

SPOR

SPOR



SPOR

Elín Elísabet Jóhannsdóttir



SPOR 3

Lífsleikni fyrir 3. bekk
ISBN 978-9979-0-2262-6

© Elín Elísabet Jóhannsdóttir
© teikningar Ingimar Waage
© ljósmyndir Menntamálastofnun
© teikning af spili á bls. 10 og 11 Sigrún Hanna Ómarsdóttir

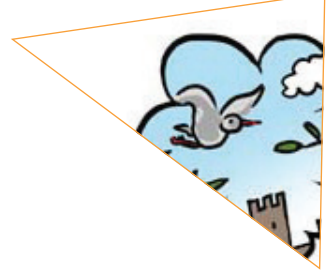
Myndir á bls. 5 af gömlum leikföngum birtar með góðfúslegu leyfi Árbæjarsafns í Reykjavík.

Allur réttur áskilinn

1. útgáfa 2003
Rafræn útgáfa 2018
Menntamálastofnun
Kópavogi

Ritstjóri: Aldís Yngvadóttir
Umbrot og hönnun: Menntamálastofnun
Prentvinnsla: Litróf ehf.

Allir búa yfir hugmyndaflugi



Í leik er allt hægt

Maður getur ímyndað sér hvað sem er og verið hver sem er. Sá sem er að leika sér þarf að nota ímyndunaraflíð og hugmyndaflugið. Ímyndunaraflíð hjálpar okkur að sjá hlutina fyrir okkur. Hugmyndaflugið kemur að góðum notum í leik. Þeir sem eru duglegir að leika sér þjálfar með sér gott hugmyndaflug og frábært ímyndunarafl. Skemmtilegustu leikirnir verða þegar við gefum hugmyndafluginu lausan tauminn.

Eins og í öðrum heimi

Þegar ég leik mér finnst mér eins og ég fari inn í annan heim. Ég sé fyrir mér allt í huganum. Einu sinni átti ég í þykjustunni heima í risastórri höll þar sem allt var úr gulli. Ég gleymdi bæði stað og stund og sá hlutina í kringum mig eins og þeir væru úr gulli. Mér finnst óþægilegt þegar einhver kemur og truflar leikinn. Þá er eins og manni sé kippt inn í raunveruleikann og leikurinn hverfur eins og reykur. Púfff!

Slökkt á hugmyndafluginu

Ég held að sumir krakkar horfi of mikið á sjónvarpið eða eyði of mikum tíma í tölvuleikjum. Ég held að það örvi ekki ímyndunaraflíð nóg. Mér finnst sjónvarpið deyfa hugmyndaflugið því þegar maður horfir á það, þarf maður ekki að beita hugmyndafluginu.



Hugmyndaflug

Einu sinni var ég að passa litla bróður minn. Litli bróðir var ákaflega lítill og mjór. Hann var ekki duglegur að borða matinn sinn. Mamma sagði að ég skyldi reyna að fá litla bróður til að borða eina pylsu. Ég setti pylsuna á diskinn hans. Litli bróðir gretti sig og fitjaði upp á trýnið. – Ég vil ekki pylsu, sagði hann. Ég vil fá nammi. Nú kom sér vel að hafa gott hugmyndaflug. Ég staldraði við og velti því fyrir mér hvernig ég gæti fengið bróður minn til þess að borða pylsuna. Loks datt ég niður á lausnina: Ég tók aðra pylsu upp úr pottinum og sagði glaðlega: – Þeir sem ekki vilja borða eina pylsu, verða að borða tvær! Litli bróðir lét ekki segja sér þetta tvisvar. Hann gat ekki hugsað sér að borða tvær pylsur, svo hann flýtti sér að borða eina. Ég gat ekki annað en brosað.

