

Orð eru ævintýri



Hugmyndabanki fyrir leikskóla



Miðstöð menntunar
og skólajónustu

Orð eru ævintýri

Hugmyndabanki fyrir leikskóla

ISBN 978-9979-0-2937-3

© 2023 Bryndís Guðlaugsdóttir, Emíla Rafnsdóttir og Þóra Sæunn Úlfisdóttir Miðu máls og læsis, Hanna Halldórsdóttir og Margrét Sigurðardóttir leikskólanum Laugasól, Margrét Elísdóttir, Elín Guðjónsdóttir, Ebba Björg Þorgeirsdóttir leikskólanum Blásölum

© 2023 Teikningar: Blær Guðmundsdóttir, Böðvar Leós, Elín Elísabet Einarsdóttir og Sigmundur Breiðfjörð Þorgeirsson

Ritstjórn: Elín Lilja Jónasdóttir, Sigríður Wöhler og Þorbjörg Halldórsdóttir

Málfarslestur: Ingólfur Steinsson

Faglegur yfirlstur: Andrea Anna Guðjónsdóttir

1. útgáfa 2024

Miðstöð menntunar og skólaþjónustu
Kópavogi

Umbrot og hönnun: Miðstöð menntunar og skólaþjónustu

EFNISYFIRLIT

Inngangur.....	4	Hátíðir	51
Kötturinn Kúri	5	Ævintýri og hrekkjavaka	53
Orðaforði	5	Jól, áramót, þrettándinn.....	55
Sögugerð	8	Farartæki.....	57
Hljóðkerfisvitund	10	Í sveitinni.....	59
Könnunaraðferðin.....	12	Hjá lækni og tannlækni	62
Þemakassar.....	13	Í sundi	64
Hugmyndir sem tengjast hverri opnu.....	14	Fjaran og höfnin	66
Góðan daginn.....	14	Hafið	68
Líkaminn	16	Úti í móa	70
Föt	19	Ferðalag.....	73
Útiföt	22	Hálendið	75
Heimilið.....	24	Í borginni.....	77
Eldhús	26	Í bænum	79
Stofa og herbergi.....	28	Almenningsgarður.....	81
Forstofa og baðherbergi.....	30	Gerum og græjum	83
Tilfinningar	32	Íþróttir	85
Ávaxta- og grænmetisspil	34	Andheiti.....	87
Í skólanum.....	36	Tónlist	89
Listasmiðja	38	Erlend dýr	91
Lærum og leikum.....	40	Spil	93
Skólalóð	42	Hvar er Kúri?.....	95
Í búðinni.....	44	Árstíðir og veður	97
Afmæli	46	Góða nótt.....	100
Form – litir – tölur	48	Heimildir	102

Inngangur

Orð eru ævintýri er íslensk myndaorðabók fyrir börn. Stuðst var við bókina *Tíðni orða í tali barna* sem er listi orða frá börnum á aldrinum 2;6 til 7;11 ára (Jóhanna T. Einarsdóttir o.fl. 2019). Á grunni orðalistans voru sköpuð sögusvið og áhersla lögð á að myndirnar væru einkennandi fyrir íslenskt samfélag. Myndaritstjórinn Kristín Ragna Gunnarsdóttir gerði myndlýsingar fyrir hverja opnu sem myndhöfundar nýttu við listsköpun sína. Hugmyndabanki fyrir leikskóla með bókinni *Orð eru ævintýri* er samvinnuverkefni Miðju máls og læsis og leikskólanna Laugasólar og Blásala.

Markmið bókarinnar og hugmyndabankans er að gefa fjölskyldum og kennurum efni og hugmyndir til að ræða um og vinna með orð sem koma fyrir í daglegu lífi með það að markmiði að efla orðaforða barna.

Rannsóknir sýna að árangursríkasta aðferðin til að vekja áhuga barna á að lesa sjálf er að lesa upphátt fyrir þau. Þegar lesið er fyrir börn er verið að leggja grunn að lestrarnámi þeirra og þegar börn hlusta á skemmtilegar sögur vaknar hjá þeim löngun til að lesa á eigin spýtur. Orðaforði er mikilvægur fyrir málþroska og læsi. Barn sem hefur mikinn orðaforða hefur meiri færni til djúpstæðrar hugsunar og á auðveldara með tjáskipti en barn með lítinn orðaforða. Barn með góðan orðaforða á auðveldara með að bæta við orðaforða sinn í gæða lestrarstundum. Því þarf að leggja áherslu á að efla orðaforða barna með lestri og samræðum frá fyrstu tíð. Fjölmargar rannsóknir hafa sýnt fram á að lestur og samræður um efnið í litlum hópum sé aðferð sem eflir orðaforða barna hvað mest. Þess konar samræðulestur felst í því að nefna persónur, hluti og athafnir á myndunum og tengja við reynsluheim barna (Kassow, 2006). Þegar börn eldast verða samræðurnar flóknari og byggjast á krefjandi spurningum og heimspekilegum vangaveltum.

Hugmyndabankanum er ætlað að hvetja leikskólakennara, starfsfólk og foreldra til að vinna með bókina og tungumálið á lifandi og skapandi hátt. Í honum er að finna hugmyndir að verkefnum í tengslum við bókina sem eru til þess fallin að auka orðaforða og örva málnotkun barna. Verkefnin eru fjölbreytt og þau þarf ekki að vinna í ákveðinni röð. Fyrst er almennum verkefnum lýst en síðan koma hugmyndir sem fylgja hverri opnu bókarinnar. Með verkefnunum í hugmyndabankanum er ætlunin að vekja áhuga og virkja ímyndunarafli bæði barna og kennara. Með hverri opnu fylgir örsaga til upplestrar sem getur verið kveikja að umræðum. Sögurnar eru eftir Kristínu Rögnu Gunnarsdóttur.

