



Gefið loðinbarðanum – Feed the Wozzle

Aldur: 3 – 6 ára

Fjöldi leikmanna: 2 – 5

Leiktími: 15 mín

Innihald: 1x frístandandi loðinbarði, 1x teningur, 1x skeið, 1x lukkuhjól, 24x matarspjöld og 12x gotterísspjöld (mmm - yummy!).

Gefið loðinbarðanum er fyrirtaks leið til að kenna yngri börnum líkamsvitund, handlagningu, fínhyrfingur og talningu – með því að hafa gaman! Að auki læra börnin að kasta tening, snúa hjóli, skiptast á og vinna saman. Spilið er í þremur erfiðleikastigum sem hentar mismunandi þroska.

Gefið loðinbarðanum er samvinnuspil. Það þýðir að leikmenn vinna að sama takmarki, en ekki gegn hvoru öðru. Leikmenn hjálpast að, enginn er út undan og allir skemmta sér! Samvinnuspil vekja öryggistilfinningu hjá börnum sem eru að læra að spila. Hjá þeim eldri og reyndari byggja þau upp sjálfstraust og samvinnuhæfni.

Hugmynd og markmið:

Loðinbarðinn elskar að éta skrýttinn mat eins og tánagla-brauð eða kusk-kleinhúringi. Markmiðið er að ná að gefa loðinbarðanum tólf matarspjöld áður en maturinn klárast. Þegar honum er gefið, eru matarspjöld sett í ginið á honum með skeiðinni.

Undirbúningur:

Uppsetningin er eins fyrir öll stigin. Stillið loðinbarðanum upp 2,5 – 3 metra frá leikmönnum. Setjið skeiðina, teninginn og lukkuhjólið nálægt leikmönnum. Matarspjöldin og gotterísspjöldin eru geymd saman í opnum spilakassanum.

Gangur spilsins:

1. stig – Kastið og gefið: 3 – 4 ára

Þið þurfið allt nema snúningshjólíð. Leikmenn skiptast á. Þegar þú gerir, kastar þú teningnum. Taktu þann fjölda af matarspjöldum og settu þau í skeiðina. Gakktu yfir að loðinbarðanum. Gætilega! Ekki missa matinn á gólfið! Loðinbarðinn hlustar ekki á neina „5 sekúndna reglu“. Hann borðar bara mat úr skeiðinni! Fyrir hvert spjald sem þú gefur loðinbarðanum, færðu gotterísspjald úr spilakassanum. Gotterísspjöldin halda tölu á því hvað hópurinn hefur náð að gefa loðinbarðanum mikið. Þetta er samvinnuspil sem þýðir að allir safna 12 spjöldum í sameiningu.

Ef þið missið mat á gólfið, er hann skilinn eftir. Leikmenn skiptast á að gera klukkuhringinn; kasta teningnum, setja mat í skeiðina og gefa loðinbarðanum. Ekki gleyma að taka gotterísspjöldin.

2. stig - Hreyfingar: 4 – 5 ára

Í þessu erfiðleikastigi er allt í spilinu notað. Fáíð einhvern fullorðinn eða skiptist á að vera SNÚNINGSMEISTARINN. Sá sem snýr lukkuhjólínu og segir hinum hvað þau eiga að gera, fær ekki að gefa loðinbarðanum.

Eins og í 1. stigi skiptast leikmenn á. Þegar þú gerir, kastar þú tening og setur rétt magn af mat í skeiðina. Snúningsmeistarinn snýr hjólínu og segir þér hvaða hreyfingu þú átt að gera. Ef örin lendir t.d. á „aftur á bak“, þá gengur þú aftur á bak með matinn. Eins og í 1. stigi, gefur þú loðinbarðanum matarspjöld og tekur jafn mörg gotterísspjöld og hann borðaði. Ef matur dettur óvart á gólfið er hann kyrr þar. Spilið gengur klukkuhringinn; kastið, fyllið skeiðina og fylgið leiðbeiningum snúningsmeistarans á leiðinni.

3. stig – Rammlokuð augu: 5 – 6 ára

Hér þurfið þið allt í spilinu og eitthvað efni til að binda fyrir augun. Þið getið líka einfaldlega lokað augunum þegar kemur að ykkur!

Leikurinn er eins og á 1. og 2. stigi, nema að þegar þú gerir máttu ekki sjá neitt. Hinir leikmennirnir þurfa að leiðbeina þér með orðum að loðinbarðanum. Það er ekki auðvelt að gera kanínuhopp með lokuð augun og þrjú matarspjöld í skeiðinni! Hlustið vel og verið þolinmóð. 3. stigið er erfitt, skemmtilegt og þarfnast mikillar samvinnu!

Leikslök:

Ef öllum tekst í sameiningu að gefa loðinbarðanum 12 matarspjöld áður en maturinn klárast, vinnið þið! Ef þið klárið matinn áður en hann fær 12, verður hann ekki saddur. Safnið saman matnum og reynið aftur!