

Greinasafn (<http://bakhjarl.menntamidja.is/category/greinar/>)

# Að hafa gaman, leika og læra



18. mars, 2020 (<http://bakhjarl.menntamidja.is/2020/03/18/ad-hafa-gaman-leika-og-laera/>)

👤 esteryr (<http://bakhjarl.menntamidja.is/author/esteryr/>)

(<http://bakhjarl.menntamidja.is/2020/03/18/ad-hafa-gaman-leika-og-laera/?print=pdf>)

(<http://bakhjarl.menntamidja.is/2020/03/18/ad-hafa-gaman-leika-og-laera/?print=print>)

Höfundar eru

**Rannveig Björk Þorkelsdóttir**, lektor við Menntavísindasvið Háskóla Íslands og

**Jóna Guðrún Jónsdóttir**, leiklistarkennari við Háteigsskóla

Á tímum sem þessum þar sem skólastarf er með breyttu sniði er kjörið tækifæri fyrir kennara og foreldra, sem eru heima með börnum sínum, að nýta sér leiki og leiklist. Í gegnum leiklist læra börn að setja sig í spor annarra og styrkja sjálfsmynd sína auk þess að taka ákvarðanir sem byggðar eru á eigin skoðunum og tilfinningum. Þau læra að takast á við ímyndaðar aðstæður, þjálfast í skipulagðri og markvissri samvinnu sem eflir félags- og málþroska. Leiklistin styður börn í að tjá, móta og miðla



hugmyndum sínum og tilfinningum og ýtir undir lýðræðislega þátttöku. Hvernig væri að ýta borðum og stólum til hliðar og prófa að leika söguna sem þið eruð að lesa eða reikna dæmið í gegnum leik?

Hér eru nokkrir leikir sem reyna á samvinnu og samstarf.



### **Dans á dagblaði:**

Hver nemandi fær eina síðu af dagblaði. Kennari setur tónlist í gang og eiga nemendur að dansa á dagblaðinu, án þess að rífa það eða stíga af því. Svo stoppar kennarinn tónlistina, en þá eiga nemendur að brjóta blaðið í tvennt og halda áfram. Eftir því sem kennari stoppar, þeim mun erfiðara er að stíga ekki á gólfið, en þá er einstaklingurinn úr. Þeir sem ná ekki að brjóta blaðið í tvennt áður en tónlistin hefst aftur eru einnig úr leik.

### **Drottningin og börnin hennar**

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.

Ef ákveðið hefur verið að leika dýr eða hlut má byrja að leika um leið og drottningin segir.

### **Hreyfileikur með teiknuðu tákni**

Leikurinn byrjar á því að allir fara í röð. Þegar röðin er kominn þá setjast allir á stóla. Byrjað er á því að velja hver byrjar og hver endar. Sá sem byrjar teiknar tákni á bak næsta nemanda og þannig gengur leikurinn alla



röðina. Þegar komið er að síðasta aðila þá teiknar hann táknið sem hann fékk á blað eða töfluna. Svo skoða allir hvað síðasti aðilinn teiknaði. Ef táknið er enn það sama þá setja allir þumalinn upp og ef það er ekki það sama þá setja þeir þumalinn niður. Leikurinn heldur svo áfram með því að sá sem var síðastur verður fyrstur. Þá byrjar sá fyrsti á því að teikna á bak þess sem er fyrir framan hann og þannig gengur leikurinn koll af kolli. Þegar leikurinn hefur gengið alla röðina er hægt að stoppa leikinn eða halda áfram eftir vilja hópsins. Þegar leiknum er lokið þá er gaman að sjá hvort táknið sé enn eins eða hvort það hafi breyst mikið.

1. Allir fara í röð
2. Setjast á stól
3. Fyrsti valinn
4. Teikna á bak
5. Leikurinn gengur hringinn
6. Síðasti teiknar táknið
7. Leik lýkur eða fer alla röðina

Leikurinn er mjög auðveldur og þægilegur í notkun og hentar við hvaða aðstæður sem er. Hægt er að standa eða sitja eftir því hvað hentar hópnum. Leikurinn hentar öllum aldursflokkum, fötluðu sem ófötluðu fólki. Leikurinn svipar til hvíslusleiks en í stað þess að hvísla þá er einfalt táknið teiknað á bak næsta einstaklings.

## **Guffi**

Allir þátttakendur eru með lokuð augun. Kennari pikkar á öxl þess sem „er ann“ og er Guffi. Allir hreyfa sig um salinn og reyna að finna Guffa, með því að spyrja alla sem þeir rekast á. Allir svara nei nema þeir séu Guffi. Ef þú rekst á Guffann og hann svarar ekki þá veistu að hann er Guffi og hengir þig aftan á hann (hendur á axlir). Í lokin er komin keðja af fólki.

## **Að láta andlitið ganga**

Allir sitja í hring (á gólfi, mottum eða stólum). Einn byrjar á því að gretta sig (oft kennarinn). Hann færir síðan andlitið að næsta manni sem hermir eftir viðkomandi og setur upp sömu grettu og sá sem byrjaði. Sá sem tók við andlitinu snýr andlitinu að næsta manni í hringnum en breytir grettunni á leiðinni í nýja grettu. Sá sem tekur við þeirri grettu hermir nákvæmlega eftir henni og breytir henni síðan aftur þegar hann snýr sér að næsta manni. Þannig gengur það koll af kolli.



Það sem hver þarf að gera er að breyta grettunni um leið og andlitið ferðast að næsta manni í hringnum. Þannig að allir herma eftir nýrri grettu.