Kötturinn Kúri

Kötturinn Kúri, eða ummerki eftir hann, birtist á öllum opnumyndum bókarinnar. Börnin geta skemmt sér við að leita að honum. Kúri er heimilisköttur, gulbröndóttur á litinn, með græna ól um hálsinn með silfurlitaðri bjöllu. Hann er ævintýragjarn og forvitinn og lendir í allskonar ævintýrum.

Það er tilvalið að nota ævintýri Kúra sem kveikju að samtali á hverri opnu. Mikilvægt er að tala um fortíð, nútíð og framtíð: Hvað er Kúri að gera? Af hverju? Hvernig líður honum? Hvað heldur þú að hafi gerst áður? Hvað heldur þú að gerist næst?

Einnig má nota köttinn Kúra sem kveikju að skapandi vinnu:

- Könnunaraðferð (sjá lýsingu hér aftar).
- [Hugarkort](#) um ketti – Sjá nánari upplýsingar á heimasíðu MMS þar sem eru upplýsingar um [húsdýr](#).
- Börnin geta búið til kisur úr ýmiss konar efniviði, ýmist sem samvinnu- eða einstaklingsverkefni.

Orðaforði

Orðaforði er sá fjöldi orða sem hver og einn skilur og getur notað við að hlusta, tala, lesa og skrifa (Snow, Burns & Griffin, 1998). Öflun orðaforða fer fram með beinum hætti í kennslu og markvissri leit að merkingu en einnig með óbeinum hætti við daglega reynslu, hlustun, samræður og lestur. Orðaforði er ein helsta forsenda lesskilnings. Börn þurfa að þróa með sér meðvitund um orð sem felur í sér áhuga, forvitni og löngun til að skilja merkingu þeirra (Tankersley, 2003). Nauðsynlegt er að styðja vel við máltöku barna og leggja mikla áherslu á orðaforða frá upphafi. Lesa má nánar um orðaforða á [Læsisvefnum](#) og einnig fá finna þar fróðleik um [málproska](#).

Hægt er að vinna með orðaforða í leik og daglegu starfi á fjölbreyttan hátt með stuðningi bókarinnar. Þá er best að nota orðin í mismunandi samhengi og ræða atburði í nútíð, þátíð og framtíð. Mikilvægt er að vera börnunum skýr málfyrirmynd og einnig að öðlast tilfinningu fyrir málskilningi barnsins. Æskilegt er að nota setningar sem barnið skilur og bæta við nýjum orðum og hugtökum. Þetta er hægt að gera með því að benda á myndirnar, segja orðin og nefna sem dæmi samheiti, andheiti, yfirhugtak, stærð, áferð, lit, fjölda o.fl. Gæta þarf að því að tala ekki of hratt, spyrja opinna spurninga og gefa barninu tíma og tækifæri til að svara:

- Hvað sérðu á myndinni?
- Hvað er að gerast?
- Hver/hverjir eru þarna?
- Hvar gerist sagan?
- Hvernig er veðrið?
- Hvað er fólkið á myndinni að gera?
- Hvað ætli fólkið sé að hugsa?
- Hvernig líður þeim?
- Hvað heldur þú að hafi gerst á undan?
- Hvað heldur þú að gerist næst?
- Hvað finnst þér að ætti að gerast?

Leikið með orð

Hvetjið börnin til að finna hluti sem þau sjá á myndum bókarinnar í eigin umhverfi. Þau velja hluti sem þeim finnast áhugaverðir og eiga svo að lýsa þeim með orðum. Þannig öðlast þau dýpri skilning á merkingu orðanna.

Hægt er að setja hluti í poka sem tengjast ákveðnum opnum í bókinni. Börnin skiptast á að draga hluti úr pokanum og lýsa hlutum fyrir hópnum. Barnið segir frá því sem það veit nú þegar um hlutinn og hópurinn hjálpast að við að bæta við frekari smáatriðum. Í samtali um hlutinn er hægt að tala um hvaða flokki hann tilheyrir (farartæki, eldhúsáhöld, föt ...), hvernig hann lítur út, hvort hann gefi frá sér hljóð, hvernig er hann viðkomu (harður, mjúkur ...), hlutverk hans, litur o.s.frv.

Orð í mismunandi samhengi

Börn læra stöðugt ný orð og til að auðvelda þeim að auðga orðaforðann þurfa fullorðnir að vera þeim góð fyrirmynd. Dæmi:

- „Sjáðu boltann. Hann er sko aldeilis finn þessi rauði bolti. Þú átt næstum alveg eins bolta. Eigum við að setja litla rauða boltann ofan í kassann?“
- „Heldur þú að Kúra sé heitt? Er þér heitt? Já, ég veit, það er sjóðheitt hér inni!“
- „Er Kúri glaður? En þú? Ég er líka glöð.“

Atburðir í nútíð, þátíð og framtíð

Ung börn lifa í núinu. Þegar þau benda á hlut eða athöfn eru þau að óska eftir upplýsingum. Þau vilja vita hvað hluturinn heitir og gerir eða hvernig athöfnin virkar. Smátt og smátt þarf að byggja ofan á grunninn, kenna þeim ný orð og tala um það sem gerst hefur áður og það sem á eftir að gerast. Þannig lærir barnið að skynja tímann og lagður er grunnur að skipulagningu frásagnar. Tengir myndirnar í bókinni við reynsluheim barnsins svo sem útiveru, gönguferðir, leikskóladaginn og afmæli. Talið um það sem þau eru að gera, gerðu og ætla að gera.