Skapandi hugsun

Stundum þarf skapandi hugsun til þess að leysa málin. Ég gleymi því aldrei þegar ég var lítill og þurfti að fara til læknis. Læknirinn ætlaði að kíkja í eyrun á mér en ég vildi alls ekki leyfa honum það. Ég barðist um á hæl og hnakka því ég hélt að læknirinn ætlaði að meiða mig. Læknirinn var einstaklega úrræðagóður. Hann notaði skapandi hugsun til þess að leysa málin. Í stað þess að pína mig til þess að leyfa honum að kíkja í eyrun, náði hann í hvítan læknahanska úr gúmmíi. Svo spurði hann mig hvort mig langaði í blöðru. Ég svaraði engu og horfði forviða á lækninn. Svo tók hann hanskan og blés hann upp eins og blöðru og teiknaði með pennanum sínum augu, munn og nef á „blöðruna“. Þetta var skrýtnasta blaðra sem ég hafði séð. Læknirinn gaf mér blöðruna og í staðinn leyfði ég honum að kíkja í eyrun. Skapandi hugsun getur komið sér vel í ýmsum störfum.

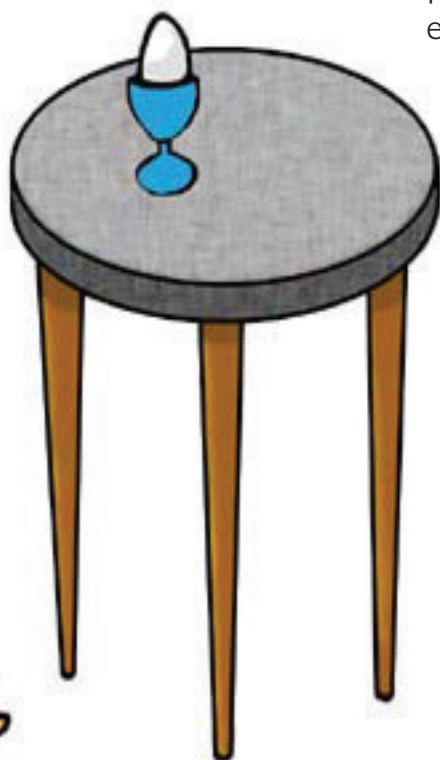
Þetta þér fleiri störf í hug þar sem skapandi hugsun getur komið sér vel?





Ímyndunarafl

Ég hef lært að það megi ekki leika sér með matinn. En stundum er ímyndunaraflið svo mikið að ég get ekki að því gert að mér dettur ýmislegt í hug þegar ég er að borða! Um daginn var ég að borða soðið egg. Eggið stóð í fallegum eggjabikar. Ég ímyndaði mér að eggjið væri fjall og ég væri á fjallinu. Fjallið stæði á gullæð og ég væri gullgrafari! Fyrst þurfti gullgrafarinn að höggva í gegnum efsta lagið. Ég ímyndaði mér að teskeiðin sem ég notaði til þess að höggva í eggjaskurnina væri haki. Þegar ég pillaði eggjaskurnina af efsta hluta eggisins ímyndaði ég mér að ég væri að fjarlægja stóra grjóthnullunga frá staðnum sem ég ætlaði að grafa á. Þegar ég hafði fjarlægt þá alla hófst ég handa við að grafa ofan í fjallið. Ég ímyndaði mér að eggjahvítan væri mold sem þyrfti að grafa í gegnum áður en ég kæmist niður á gullið! Ég stakk eggjahvítunni upp í munninn með teskeiðinni. Allt í einu sá ég glitta í eitthvað gyllt! Ég hrópaði upp yfir mig og lyfti upp höndunum! – GULL! GULL! Ég hef fundið gull. Nú hófst ég handa við að grafa gullið upp úr holunni. Auðvitað kom alltaf einhver mold með! Eggjarauðan var hið ímyndaða gull og ég borðaði hana með bestu lyst. Ég borðaði eggjið upp til agna og brátt var ekkert eftir nema skurnin.



Hvers vegna eru leikir mikilvægir?

