á.
- Markmið: Samhringingur fyrir hóp sem er að kynnst.
- Afbrigði: Leyfa börnunum að semja fyrirmælin og láta leiðtogana leika.

Nafnabingó

- Öll börnin skrifa nöfnin sín á miða eða fá hjálp við það og afhenda leiðtoga. Síðan fá allir autt bingóspjald, ganga um og spyrja aðra að nafni og safna eins mörgum nöfnum á blaðið og reitirnir segja til um (sex til níu reiti).
- Áhöld: Litlir miðar, blýantar, bingóblöð, tölur eða annað sem má nota til að setja á bingóspjöldin.
- Markmið: Hjálpa börnunum við að læra nöfnin hvort á öðru. Samhringingur fyrir hóp sem er að kynnst.
- Áhersla: Á að fá mismunandi nöfn í alla reitina og reyna að fá bingó