

Nafn námskeiðs: **Kóngur**

Staðsetning: Umhverfi útistofunnar í Heiðmörk

Tengt: Hreyfing, Íþróttir og hreyfing, Miðstig (5.-7. bekkur), Unglingastig (8.-10. bekkur), Yngstastig (1.-4. bekkur)

Nánari lýsing:

Kóngur

Viðfangsefni: Hreyfing og útileikir.

Aldur: Miðstig og unglíngastig.

Árstími: Allir.

Tími: 1 kennslustund.

Kennslugögn: Flauta (fyrir kennara til að kalla alla saman).

Stutt lýsing: Nemendur fara í feluleik, þar sem leitað er af kóngi. Sá sem finnur kónginn á að hafa hljótt um sig og fela sig með honum. Sá sem síðastur er til að finna kónginn og félag hans verður næsti kóngur.

Framkvæmd:

Kveikja: Kennari kynnir leikinn og útskýrir reglur hans. Hann tilkynnir einnig að ef að hann flautar með flautu, þá eigi allir að koma til hans.

Reglur:

Einn nemandi er valinn til að vera kóngurinn. Á meðan kóngurinn fer að fela sig lokar allur nemendahópurinn augunum og telur saman upp í 50. Þegar talningu er lokið fara allir að leita að kónginum. Þegar einhver finnur kónginn á maður að hafa hægt um sig og láta engann annan vita. Þegar enginn sér til á maður að læðast til kónsins og fela sig hjá honum. Þegar líður á leikinn fara fleiri og fleiri nemendur að hverfa. Leiknum líkur þegar allir hafa fundið kónginn. Sá sem var fyrstur að finna kónginn fær að vera kóngur í næstu umbers.

Á vettvangi: Nemendur leika leikinn. Ef illa gengur að finna kónginn getur kennari flautað alla saman.