



FJÁRSJÓÐSPÉMA

Aldur: 5-6 ára.

Áherslupáttur: Jafnvægi, samhæfing og sköpun.

Efniviður: Steinar eða einhver „fjársjóður“.

Kennslufræðilegar leiðbeiningar: Hóla, brekku eða grasfleti má finna víða, þarf hvorki að vera löng brekka né breið til að megi nýta sér hana og efla hreyfifærni barna. Hægt er að framkvæma æfinguna á hvaða árstíma sem er en ávallt gæta að öryggi barnanna.

Tími



Hvað?

Hvernig?

Hvers vegna?

Leikur: Gull og silfur

Börnunum er skipt í tvö lið og koma þau sér fyrir sitt hvoru megin við merktu línu. Annað liðið er gull og hitt er silfur. Þegar leiðbeinandi segir gull þá á það lið að reyna að klukka einhvern í silfur-liðinu og öfugt. Í byrjun er gott að ná gull silfri þá telst það sem stig, þegar þau ráða betur við hann þá flyst sá sem náðist yfir í hitt liðið en það kann að vera flókið að skilja á þessum aldri.

Leiðbeinandi stjórnar leiknum og þarf að útskýra hann vel. Best er að sýna hann nokkrum sinnum til að börnin átti sig á fyrirkomulagi og reglum. Til að ögra börnunum enn frekar má láta þau byrja í mismunandi stellingum t.d. á kvið, sitja, snúa baki í hitt liðið og fleira.

Leikurinn er nokkuð flókinn en með mörgum endurtekningum þá þjálfast börnin í honum. Leikurinn er góður sem undirbúningur fyrir flóknari leiki.

Fjársjóðsleitt

Fjársjóðsleitt

Í þennan leik þarf „fjársjóð“. Leiðbeinandi felur „fjársjóðinn“ og lætur börnin hafa kort af svæðinu þar sem þau eiga að leita að honum.

Gullgrafarar

Í þennan leik þarf x marga steina eða „fjársjóð“. Leiðbeinandi getur verið búinn að fela gullið fyrirfram. Skiptið börnunum í tvö jöfn lið. Útskýrið vel á hvaða svæði steinarnir mega vera. Það lið sem er fyrra til að finna alla sína steina sigrar. Þennan leik er hægt að leika nokkrum sinnum í röð.

Fjársjóðsleitt

Plastið nokkur A4 blöð og notið töflutúss til að merkja inn á það hvar „gull“ er að finna, sporið leiðina með - - - - og látið allskonar hindranir verða á vegi barnanna, s.s bekki, staura, kanta, grjót eða annað í nágrenni leikskólans.

Einnig er hægt að skipta þeim í tvö lið og láta þau fela fyrir hvort öðru og teikna kort.

Gullgrafarar

Hafið svæðið mjög afmarkað, hér þarf þá ekki að nota kort. Látið allskonar hindranir vera á svæðinu, s.s bekki, staura, kanta, grjót eða annað í nágrenni leikskólans.

Í þessum ímyndunar- og hlutverkaleikjum er hægt að örva alla hreyfifærni barnanna á sama tíma og örva hugmyndaflug og sköpun.

Færni til framtíðar



Leikur: Sjóræninginn

Mynda þéttan hring. Í smá stund fá allir að virða fyrir sér vel hvernig allir eru klæddir. Hvert barn getur lýst sínum fatnaði og nefnt litina sem það er klætt í.

Eitt barn er valið til að grúfa eða fara afsíðis í smá stund. Á meðan er einhverjum þremur fötum breytt eða þrjú börn skiptast á fötum, s.s vettlingum, húfu eða skóm. Barnið sem fór afsíðis á svo að giska á hvað er breytt.

Leikurinn örvar sjónskyn og minni barnanna.

Markvisst er unnið með íslenskt mál við það að lýsa fatnaði.