Kynning á nýjum orðum og hugtökum

Mikilvægt er að öðlast tilfinningu fyrir málskilningi barnsins. Gott er að benda á myndirnar og útskýra orð eða nota samheiti („Veistu að drengur þýðir það sama og strákur?“). Ef barnið ber orð vitlaust fram er best að endurtaka orðið rétt án þess að leiðrétta barnið. Til að kenna orðaforða er góð aðferð að endurtaka og bæta við orðum eða upplýsingum. Með því er barninu gefin fyrirmynd um hvernig á að nota orðin. Barnið finnur að hlustað er á það og það er hvatt til að tjá sig.

Áhersluorð

Veljið tvö til þrjú orð af þeirri opnu sem verið er að skoða. Mikilvægt er að þetta séu orð sem tengjast daglegu starfi leikskólans/heimilisins. Endurtakið áhersluorðin í mismunandi samhengi mörgum sinnum yfir daginn. Góð hugmynd er að prenta út myndir af orðunum og hengja upp í augnhæð barnanna svo þær sjáist vel. Þannig má grípa tækifæri til að tala um orðin þegar börnin sýna þeim áhuga. Þau fá æfingu í að nota orðin og mynda setningar með þeim. Hvetjið börnin til að nota orðin í daglegu tali. Veljið orð úr mismunandi orðflokki t.d. nafnorð (skeið, diskur), sagnorð (borða, drekka) og lýsingarorð (heitt, reiður, hart, svangur, rautt). Markmiðið með þessari aðferð er að börn heyri orð í mismunandi samhengi og öðlist skilning á fjölbreyttri notkun þeirra.

Ítarefni

Hægt er að finna frekari upplýsingar um hvernig hægt er að efla orðaforða með því að kynna sér á heimasíðu leikskólans Tjarnarsels. Á síðu sem heitir Orð og vísindi í leikskóla-starfi eru gagnlegar upplýsingar um hvernig hægt er að kynna vísindi fyrir börnum á leikskólaaldri og þar koma mörg áhugaverð orð fyrir. Einnig má benda á [orðaforðalista MMS](#) og [umfjöllun um orðaforða á Læsisvefnum](#).

[Lesið með hverju barni – Menntastefna Reykjavíkurborgar](#)

[Lestrarmenning](#)

[Læsisráð](#)

Sögugerd

Í sögugerd blómstrar frásagnargleðin og ímyndunaraflið fær að njóta sín. Máltjáning er mikilvægur þáttur í bernskulæsi. Þau sem geta sagt skýrt frá og skilja framvindu í sögu eru líklegri til að hafa góðan lesskilning (Freyja Birgisdóttir, 2011). Gott er að nota myndir til að örva til frásagnar þau sem eiga erfitt með að segja frá, átta sig illa á byggingu sögu og skynja ekki atburðarás. Hvetjið börnin til að segja frá því sem þau sjá á myndunum. Það er gott fyrir börn að læra að skipuleggja frásögn með sögupersónum, sögusviði, upphafsatburði, atburðarás og sögulokum. Börn ná ekki fullum tókum á sögugerd fyrr en þau eru um níu ára gömul (Hrafnhildur Ragnarsdóttir, 2004) en þau þurfa að æfa sig á leikskólaaldri.

Skemmtilegt er að börnin rifji upp eftirminnilega atburði sem tengjast myndum bókarinnar. Það er líka mikilvægt fyrir þann fullorðna að vera góð fyrirmynd og segja börnunum sögur úr eigin lífi út frá myndunum. Mikilvægt er að fá foreldra í samstarf og vinna með sömu myndir heima fyrir þau börn sem þurfa auka stuðning við að segja frá.

Eitt verkefni gæti verið að búa til sögur saman. Þá eru sagðar sögur eftir efnisatriðum í bókinni, t.d. búðarferð eða útilegu, og barnið hvatt til þess sama. Sögur barnsins eru skráðar í litla bók sem barnið myndskreytir. Barnið getur svo „lesið“ bókina fyrir félaga sína.

Samvinnuverkefni milli leikskóla- og grunnskólabarna

Börnin í leikskólanum og börnin í grunnskólanum skoða bókina og velja persónur. Leikskólabörnin teikna persónur úr bókinni en grunnskólabörnin teikna umhverfi á stóran renning. Svo hjálpast þau öll að við að klippa persónurnar út og setja þær á renninginn þar sem þeim finnst viðeigandi.

Stór bók

Börnin semja sameiginlega sögu. Til dæmis geta 8 til 10 börn (eða einn hópur) unnið saman. Fullorðinn skrifar textann eftir börnunum og síðan er textanum skipt á 4 til 5 blaðsíður. Hver blaðsíða er hálf karton. Tvö og tvö börn vinna saman að einni blaðsíðu.

Sögurenningur

Settur er renningur yfir heilan vegg. Börnin búa til sögu út frá ákveðinni opnu í bókinni og sögunni er raðað á renninginn eftir atburðarás frá upphafi til enda. Börnin geta ýmist teiknað eða klippið út myndir sem tilheyra bókinni. Kennarinn skráir.

Vettvangsferðabækur/Fræðslubækur

Farið í vettvangsferðir í tengslum við opnur bókarinnar. Takið með ykkur blöð og blýanta og fáið börnin til að teikna það sem vekur áhuga þeirra í ferðinni. Haldið áfram með verkefnið þegar heim er komið. Ljósritið myndir barnanna og fáið þau til að segja frá myndinni sinni og ferðinni og skráið texta til að hafa með myndinni þeirra. Rifjið saman upp leiðina og hvað var áhugavert. Finnið jafnvel viðbótarupplýsingar ef þarf. Setjið svo allt saman í eina bók.

Ítarefni

[Umfjöllun um samvinnu milli skólastiga](#) í aðalnámskrá leikskóla.

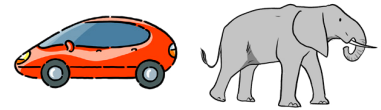
Á netinu er til efni sem heitir Söguskjóður og sagnaskjattar sem hægt er að nýta í tengslum við sögugerð.