Öll börn kunna að leika sér,
líka börn dýranna.

Muu, hver getur
sett rassinn og
rófuna hæst upp í
loftið.



Voff, ég ætla að
sjá hvort ég get náð
skottinu!



Mjá, þessi hnykill
minnir mig á mús. Komdu
hérna músin mín!



Meeee, ég ætla að
gá hvort ég get stokkið
yfir þessa þúfu.



Hvernig leika mannanna börn sér?
Skrifaðu lista yfir alla leiki sem þú manst.
Hvað getur þú fundið marga leiki?

Leikir í gamla daga

Leikir búa börn undir fullorðinsárin. Í leiknum æfa börnin sig í störfum sem fullorðna fólkið tekur sér fyrir hendur.



Leikföng úr náttúrunni

Í gamladaga voru engar leikfangaverslanir til. Leikföng barna voru því heimagerð. Sum börn voru svo heppin að einhver smíðaði eða saumaði fyrir þau leikföng. Mörg börn voru svo dugleg að þau gátu búið til leikföngin sín sjálf. Þau fundu hitt og þetta úti í náttúrunni og notuðu það sem leikföng. Kuðungar, skeljar og hörpudiskar gátu vel nýst sem leikföng. Eins var mjög vinsælt að nota kjálka úr sviðakjömmum.

Hvernig mundir þú leika þér með þessi leikföng?

Leggur, skel og hugmyndaflug

Krakkarnir bjuggu sér til bú. Leggirnir og kjálkarnir voru hestar og kýr en skeljar og vökur gátu verið ágætis kindur. Búin voru sveitabærir og krakkarnir voru bændurnir. Þetta hafa ábyggilega verið spennandi og skemmtilegir leikir, þar sem allir hafa þurft að sinna bústörfum: Mjólka kýrnar, fara í útreiðartúra, slá túnin og hirða heyið. Kannski hefur hugmyndaflugið fengið lausan tauminn og tröll komið í heimsókn og ógnað lífi fólksins á býlinu og einhverjar hetjur farið á hestum sínum og sigrað tröllíð.

Brúður og skapandi hugsun

Sennilega hefur einhver getað saumað eða prjónað dúkkur fyrir krakkana. Það var ekki hægt að kaupa dúkkur neins staðar. Fyrstu dúkkurnar voru úr postulíni og afar brothættar. Það hefur því ekki verið fyrir nein smábörn að leika sér með slíkar dúkkur. Slíkar brúður fengust í fínum búðum í útlöndum.

Margir krakkar áttu enga brúðu en langaði samt í dúkkuleik. Þá var nú gott að hafa auðugt ímyndunarafli og skapandi hugsun. Sumir tóku koddann sinn og bundu snæri um hann miðjan. Þar með var komin ágætis dúkka.

Verslanir með leikföng

Síðar fóru tilbúin leikföng að verða algengari. Verslanir opnuðu sem seldu alls konar leikföng. Skip, bíla, lestir, brúður, dúkkuhús, kubba, dúkkuföt, bollastell og margt fleira.

Haldið þið að leikir barna hafi breyst við það?

Í leikfangaverslun

Tvö átta ára börn komu inn í leikfangaverslun. Þau skoðuðu leikföngin og ræddu saman um það hve mikið þau langaði að eignast þetta eða hitt. Í miðri leikfangaversluninni var stór og falleg járnbrautarlest. Börnin báðu afgreiðslukonuna um að kveikja á lestinni. Afgreiðslukonan gerði það. Lestin fór marga hringi, fram hjá húsum, inn í göng, upp á fjall, yfir brú og undir brú. Börnin horfðu á þetta góða stund en héldu svo áfram að skoða leikföngin í versluninni.

Að leika sér saman

– Núna mátt þú hafa boltann og ég fæ bílinn, sagði Kalli við Lára.