Afbrigði: Sýna tilfinningar í andliti í stað grettu.

### **Hvað ertu að gera? (látbragð)**

Tveir og tveir nemendur vinna saman. Þeir byrja á því að ákveða hvor aðilinn eigi að byrja. Sá sem byrjar gerir einhverja hreyfingu t.d. að hlaupa (hleypur á staðnum, allt gerist að staðnum, ekki út um alla stofu). Sá sem horfir á segir við viðkomandi: Heyrðu hvað ertu að gera? (má líka nota nota nafn: Guðrún hvað ertu að gera? Þá læra þau nöfnin ef þau kunna þau ekki fyrir). Sá sem byrjaði hreyfinguna (að hlaupa) segir eitthvað allt annað en hann gerði t.d. ég er að lesa bók. Þá á sá sem spurði að leika það að lesa í bók (með látbragði) og hinn spyr heyrðu hvað ertu að gera? Sá sem er að lesa bókina segir eitthvað allt annað og hinn gerir það sem hann sagði. Þannig heldur leikurinn stöðugt áfram. Síðan má skipta um mótaðila. Þá eru nemendur búnir að fá allskyns hugmyndir og geta prófað þær á öðrum.

Þessi leikur reynir m.a.á látbragð, ímyndunarafli, að taka hluti úr samhengi og líkama.

### **Góðan dag herra/frú forseti**

Einn nemandi snýr baki í hina nemendurna (standandi eða sitjandi á stól). Sá nemandi er herra eða frú forseti. Aðrir nemendur sitja í krók eða bara á gólfinu í hóp fyrir aftan viðkomandi. Kennari bendir á einn nemanda og hann á þá að segja „Góðan daginn herra forseti eða frú forseti“ með eins skrytinni rödd og hann getur. Herra/frú forseti á að geta hver á þessa skryttnu rödd. Hann má standa upp og benda á viðkomandi ef nemendur kunna ekki nöfnin á hvort öðru. Herra/frú forseti má geta þrisvar sinnum og sá sem á röddina má endurtaka setninguna þrisvar. Ef herra/frú forseti getur upp á því hver á röddina skipta þau um hlutverk og sá sem átti röddina verður herra/frú forseti. Þannig gengur leikurinn koll af kalli. Ef herra/frú forseti veit ekki hver á röddin eftir þrjú skipti má hjálpa til og spyrja t.d. hvaða staf viðkomandi á o.s.frv. til að hjálpa til svo að herra/frú forseti sitji ekki endalaust í stöðunni sinni.

Þessi leikur reynir á rödd og hlustun.

### **Að nota líkamann og búa til hlut sem hópur**



Nemendum er skipt upp í hópa. Gott er að hafa fjóra í hóp. Kennari biður nemendur að búa til einhvern hlut eða dýr t.d. brú. Hver hópur á þá að búa til EINA brú pr. hóp með líkömum sínum (látbragð). Kennari gefur nemendur smá tíma til að ræða saman og prófa sig áfram. Þegar kennari metur það svo að tíminn sé nægur telur hann niður frá fimm til einn og segir síðan frjósa. Nemendur frjósa þá í t.d brúnni. Kennari getur gengið um og bent á hvað brýrnar séu mismunandi og flottar, ekkert rétt og ekkert rangt. Síðan leyfir kennari nemendum að slaka á og kemur með eitthvað annað sem hver hópur á að búa til t.d. gíraffi, blóm, bátur, glutti, peysa, fíll o.s.frv

Þessi leikur reynir m.a. á samvinnu, að komast að samkomulagi og líkama.


### Fyndið og skrýtið göngulag


Nemendur standa í hring. Einn byrjar á því að ganga með skrýtnu göngulagi innan í hringnum (í hring innan í hringnum). Hinir í hringnum herma eftir göngulaginu á staðnum. Sá sem gengur með skrýtna göngulaginu gengur síðan að einhverjum í hringnum og sá hinn sami á að taka við og koma með annars konar skrýtið göngulag. Þannig gengur þetta koll af kolli þangað til allir eru búnir að fá að prófa. Það er líka hægt að nota þennan leik eins og þrautakóngur þannig að nemendur eru í einni röð.


Þessi leikur reynir á m.a. líkama og athygli og jafnvel hrynjandi þar sem nemendur þurfa að herma eftir.


---


#### Share this:

 (<http://bakhjarl.menntamidja.is/2020/03/18/ad-hafa-gaman-leika-og-laera/?share=twitter&nb=1>)

 (<http://bakhjarl.menntamidja.is/2020/03/18/ad-hafa-gaman-leika-og-laera/?share=facebook&nb=1>)

 (<http://bakhjarl.menntamidja.is/2020/03/18/ad-hafa-gaman-leika-og-laera/?share=linkedin&nb=1>)

 (<http://bakhjarl.menntamidja.is/2020/03/18/ad-hafa-gaman-leika-og-laera/?share=pinterest&nb=1>)

 (<http://bakhjarl.menntamidja.is/2020/03/18/ad-hafa-gaman-leika-og-laera/#print>)



Hvernig geta fullorðnir talað  
við börn um Covid-19? →

## Leave a Comment

---

**WordPress Social Login is not configured yet.**

Please navigate to **Settings > WP Social Login** to configure this plugin.

For more information, refer to the online user guide (<http://miled.github.io/wordpress-social-login>).

Comment

Name

Email

Website URL

**Save my name, email, and website in this browser for the next time I comment.**

**Add Comment**