Hljóðkerfisvitund

Hljóðkerfisvitund er tilfinning og næmi einstaklings fyrir uppbyggingu tungumálsins. Það er tilvalið að nota bókina til að vinna með hljóðkerfisvitund á fjölbreyttan hátt í daglegu leikskólastarfi.

Rím

Hvetjið börnin til að ríma við orð þegar bókin er skoðuð. Leggið áherslu á að ríma við orð sem börnin hafa áhuga á. Það má byrja á bullrími en smám saman að gera kröfur á merkingar-bær orð. Veljið orð af vefnum til að búa til myndrænt rím sem má nota á fjölbreyttan hátt í daglegu starfi. Búið til rímispil/ bingó með myndum úr bókinni.



Samstöfur

Klappið atkvæði þeirra orða sem þið eruð að leggja áherslu á. Það má líka t.d. hoppa, smella, nota trommur eða önnur hljóðfæri.

Samsett orð

Vekið athygli á samsettum orðum í bókinni. Leikið ykkur með að taka samsett orð í sundur og setja saman, t.d. ísskápur, sundlaug, fjallganga. Spjallið um úr hvaða orðum samsettu orðin eru mynduð og veltið fyrir ykkur hvaða nýtt orð er hægt að búa til.

Hljóðgreining

Að finna upphafsstaf: Búið til renninga með pörum af myndum af ákveðnum opnum. Spyrið hvort orðið byrji á /r/, hæna eða rós? Leikið með upphafsstafi barnanna, reynið að finna hluti í bókinni með sömu upphafsstöfum. Leggið áherslu á upphafsstafi barnanna í byrjun og haldið svo áfram með fleiri stafi í nöfnum þeirra. Áhugi barna á bókstöfum er vakinn með því að beina athygli barna að upphafsstöfum í nöfnum þeirra. Börn sem verða snemma meðvituð um stafina eiga auðveldara með að læra að lesa. Spæjaraleikur – Hvað eru margir hlutir á opnunni sem byrja á tilteknum bókstöfum eins og /s/ eða /b/?

Margræð orð

Orð eða setningar sem geta merkt fleira en eitt, eru margræð. Skoðið hvaða orð í bókinni hafa margræða merkingu. Ræðið hvað orðin þýða og að þau geta táknað fleira en eitt (pera, horn, renna, tala). Útskýrið merkingu orðanna. Sjá hugmyndir á vefsíðunni *Út fyrir bókina*.

Ítarefni

[Þjálfun hljóðkerfisvitundar í leikskóla](#)

[Hugmyndabanki fyrir hljóðkerfisvitund](#)

[Um hljóðkerfisvitund](#)

[Markviss málörvun](#)

Vefsíðan Syngjandi skóli á vegum Skóla- og frístundasviðs Reykjavíkurborgar

Könnunaraðferðin

Það er tilvalið að nota *Orð eru ævintýri* sem kveikju fyrir könnunaraðferðina. Könnunaraðferðin er ákveðin námsaðferð þar sem kennarinn leiðbeinir börnunum í gegnum rannsóknarvinnu sína. Það viðfangsefni sem er tekið fyrir byggir á reynslu barnanna og áhugi og forvitni þeirra ræður ferðinni. Þannig veit enginn hvert rannsóknarvinnan leiðir hópinn. Könnunaraðferðin er með upphaf, miðju og endi. Ferlinu er skipt upp í þrjú stig:

1. stig – að hefjast handa.

Lykilatriðið hér er að velja viðfangsefni sem byggir á sameiginlegri reynslu barnanna, hafa hugarflæði og setja það upp í þekkingarvef. Út frá þessu koma svo vangaveltur frá börnunum um það hvað þau vilja vita meira.

2. stig – að rannsaka, skoða og kanna.

Hér er í raun aðalvinnan og rannsóknin. Farið er í vettvangsferðir til að fá tækifæri til að upplifa viðfangsefnið í raunverulegum aðstæðum. Síðan vinna börnin úr ferðinni, leita sér jafnvel nánari upplýsinga í bókum, á vef eða með því að tala við einhvern sem er fróður um málið. Bætt er í þekkingarvefinn jafnóðum og þekking bætist við. Börnin rannsaka, teikna athugasemdir, búa til fyrirmyndir (líkön), gera athuganir og skrá niðurstöður. Þau kanna, spá, fjalla um og leika nýju upplifun sína.

3. stig – að meta, túlka og miðla.

Nú skoðar kennarinn með börnunum hvað þau hafa lært í þessari rannsóknarvinnu. Síðan ákveða börnin hvort þau vilji deila þessari reynslu sinni með öðrum, til dæmis með sýningu fyrir foreldrana. Mikilvægt er að börnin fái tækifæri til að skýra vel frá því sem þau hafa lært af ferlinu svo það verði merkingarbært fyrir þeim. Þannig eiga þau auðveldara með að sameina og samþætta upplýsingar sem þau fengu í gegnum mismunandi reynslu af viðfangsefninu. Á þessu stigi er ákvarðanataka barnanna jafn mikilvæg og á hinum tveimur stigunum. Þau þurfa að taka ákvörðun um það hvað þau lærðu í raun, hvernig þau lærðu það og hverju þau vilja deila með öðrum (Helm and Katz, 2001). Áherslan er alltaf á ferlið sjálft en ekki afraksturinn.

Ítarefni

Á vef Akrasels er umfjöllun um könnunaraðferðina.

Hægt er að finna erlent efni tengt aðferðinni með því að setja leitarorðið Project approach í leitarvél á vef.