– Allt í lagi, sagði Lára, en bara í smástund því að ég er ekkert sérlega flink með boltann. Þú mátt hafa bílinn allan tímann næst þegar við leikum saman.

– Mér líst vel á það, sagði Kalli.

Og svo skiptust þau á leikföngum.

Þeir sem leika sér við aðra þjálfa sig í að leysa úr ágreiningsmálum og æfast í því að komast að samkomulagi.



Hugvit

Börn hafa frábært hugmyndaflug.
Hér koma nokkur sýnishorn af glæsilegum
uppfiningum barna.

Getur þú hannað nýtsamlegan hlut?



Tannskremsdælan

Ég var einu sinni að fá mér tannkrem
og þá var stúturinn fullur af hörðu
tannkremi og ekki hægt að loka. En
þá sá ég sápuðælu og hún var svo
snyrtileg og fín. Mér datt í hug að það
væri sniðugt að hafa tannkrem í
svoleiðis dælu, snyrtilegt og þægilegt.

Efnisval: Plast.

Hverjir nota hugmyndina?

Allir sem bursta tennurnar.

Notagildi: Snyrtilegri túpa og
þægilegur hlutur til þess að
ná tannkreminu út.

Auður Gróa Valdimarsdóttir 5. bekk

Snyrtilegi hæsnafóðurkassinn

Þörf: Lausgangandi hænur skíta í
fóðrið sitt og vatnið og þá eyðileggst
það sem afgangur verður.

Lýsing: Tveggja hólfa fóðurkassi,
annað fyrir vatn, hitt fyrir fóður.

Festur á vegg í hæsnakofa. Þak
haft yfir sem nær vel út yfir neðri
hluta kassans.

Efni: Krossviður lakkaður með
vatnsheldu lakki.

Fyrir hverja: Eigendur lausgangandi
(„frjálsra“) hænsna.

Einar Einarsson og Guðni Björgvín Högnason
5. bekk



Börn hafa góðan og frábærlega
vel skapaðan huga! Bara ef þau
nenna að nota hann.

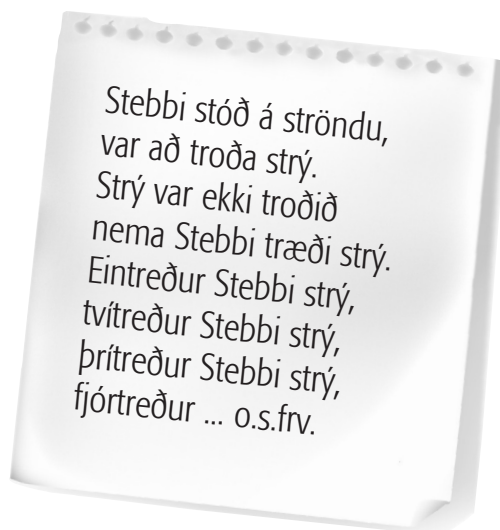
Fortíð - nútíð - framtíð

Fortíð

Í gamla daga voru ekki til sjónvörp, myndbandstæki né tölvuleikir. Fólk lét sér þó ekki leiðast heldur sagði hvert öðru sögur, fór í leiki, fór með þulur eða lagði gátur hvert fyrir annað svo eitthvað sé nefnt. Einn leikurinn er svona: Tveir leika saman. Annar hefur lófa hins í hendi sér og strýkur hann í sífellu og segir um leið:

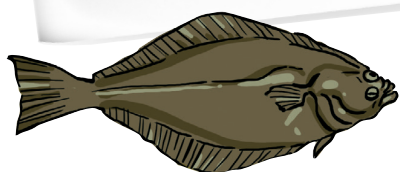


Getur þú farið með þessa þulu án þess að ruglast?



Svona þula er gjarnan kölluð tungubrjótur.

Fallegur fiskur er flyðran í sjónum röndóttur á halanum með rauða kúlu á maganum vanda, branda gættu þinna handa vingur, slingur, vara þína fingur. Fetta, bretta, brátt skal högg á lítinn lófa detta!



