



Teppatítlur – Snug as a Bug in a Rug

Aldur: 3 – 6

Fjöldi leikmanna: 2 – 4

Leiktími: 15 mínútur

Innihald: 1x leikborð, 1x teningur (form, litir eða tölur), 1x lukkuhjól, 3x fýlubjöllur og 24x litríkar bjöllur.

Teppabjöllur er frábær leið til að kenna ungum börnum liti, tölur, form, talningu, glöggskyggni, og hugtökin lítill og stór. Að auki æfa börnin sig í að kasta tening, snúa hjóli og að skiptast á. Leikurinn er í þremur erfiðleikastigum eftir þroska.

Teppabjöllur er samvinnuspil. Það þýðir að allir leikmenn vinna saman gegn einni hindrun, ekki gegn hvort öðru. Leikmenn hjálpast að, enginn er skilinn út undan og allir sigra eða tapa saman. Samvinnuspil vekja öryggistilfinningu hjá börnum sem eru að læra að spila. Hjá þeim eldri og reyndari byggja þau upp sjálfstraust og samvinnuhæfni.

Áður en spilað er í fyrsta sinn, losið allar bjöllurnar úr papparammanum og límið límmiðana á teninginn.

Hugmynd og markmið:

Allar litríku bjöllurnar elska að leika sér undir teppinu! Hjálpið þeim að komast undir teppið áður en fýlubjöllurnar dreifa fnyki um allt! Með öðrum orðum þarf að koma öllum litríku bjöllunum undir leikborðið áður en fýlubjöllurnar eru komnar ofan á það.

Undirbúningur:

Breiðið úr leikborðinu. Dreifið litríku bjöllunum um borðið af handahófi. Setjið fýlubjöllurnar þrjár og teninginn til hliðar.

Gangur spilsins:

1. stig - Fókus á eitt: 3 – 4 ára

Kastið teningnum aðeins einu sinni og leggið hann til hliðar. Það sem hann sýnir er viðfangsefni alls spilsins. Dæmi: Teningurinn sýnir LITI. Það þýðir að leikmenn para saman liti í þessum leik.

Leikmenn skiptast á. Þegar þú gerir, snýrðu hjólinu og finnur bjöllu í sama lit og hjólið sýnir. Þegar bjallan er fundin, setur þú hana strax í hvarf undir leikborðið. Ef þú átt í vandræðum með að finna bjöllu, spyrðu hina leikmennina. Þetta er nefnilega samvinnuspil. Nú snýr næsti leikmaður hjólinu, finnur bjöllu í réttum lit og smeygir henni undir leikborðið. Haldið áfram að skiptast svona á þar til...

Í **fyrsta skiptið** sem enginn getur fundið bjöllu í réttum lit. Þegar þetta gerist setjið þið fýlubjöllu ofan á leikborðið. Ó, nei! Haldið fyrir nefið, það er komin fýla! Á þessum tímamarki **HÆTTIÐ** þið að leita að litapörum. **Núna skoðið þið bara augun.** Snúið hjólinu og leitið að bjöllum með stór eða lítil augu eftir því sem það sýnir. Ef þið vinnið ekki bjöllu með rétta stærð, setjið þið aðra fýlubjöllu á leikborðið.

Skiptist á þar til annað hvort allar litabjöllurnar eru undir leikborðinu eða fýlubjöllurnar ofan á því.

2. stig - Kastið og snúið: 4 – 5 ára

Í þessu erfiðleikastigi er teningnum alltaf kastað. Þegar þú átt að gera, kastar þú. Taktu eftir eiginleikanum sem upp kemur. Snúðu svo hjólinu og fylgstu með hringnum sem á við eiginleikann á teningnum. Ef að TÖLURNAR komu upp á teningnum, þá fylgist þú með talnaringnum á hjólinu. Nú finnur þú bjöllu með jafn mörg form á bakinu og hjólið segir til um. Taktu hana og smeygðu henni undir teppið. Nú gerir næsti. Hann/hún kastar, snýr hjólinu, finnur bjöllu sem passar og setur hana undir teppið.

Eins og í 1. stigi þá verður þú að setja fýlubjöllu á borðið í **fyrsta sinn** sem þú finnur ekki bjöllu sem passar við hjólið. **Nú setjið þið teninginn til hliðar og notið hann ekki meira.** Galopnið augun og skiptist á að snúa hjólinu í leit að stórum eða litlum augum. Skiptist á þar til annað hvort allar litabjöllurnar eru undir leikborðinu eða fýlubjöllurnar ofan á því.

3. stig – Fókus á tvennt: 5 – 6 ára

Þetta stig er áskorun! Það þarf engan tening núna. Þegar þú gerir, snýrðu hjólinu og finnur bjöllu með tvo eiginleika af þeim fjórum sem upp koma. Dæmi: Örin lendir á eftirfarandi: **gulur, talan 1** (hvaða form á bakinu sem er), **hringur** (af hvaða fjölda sem er) og **stór augu**. Ef það væri til **gul** bjalla með **stór** augu og þríhyrninga, myndi hún passa. Fjólublá bjalla með **hringi** og **stór augu** myndi líka passa. Rauð bjalla með **einn** kassa og lítil augu myndi ekki passa.

Líkt og í hinum tveimur stigunum fær bjallan sem passar að fara undir teppið. Þegar engin bjalla passar, kemur fýlubjalla á leikborðið og þið fylgist bara með augunum. Skiptist á þar til allar litabjöllurnar eru undir eða fýlubjöllurnar ofan á leikborðinu.

Leikslök:

Þið vinnið ef allar litríku bjöllurnar eru komnar undir leikborðið áður en fýlubjöllurnar eru komnar ofan á það! Ef allar þrjár fýlubjöllurnar eru komnar á leikborðið og það eru enn litríkar bjöllur á því, tapið þið.

Þýðing: Bryndís Ósk Þ. Ingvarsdóttir