[Umfjöllun um hugarkort.](#)

Þemakassar

Það má nota ákveðnar opnur í bókinni sem kveikjur í hlutverkaleik og tengja þann efnivið sem boðið er upp á í leikskólanum við opnur bókarinnar. Einfalt er að útbúa svokallaða þemakassa. Þá þarf að merkja og hafa til taks á leiksvæðum. Í kassana eru settir leikmunir tengdir ákveðnum hlutverkaleik. Til viðbótar er mjög mikilvægt að bæta við ritföngum og blöðum sem börnin geta notað til að gera myndir í tengslum við þemað og leikinn sem þau leika. Áður en þemakassarnir eru teknir í notkun eru þeir kynntir fyrir börnunum og fengnar hugmyndir frá þeim um hvernig hægt sé að leika sér að efniviðnum. Gott er að fara með börnin í vettvangsferðir þar sem þau geta safnað efni í kassana og öðlast reynslu til að leika sér með það. Dæmi um þemakassa sem tengjast *Orð eru ævintýri* eru t.d. eru til dæmis pósthús, bakarí, sund, heimili, læknastofa og svona mætti lengi telja. (Vukelich, Carol og James Christie, 2004; Margrét Sigurðardóttir og Sigrún Birgisdóttir, 1998.)

Hafið efnivið til ritunar í kössunum t.d.:

- línustrikaða stílabók
- teikniblokk
- penna í mörgum litum
- vaxliti
- blýanta
- stafalímmiða
- blokk með lituðum pappír
- límmiða
- umslög

Ítarefni

[Þemakassar í hlutverkaleik](#)

Hugmyndir sem tengjast hverri opnu

Góðan daginn



Í byrjun hvers dags er margt sem þarf að gera – líka heima hjá kettinum Kúra. Allir í fjölskyldunni vakna, klæða sig í föt, borða morgunmat, smyrja nesti og koma sér af stað út í daginn. Foreldrarnir fá sér kaffi og hjálpa börnunum að útbúa nesti. Þau passa upp á að börnin bursti tennur áður en þau fara í skólann og leikskólann. Fjölskyldan æðir um í kappi við tímann því klukkan á veggnum tifar. Kúri fær fiðring í magann og fer líka á kreik. Hann byrjar daginn á að fá sér vatn að drekka og svolíttinn kattamat. Síðan leggur hann af stað með trýnið á lofti í leit að nýjum ævintýrum.

- Af hverju ætli Kúri fái fiðring í magann?
- Hvað gerið þið í byrjun dags?

Hugmyndir að umræðum

- Hvað sést á myndinni? Hvað eru mörg börn? Hvað ætli þau séu gömul?
- Hvað er fjölskylda? Ræðið fjölbreyttar fjölskyldur. Eru allar fjölskyldur eins?
- Hvað er fjölskyldan að gera?
- Hvernig geispar þú/þið, hvað heyrir þegar þú/þið geispar/geispið?
- Í hvað fer maður fyrst þegar maður klæðir sig?
- Hvað gerir þú fyrst þegar þú vaknar? Klukkan hvað vaknar þú?
- Hvar borðar þú morgunmat? Hver er uppáhaldsmorgunmaturinn þinn?
- Ræðið hollan og óhollan morgunverð.

- Hvaða morgunverður er í boði á þessu heimili?
- Segið barninu að annað orð fyrir morgunmat sé árbítur. Búið til setningu þar sem orðið „árbítur“ kemur fyrir.
- Talið um tíma, daga, ár, t.d. hvenær vaknar þú á morgnana?
- Umræða um að bjarga sér sjálfur eins og að reima skó, renna rennilás, hneppa hnöppum og smella smellum.
- Vekið athygli barnanna á smámyndunum og tengið þær inn í samtalið.

Leikir og sköpun

- Teikna eða mála fjölskyldumynd, jafnvel hægt að koma með fjölskyldumynd að heiman til að hafa sem fyrirmynd.
- Leira fjölskylduna í jarðleir/leikdeig.
- Gera súlurit t.d. Hvenær vakna börnin? Hver er vinsælasti morgunmaturinn?

Tónlist

- Hann Tumi fer á fætur
- Góðan dag kæra jörð
- Margt þarf að gera á morgnana

Ítarefni

Bókin *Vertu þú, litríkar sögur af fjölbreytileikanum* eftir Ingileif Friðriksdóttur og Maríu Rut Kristinsdóttur.

Líkaminn



Kötturinn Kúri er alveg einstaklega forvitinn. Stundum heyrir hann að eitthvað skemmtilegt er um að vera inni á baði. Í dag er verið að baða börnin á heimilinu. Þau fetta líkamann og bretta og skvetta þá vatni út um allt. Kúri reynir að víkja sér undan vatnsgusunum því honum finnst ekki gott að fá sápu í augun. En svo fer einhver að syngja í sturtunni og þá sperrir Kúri eyrun og sveiflar skottinu í takt við lagið: *Höfuð, herðar hné og tær – hné og tær.*

- Hvaða líkamshluta þekkið þið? Nefnið nokkra líkamshluta.
- Hvað merkir að fetta og bretta?

Hugmyndir að umræðum

- Skoðið smámyndirnar og stóru myndina og tengið við eigin líkama.
- Nefnið líkamsparta og bendið á þá á ykkur/barninu. Hvetjið barnið til að benda og nefna.
- Byrjið á algengum orðum með yngri börnum og bætið svo við fleiri og sjaldgæfum orðum með auknum þroska.
- Spyrjið: Hvað ertu með margar fingur, fætur, tær? O.s.frv.
- Færið umræðuna út fyrir bókina og notið tækifærið í daglegu starfi. Talið um munn, tungu, tennur og hendur, háls og maga o.s.frv.
 - Hvernig lítum við út? Erum öll eins?
 - Hvernig er hárið á litinn?
 - Hvernig eru augun á litinn?