Um leið og sá sem um höndina heldur segir *detta* reynir hann að slá á höndina. Sá sem á höndina reynir að kippa henni undan í tæka tíð.

Nútíð

Nú á tímum leika mörg börn sér í klappleikjum. Ef til vill minna klappleikirnir á þulurnar í gamla daga.

**Hvaða klappleiki kannt þú?
Hvað kunna krakkarnir í bekknum marga klappleiki samtals?**

Börn nú til dags kunna enn marga útileiki sem börn léku sér í á árum áður. Nefna má leiki eins og „hlaupa í skarðið“ og „köttur og mús“.

**Hvaða útileiki kannt þú?
Hvað kunna krakkarnir í bekknum marga útileiki samtals?**

Framtíð

Hvernig sérðu framtíðina fyrir þér?
Halda börnin áfram að leika sér í framtíðinni?
Í hvernig leiki fara framtíðarbörn?





Hvernig verður þetta í framtíðinni?

Stella skreið fram úr skibúbbinu sínu og bjó um það eftir nóttina. Skibúbb er nokkurs konar rúm. Það er hvorki úr tré né járn, eins og rúmin voru í gamla daga, heldur svífur það yfir gólfinu eins og mjúkt ský. Skibúbbin eru einstaklega þægileg fyrir bakið og mjög hentug fyrir börn sem eru að vaxa. Kosturinn við skibúbb er sá að það er enginn vandi að búa um það. Maður blæs bara á kúsluna og þá sigur hún ofan í skibúbbið. Kúsla minnir helst á það sem kallað var sæng í gamla daga. Kúslan er einstaklega góð. Hún er alltaf með rétt hitastig. Það er sérstaklega hentugt fyrir börn því þau sparka kúslunni aldrei af sér og því verður þeim aldrei of kalt á nóttunni og fá því síður kvef og hálsbólgu.

Stella klæddi sig í rugsuna og bakið og dreif sig inn í sjúbbherbergið. Þar skrikkaði hún tennurnar með skrikkanum sem að sjálfsgöðu var alveg sjálfvirkur. Vikraði á sér hendurnar og andlitið með vikringnum og lokkaði á sér hárið með sjálfvirka lokkanum. Nú var hún tilbúin til að fara í vitherbergið. Vitherbergi eru á hverju heimili. Þau koma í staðinn fyrir það sem var kallað skóli í gamla daga. Þar er kankastróka. Kankastrókan minnir helst á það sem var kallað tölva nema að sjálfsgöðu er kangkastrókan mun fullkomnari. Maður setur hana á höfuðið og þá síast lærdómurinn inn í hausinn á manni á augnabliki. Hvert barn þarf að eyða fimm mínútum í vitherberginu daglega. Á fimm mínútum er hægt að læra jafnmikið og fólk gerði í gamla daga á heilum degi. Það sem eftir er dagsins nota krakkarnir í það að laga til og leika sér.

Þegar Stella er búin í vitherberginu þarf hún að skilvíska gólfið. Það er enginn vandi. Hún ýtir bara á resluna í veggnum og þá opnast örsmáar glufur á gólfinu sem sjúga til sín allt ryk. Rykið fer í sérstakt endurvinnslu-hólf í kjallaranum og úr því er hægt að búa til efni í skibúbb. Þannig sér hvert heimili um að búa til sín eigin skibúbb. Stella eignast því nýtt og ferskt skibúbb á hverju ári, eða getur stækkað skibúbbið sitt eftir því sem hún stækkar sjálf.

Þegar Stella hefur reslað gólfið, þarf hún að fá sér að borða.

