

Nafn námskeiðs: **Ísjakaleikurinn**

Staðsetning: Umhverfi útistofunnar í Heiðmörk

Tengt: Íþróttir og hreyfing

Nánari lýsing:

Ísjakaleikur

Viðfangsefni: Hreyfing og útileikir.

Aldur: Leikskóli, yngsta stig og miðstig.

Árstími: Allar árstíðir.

Tími: 1 kennslustund.

Kennslugögn: 10-15 stk lakbútar (60X60).

Stutt lýsing: Nemendur fara í ísjakaleik sem felur í sér hlaup og eltingarleik.

Framkvæmd:

Kveikja: Kennari kynnir leikinn með því að koma með smá sögu. Allir eiga að loka augunum og hlusta á kennarann. Sagan gæti verið eitthvað á þessa leið;

Þið eruð öll selir sem búið í sjónum. Þið syndið um í tæru vatninu og veiðið ykkur fisk í matinn. Sólin skín á nefið á ykkur þegar þið syndið upp til að anda. Allt í einu dimmir og stór háhyrningur stefnir á ykkur! Hætta steðjar að! Þegar svangur háhyrningur er í grennd er mikil hætta á ferðum. Þið verðið að hoppa í skjól upp á ísjaka. Ef ykkur tekst að komast í skjól á ísjaka þá eruð þið hólpin – í það skiptið.. Ef ekki þá eruð þið komin í maga háhyrningsins.

Á vettvangi: Leikurinn er útskýrður. Lakbútum er dreift um svæðið. Nemendum er sagt að búturnir séu ísjakar. Krakkarnir eiga að hlaupa um svæðið þar til kennarinn eða nemandi sem er valinn sem háhyrningur segir „hér kemur svangi háhyrningurinn“. Krakkarnir þurfa að hlaupa í skjól upp á ísjakana. Ef allir ná að komast í skjól segir háhyrningurinn „hmm enginn matur hér..“. Þá hlaupa krakkarnir aftur af stað og einn lakbútur er tekinn í burtu. Háhyrningurinn kemur svo aftur og krakkarnir þurfa að leita skjóls. Svona gengur þetta koll af kolli, þar til að háhyrningurinn hefur fækkað ísjökunum niður í einn. Þeir sem ná ekki skjóli verða að hjálpa selnum við að ná hinum.

Í lok leiks er mikilvægt að allir taki saman höndum og sjái til þess að ekkert af lakbútunum verði eftir á vettvangi.