- Hvernig er andlitið í laginu?
 - Til hvers notum við hendurnar?
 - Til hvers notum við fæturna?
 - Búið til fleiri opnar spurningar.
- Hvað þýðir að hugsa vel um líkama sinn, hvers vegna gerum við það?
 - Lyktarskyn/nefið
 - Hvaða lykt finnst þér góð?
 - Til hvers notum við nefið?
 - Bragðskyn/munnurinn
 - Hvað er í munninum?
 - Til hvers notum við tunguna?
 - Veist þú um eitthvað sem er súrt, sætt, salt eða beiskt á bragðið?

Leikir og sköpun

- Börnin leggjast á maskínupappír og teikna útlínur líkamanna.
- Leira fætur, hendur og höfuð. Tilvalið að ræða um það sem finna má á fótum, höndum og höfði.
- Teikna sjálfsmynd og skoða sig vel í spegli. Hvernig er ég?
- Telja fingur og tær.
- Hlusta á „It's oh so quiet“ með Björk Guðmundsdóttur. Börnin teikna stórar myndir af ýmsum líkamspörtum t.d. hendi, fæti, höfði. Börnin ganga um á meðan rólegi kaflinn er í laginu og síðan þegar hraði kaflinn kemur er bent á einhverja af þessum myndum og börnin hrista þann líkamspart á meðan hraði kaflinn er spilaður og svo koll af kolli þangað til allir líkamspartarnir eru komnir.
- Að mála með tánum: Límið stórt blað á gólfið og setjið málningu á pappadiska. Bjóðið börnunum að mála með tánum.
- Búa til dúkkur úr leir. Bakið þangað til dúkkan er orðin hörð. Leyfið börnunum að nota fjölbreyttan efnivið til að klæða dúkkuna sína, gera andlit, hár o.s.frv.
- Leikur: Það voru að koma skilaboð! Börnin sitja á stólum í hring og kennari er með. Kennari kallar: „Það voru að koma skilaboð!“ Börnin svara: „Hvaða skilaboð?“ Kennari svarar: „Um að setja litlu vélina í gang!“ Þá byrja börnin að hrista annan handlegginn. Þá kallar kennarinn aftur: „Það voru að koma skilaboð!“ Börnin svara: „Hvaða skilaboð?“ Kennari svarar: „Um að setja hina litlu vélina í gang!“ Þá hrista börnin hinn handlegginn líka. Aftur kallar kennarinn: „Það voru að koma skilaboð!“ Börnin spyrja aftur: „Hvaða skilaboð?“ Kennari svarar: „Um að setja stóru vélina í gang!“ Börnin byrja að hrista annan fótlegginn. Næstu skilaboð eru um hinn fótlegginn og að lokum kallar kennarinn enn einu sinni: „Það voru að koma skilaboð!“ og börnin spyrja aftur: „Hvaða skilaboð?“ Kennarinn svarar: „að setja STÆRSTU vélina í gang!“ og þá standa öll upp og hoppa og hrista sig. Að lokum kallar kennarinn í síðasta sinn: „Það voru að koma skilaboð!“ ... börnin spyrja aftur: „Hvaða skilaboð?“ ... og kennarinn svarar: „Að hætta þessari vitleysu!“ ... og þá er leikurinn búinn.

Tónlist

- Höfuð, herðar, hné og tær
- Lagið um fingurna
- Einn lítill, tveir litlir, þrír litlir fingur
- Hreyfa – Frjósa söngurinn
- Hóký-póký (skrifið Hóký-póký í leitarlínuna)
- Ég heyri svo vel, ég heyri grasið gróa
- Þula um líkamann (Er þetta penni? Nei, þetta er enni.)
- Fingrapula

Lög og texta um líkamann má sjá í námsefninu [Tónlist og líkaminn](#) (bls. 18-23, sjá mms.is)

Ítarefni

Tölum saman eftir Ásthildi Snorradóttur, þar er verkefni um líkamann sem hægt er að nýta. Til að nálgast efnið *Tölum saman*: asthildurbj@gmail.com/bjarneys@hafnarfjordur.is

Leikskólinn Iðavellir: Á heimasíðu leikskólans má finna margvísleg málörvunarverkefni.

Dómínósspil um líkamsparta frá *Fjölbreyttum kennsluaðferðum* fyrir fjöruga krakka eftir Hlín Magnúsdóttur má finna á vef; setjið inn leitarorð Fjölbreyttar kennsluaðferðir fyrir fjöruga krakka.

[Stopp ofbeldi](#)

[Orðasjóður - líkaminn](#)

Föt



Kötturinn Kúri á marga góða vini í hverfinu, sérstaklega í leikskólanum og grunnskólanum. Kúri hleypur beinustu leið þangað ef hann vill komast í fjörugan félagsskap. Í leikskólanum gengur mikið á þegar allir þurfa að klæða sig í einu. Það getur verið erfitt fyrir litla fingur að hneppa, renna, smella og reima og þá er gott að geta fengið aðstoð. Og hvort er betra, að klæða sig í stígvélín áður en maður fer í kuldagallann – eða á eftir? Þetta er ekki einfalt verk! Kúra finnst bráðskemmtilegt að fylgjast með þegar hönd stingst út úr peysuermi eða fótur út úr buxnakálm. Hann er líka hrifinn af treflum en á það til að flækja sig í þeim þegar hann veltist um á gólfinu.

- Hvaða föt finnst ykkur erfiðast að klæða ykkur í?
- Hvað er *ermi*? En *skálm*?

Hugmyndir að umræðum

- Skoðið stóru myndina og ræðið um hvað er að gerast.
- Skoðið smámyndirnar og tengið við fatnað ykkar og barnanna. Ræðið til dæmis eftirfarandi spurningar:
 - Af hverju klæðum við okkur í föt? Hver klæðir ykkur?
 - Ef einhver annar en barnið sjálft klæðir það venjulega: Af hverju klæðir viðkomandi þig? Hjálpar þú til? Í hvaða fötum ert þú núna?
 - Tengir myndina við upplifun barnanna af því að klæða sig í útiföt í leikskólanum.
 - Ræðið hvaða föt börnin klæða sig í eftir árstíðum og veðri.
 - Hvað er að flýta sér? Af hverju þarf að flýta sér? Þarf að flýta sér?
 - Nefnið liti á fötum, stundum má tala um stærð, áferð, úr hvaða efni fötin eru.