Inni í skáp eru margs konar dósir með mismunandi litum pillum. Í gamla daga þurfti fólk að útbúa mat en nú er nóg að taka bara pillur. Rauðu pillurnar eru kjöt, hvítu pillurnar eru fiskur, bláu pillurnar eru brauð og grænu pillurnar eru grænmeti. Stella fær sér eina rauða pillu og pillan bólgnar upp í maganum á henni og Stella verður pakksödd á svipstundu. Nú getur hún farið að leika sér.

Getur þú ímyndað þér hvernig leiki krakkarnir fara í þegar þeir hafa lokið skyldum dagsins?

Ferðin til Ímyndunarlands

Byrja hér!

Snúðu þér í þrjá hringi og farðu áfram um þrjá reiti.

Þú finnur einstaklega hraðskreiða skó og kemst mun hraðar áfram. Kastaðu teningnum aftur.

Sterkur vindur feykir þér alla leið á reit sem lítur út eins og slaufa.

Þú finnur hænu sem verpir gulleggjum. Farðu til hennar.

Farðu til baka um þrjá reiti.

Þú lendir á galdrahatti og gleymir þér við að tína upp úr honum kanínur. Bíddu tvær umferðir.

Þig langar í ís og ímyndar þér girnilegasta rjómaís sem framleiddur hefur verið. Farðu þangað sem ísinn er.

Farðu til fylkarsíns.


Aukakæsti!

Finndu rauðu varirnar og farðu þangað.


Hoppaðu þrisvar á öðrum fæti. Klappaðu þrisvar saman lófunum og farðu áfram um tvo reiti.

Hvað er það kallað þegar kindur eignast börn sín? Ef þú veist svarið máttu fara beint í mark annars bíða eina umferð.

Þú býrð þér til ímyndaðan leynivin sem hjálpar þér að komast áfram. Þú færð aukakast.



Pú hefur villst. Þetta er ekki leiðin til Ímyndunarlands. Bíddu eina umferð.



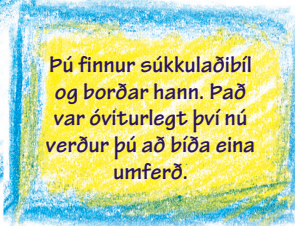
Pú hittir lukkudreka sem flýgur með þig að reit sem lítur út eins og eyra.



Teldu tær og fingur á öllum þeim sem eru að spila. Farðu svo áfram um fjóra reiti.




Aukakast!



Pú finnur súkkulaðibíl og borðar hann. Það var óviturlegt því nú verður þú að bíða eina umferð.




Á þig eru lögð álög. Farðu aftur á byrjunarreit.



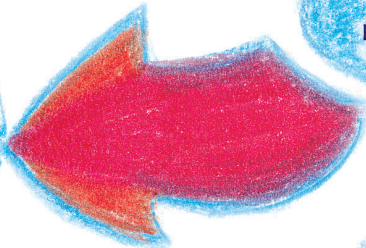
Getur þú fundið sokkinn hennar Línu? Farðu þangað.




Gæfan brosir við þér. Farðu á reit broskarlíns.




Segðu nafnið þitt afturábak. Farðu áfram um tvo reiti.




Hvað heita börn fiskanna? Ef þú getur svarað því máttu fara áfram um fimm reiti. Annars aftur á bak um þrjá reiti.



Pú missir hugmyndaflugíð. Farðu til broskarlíns og náðu því aftur á flug.



Nefndu fimm fuglategundir og farðu áfram um fimm reiti.



Finndu brúna bátinn og farðu þangað.



Sólin brosir við þér. Farðu beina leið til Ímyndunarlands.



Velcomin til Ímyndunarlands!

Kannt þú að tapa?
Kannt þú að vinna?

Hvað ætlar þú að verða þegar þú verður stór?

Mér finnst gaman að fara í læknisleik.
Ég á alls konar læknisdót. Ef mig varfar fjölbreyttara læknisdót bý ég það bara til eða finn mér eitthvað sem ég á. Stundum leik ég lækni og stundum leik ég sjúklinginn.
Ég ætla að verða læknir þegar ég verð stór.