- Talið um orðið fatnaður? Hvað er fatnaður?
- Hvað eru spariföt, hversdagsföt, útiföt, sumarföt?
- Vekið athygli á samheitum, eins og húfa/höfuðfat, ullarsokkar/lopasokkar, peysa/treyja.
- Vekið athygli á margræðum orðum. Eins og renna/renna sér, vasi/(blóma)vasi.
- Hægt er að spyrja börnin: „Mátt þú ráða hverju þú klæðist?“ ef ekki „hver ræður“ og „af hverju?“
- Hugmyndir að frekari umræðum: „Eru öll föt þægileg? Hvaða föt eru í upphaldi hjá ykkur? Af hverju eru þau í upphaldi?“
- Af hverju erum við í fötum?

Leikir og sköpun

- Hvetjið börnin til að teikna eða mála mynd af fatnaði.
- Skapið aðstæður fyrir búningaleik með fjölbreyttum fatnaði og fylgihlutum.
- Hvetjið börnin til að hjálpa sér sjálf við að smella, renna og reima.
- Fatabingó.
- Leikur með samsett orð. Hvaða orð getur þú sett fyrir framan orðin: skór, buxur, sokkar (t.d. spari-, íþrótta-, ullar-)?
- Leikið leikinn að *finna ákveðin föt*. Það gefur tækifæri til að hlusta, bregðast við og fara eftir fyrimælum. Gefið fyrimæli um að finna t.d. sokk, húfu ... Með eldri börnum er hægt að biðja þau að finna og lýsa hlutum (fötunum) t.d. stærð, áferð og lit. Einnig má benda á sértækari hluta fatnaðar s.s. stroff, kraga, boðung með það að markmiði að auka orðaforða þeirra og skilning.
- Að föndra sinn eiginn vasa:
 - Klippið út úr pappa vasalaga form og heftið þau saman á hliðunum þannig að úr verði eins konar vasi.
 - Leyfið börnunum að skreyta vasann sinn að vild.
 - Talið um vasa og hlutverk þeirra á flíkum. Hvenær er gott að hafa vasa og hvenær ekki? Hvað geymum við í vösum okkar?
 - Skoðið vasana á fötum barnanna, hvað eiga þeir sameiginlegt og hvað er ólíkt með þeim? Teljið samanlagða fjölda allra vasa sem eru á fötum barnanna.
 - Talið um samsett orð t.d. vasa-úr, vasa-ljós, vasa-reiknir. Hvernig ætli þessi orð hafi orðið til? Tengjast þessir hlutir vösum?

Tónlist

- Buxur, vesti, brók og skó (texti: Jónas Hallgrímsson)
- Hvar er húfan mín (Úr Kardimommubænum)
- Þegar ég vakna og vorsólin skín (Söngvaborg)
- Sól, sól, skín á mig
- Þegar barnið í föt sín fer

[Töfrakassinn](#) er kennarahandbók þar sem safnað hefur verið saman leikjum sem tengjast tónlist.

Ítarefni

Krakkalýsing – af vef [Orðaleiks](#): Fyrstu þrjár blaðsíðurnar eru skornar niður í strimla, alls níu stk. og á hverjum strimli eru myndir af fimm börnum. Aftasta síðan er klippt niður og þá er eitt barn á hverri mynd. Annar aðilinn fær einn strimil og á að lýsa fyrir hinum hvaða börn eru á strimlinum (byrja þeim megin sem rauða örin er). „Fyrst kemur strákur sem er í svörtum skóm með rauðum reimum, næst kemur stelpa í doppóttum sokkum, o.s.frv.“ Hinn aðilinn raðar myndunum þá í rétta röð og strimillinn er síðan borinn saman við í lokin.

Spil – fatnaður: á vefnum *Fjölbreyttar kennsluaðferðir fyrir fjöruga krakka*.

Útiföt



Þegar börnin í leikskólanum fara út lætur Kúri sig ekki vanta enda heyrir hlátur þeirra langar leiðir. Á veturna er meira að segja hægt að bruna á snjópotu niður brekkuna á leikskólalóðinni. Börnin hafa líka gaman af að veltast um í snjónum, hnoða snjóbolta og búa til snjókarl. Þá er betra fyrir þau að vera vel klædd og það er eins gott að vera í ullarsokkum og með hlýja vettlinga og húfu. Kúri þarf ekki að klæða sig í kuldagalla áður en hann fer út því hann er með svo þykkari feld. Það er líka eins gott því hann er kominn á bólakaf í snjóskafli. Þegar hlýnar úti finnst börnunum skemmtilegt að hoppa í pollunum sem koma þegar snjórinn bráðnar eða renna sér í brekkunni og verða drulluskítug.

- Hvar er Kúri?
- Hvað finnst ykkur skemmtilegt að gera í útiveru?

Hugmyndir að umræðum

- Gott er að nota stóru myndina til að opna umræðu um útiföt í tengslum við árstíðir. Í hvernig fötum eruð þið í útiveru á veturna? En á sumrin?
- Hvernig eru börnin og fólkið á myndinni klætt?
- Skoðið litlu myndirnar og athugið hvort þær passa við mismunandi árstíðir.
- Hvernig föt farið þið í þegar rignir, snjóar, sólin skín eða þegar það er hlýtt úti?
- Hverju er best að klæðast í rigningu? Hvað gerum við ef allt í einu kemur hellidemba og við erum úti á peysunni?
- Hvernig er best að klæða sig í vondu veðri? En í góðu veðri?
- Hvað þýðir að klæða sig eftir veðri?
- Tengid við eigin upplifun barnana af veðri: Tala um þegar var rigning, snjókoma, sól

o.s.frv. Tala um hvernig veðrið er í dag og hvernig það verður þegar næsta árstíð kemur.