Læknir

Læknir lækna þá sem eru veikir. Hann þarf að taka á móti fjölda manns á hverjum degi. Fólkið sem kemur til hans er stundum hrætt eða áhyggjufullt. Þess vegna þarf lækniinn að vera einstaklega góður, tillitssamur og skilningsríkur. Læknirinn hlustar fólk með hlustunarpípunni sinni og kíkir í hálsinn.

Hvað gera lækna fleira?

Afgreiðsla í verslun

Þeir sem afgreiða í verslun þurfa að taka við peningum, stimpla inn í kassann, renna greiðslukortunum í gegnum vélina og vera einstaklega kurteisir og almennilegir við fólk. Þeir bjóða alltaf góðan daginn og þakka svo fyrir viðskiptin.



Við erum oft í búðarleik. Þá verðmerkjum við alls konar hluti og búum til leikpeninga. Svo skiptumst við á að afgreiða og kaupa. Ég ætla að vinna í verslun þegar ég verð stór.



Mér finnst gaman að klæða mig í alls konar kúninga. Ég get stadið tímum saman fyrir framan spegilinn og brugðist mér í hvern og þessi hlutverk. Ég ætla að verða leikari þegar ég verð stór.



Leikari

Leikarar leika í alls konar leikritum og í kvikmyndum. Þeir þurfa að læra heilu hlutverkin utanbókar og lifa sig inn í þau þannig að fólk gleymi að þeir séu að leika. Leikarinn þarf að vera ófeiminn að fara á svið og hafa mjög gaman af því að skemmta öðrum.

Leikir eru góður undirbúningur fyrir framtíðina. Ekki gleyma að leika þér!

Sjómaður

Sjómenn vinna á bátum og skipum. Þeir fara út á sjó til þess að veiða fisk. Þeir veiða fiskinn annað hvort á línu eða í net. Stundum gera þeir að aflanum úti á sjó og frysta hann þar en stundum fara þeir með aflann óunninn í land. Þar fer fiskurinn í frystihús og fiskbúðir.

Mér finnst gaman að þykjast vera sjómaður. Ég myndi mér að rúmið mitt sé skip og dótin á gólfinu séu fiskar. Ég hagræði seinginni minni þannig að hvern myndi karnt svo ég steypist ekki útblýðis. Ég ætla að verða sjómaður þegar ég verð stór.



Hvað gera sjómenn fleira?

Hvernig verðu tíma þínum?

Mér finnst gaman að leika mér. Ég leik mér mikið í tölvunni en hef þó mest gaman af því að vera í fótbolta. Þegar ég leik mér með vinum mínum förum við stundum í feluleik. Um daginn förum við í mjög skemmtilegan bílaleik. Við notuðum kubba til þess að marka vegina og bækur sem jarðgöng.



Ég er alltaf í barbíleik.
Ég held að ég eigi tíu barbí-
dúkkur. Ég nota barbíhúsið
mitt eiginlega ekki neitt. Mér
finnst miklu meira gaman að
búa til húsið sjálf með því að
raða upp bókum eða mynd-
bandsspólum á gólfíð. Þannig
verða til herbergi. Svo nota
ég alls konar punt og stytur
sem ég á sem skraut í húsið.

Ég les mikið. Mér finnst
mjög gaman að fara á
bókasafnið og velja mér
bækur. Ég hef mest gaman
af spennusögum og dular-
fullum sögum. Ævintýra-
bækur eru líka í uppáhaldi
hjá mér. Stundum er bókin
svo spennandi að ég get
varla lagt hana frá mér.



Mannleg samskipti

Þegar við leikum okkur við aðra þjálfumst við í mannlegum samskiptum. Í leik getur allt gerst.

Stundum verðum við ósátt í leiknum og ósammála. Hvað er þá til ráða? Þá þurfum við að finna leið til að sættast. Munið að í leik ráða allir saman. Enginn má ráða yfir öðrum.

Þegar við leikum okkur ein þjálfumst við í því að kunna að njóta lífsins þótt við höfum ekki félagsskap. Það heitir að vera sjálfum sér nógur.

Þegar við leikum okkur ein, ráðum við öllu í leiknum og þurfum ekki að komast að samkomulagi.

Hugmyndaflugið og ímyndunaraflið eru mikilvægir þættir.

Þegar við Hanna göngum heim úr skólanum teljum við skrefin alla leið heim. Við reynum að taka sem fæst skref.

Kústskaftið mitt er hesturinn minn. Palli og ég erum í útreiðartúr í stofunni. Stofan er Saharaeyðimörkin. Við erum þyrstir ...

Ég er heimsmeistari í því að halda blöðru á lofti. Ég skil ekkert í því hvers vegna það er ekki keppt í þessu á Ólympíuleikunum!

Þegar mér leiðist þykist ég vera fótbrottinn. Ég bind litla bók fasta í hnésbótina og þá get ég ekki beygt hnéð ...

Vinkona mín er æst í að leika við mig því ég fæ alltaf svo frábærar hugmyndir!

Við Sissa kunnum ekki útlensku en okkur langar til að kunna hana. Við bullum þá bara okkar eigið tungumál og köllum það „tvennsku“. Það gerir ekkert til þótt við skiljum ekki orð!

Stundum ímynda ég mér að ég sé önnur stelpa - útlensk og með sítt hár ...

Þegar ég borða saltstangir þykist ég vera risi sem er að borða þykka trjástofna ...

Þegar ég borða brauð þykist ég vera fátæk og munaðarlaus og bý til kúlu úr hverjum bita með fingrunum. Svo borða ég brauðið afar hægt til þess að njóta þess betur. Þá finn ég hvað brauðið er dýrmætt.

Við Rúnar erum njósningar. Við njósnum um krakkana í næsta húsi ...

Við vinkonurnar þykjumst stundum vera tvíburar en það trúir okkur enginn ... okkur er allveg sama. Við erum samt tvíburar!

Hvernig notar þú þitt hugmyndaflug og ímyndunarafli?

Er þetta hægt í alvörunni?

Ég fer út í sjoppu og kaupi mér bland í poka. Fer með pokann út í móa og gróðurset allar súkkulaðikúlurnar og upp vaxa súkkulaðitré.



Bakkabræður gleymdu að setja glugga á húsið sitt, svo þeir báru sólarljósið inn í húsið í húfunum sínum.



Þrír strákar voru orðnir þreyttir á því að þurfa alltaf að fara inn á kvöldin. Þeir vildu að það væri alltaf dagur. Þeir ákváðu því að stöðva snúning jarðarinnar og stoppa þannig tímann. Þeir ráku stóran staur ofan í jörðina og tíminn nam staðar.



Ég tek tvær fjaðrir og set þær á bakið á mér og flýg upp til stjarnanna.



Gleðiglaumur, í sögunni um „Bláa hnöttinn“, negldi sólina fasta á himininn svo sólin myndi aldrei setjast.





SPOR 3

Bókin *Spor 3* er ætluð til kennslu átta ára barna í lífsleikni. Helstu markmið efnisins eru að ýta undir hugmyndaflug og ímyndunarafli nemenda og að styrkja samskiptahæfni og sjálfsmynd þeirra. Leikir eru mikið notaðir, m.a. til að styrkja jákvæða hegðun og efla tilfinningaþroska. Tillögur um 30 kennslustundir eru í sérstökum kennsluleiðbeiningum sem fylgja efninu. Viðfangsefni kennslustunda eru mjög fjölbreytt og taka mið af kenningu um fjölgreindir.

Kennsluleiðbeiningar má sækja á vef Námsgagnastofnunar.


MENNTAMÁLASTOFNUN
40160