- Fólk klæðist alls konar fatnaði. Hægt að ræða af hverju sumar konur eru með slæðu á höfðinu. (Á Vísindavefnum er hægt að fræðast um slæðunotkun kvenna.)

Leikir og sköpun

- Notið sköpunargleði og hugmyndaflug í vinnu með útiföt. Hægt er að teikna mynd af útifatnaði og nota fjölbreyttan efnivið til að skapa fjölbreyttan fatnað.
- Biðjið börnin að taka þátt í að teikna myndrænt skipulag, t.d. hverju má klæðast í úti-veru? Í hvað farið þið fyrst, hvað kemur svo og á hverju er endað?
- Æfa sig að smella, renna og reima.
- Leikur með samsett orð t.d. kuldagalli, strigaskór. Hvaða orð getur þú sett fyrir framan orðin: skór, buxur, sokkar? Kannski „spari“? Hvaða orð stendur eftir ef við tökum orðið kuldi úr orðinu kuldaskór?
- Fáðið börnin til að finna ákveðin föt. Þetta er æfing í að fara eftir fyrirmælum og bregðast við. Gefið fyrirmæli um að finna sokk, húfu og fleira.

Tónlist

- Mér er kalt á tánum
- Fatavísur (Gamli Nói)
- Hvar er húfan mín?

Ítarefni

Á heimasíðu [Orðaleiks](#) eru myndir sem hægt er að nota til að skipuleggja daginn í leikskólanum.

Heimilið



Í hverfinu hans Kúra eru margs konar hús. Sum húsanna eru stór, önnur eru lítil og mörg þeirra eru með garð. Í fjölbýlishúsunum eru fleiri en ein íbúð í sama húsi og oft liggja tröppur niður í kjallara. Það getur komið sér vel fyrir kött eins og Kúra að eiga góðan vin á hverri hæð. Kúri á vin sem hefur jafnmikinn áhuga á villtum fuglum og hann. Aðrir sem í búa í húsinu eru meira fyrir gæludýr. Kúri þekkir nánasta umhverfi húsanna í hverfinu mjög vel enda eru þar áhugaverðir leynistaðir. Stundum kemst Kúri inn í bílskúr þar sem alls konar dót er geymt en þá þarf hann að passa að lokast ekki inni.

- Hvað eru gæludýr? Eigið þið gæludýr?
- Hvers konar hús eru í hverfinu ykkar?

Hugmyndir að umræðum

- Á stóru myndinni má sjá hús þar sem búa tvær fjölskyldur. Talið um fjölskyldurnar og hvernig er umhorfs heima hjá þeim.
- Skoðið litlu myndirnar sem eru í kringum stóru myndina. Hvar má finna þessar myndir á stóru myndinni?
- Í hvernig húsi býrð þú?
- Með hverjum býrð þú?
- Hvernig voru hús í gamla daga og hvernig hús hafið þið séð?
- Hvað er torfbær?
- Hvernig eru hús í öðrum löndum, köldum/heitum?
- Búa allir í húsi? Býr einhver í tjaldi, húsbíl, kofa ...?
- Hvað er inni hjá okkur? Herbergjaskipan, húsgögn?
- Hvar er geymslan í húsinu? Hvað þýðir þetta orð? Hvað er geymt í henni?

- Hvað er að gerast inni og hvað er að gerast úti?
- Hvað er Kúri að gera á þessari mynd?
- Hvernig eru hlutirnir á myndinni notaðir? T.d. þvottavél, þurrkari, tröppur, dyrabjalla.
- Hvað gerið þið heima hjá ykkur? Hjálpið þið að við húsverkin?
- Átt þú gæludýr? Hver hugsar um dýrið svo að því líði vel?
- Af hverju þarf að hugsa um gæludýr?
- Langar þig að eiga gæludýr? Af hverju?

Leikir og sköpun

- Vettvangsferðir að heimilum barnanna.
- Byggja hús úr pappakassa.
- Börnin teikna mismunandi hús: stór, lítil, fjölbýli, einbýli.
- Börnin teikna húsið sitt og finna staðsetningu á korti.
- Tengja saman hús og götuheiti með t.d. garnspotta.
- Spurningakeppni. Lýstu ákveðnum hlutum af heimilinu og fáðu börnin til að geta hverju þú ert að lýsa, t.d. við notum það til að sópa gólfíð, hengja upp þvottinn o.s.frv.
- Talið um hvað mismunandi herbergi heita í húsinu: svefnherbergi, stofa, eldhús, þvottahús o.fl.
- Leikir með hljóðkerfisvitund – Finnið myndir sem ríma við orðin mús-hús, kalla- bjalla, lak-þak, rós-ljós, skúr-fuglabúr, hópur-sópur.
- Taka sundur samsett orð: þvottavél, þvottasnúrur, fuglabúr, ruslatunna. Skoðið líka orðhlutaeyðingu, hvaða orð stendur eftir þegar bíll er tekinn í burtu: bíl-skúr.
- Setjið kunnuglega hluti af heimilum í ílát. Látið börnin skiptast á að taka einn hlut í einu og segja hvað hluturinn heitir og til hvers hann er notaður. T.d. „þetta er ausa, notuð til að ausa súpu.“
- Spæjaraleikur. Hvað eru margir hlutir í stofunni/eldhúsinu/bílskúrnum o.s.frv. sem byrja á t.d. bókstafnum „s“ eða „b“?

Tónlist

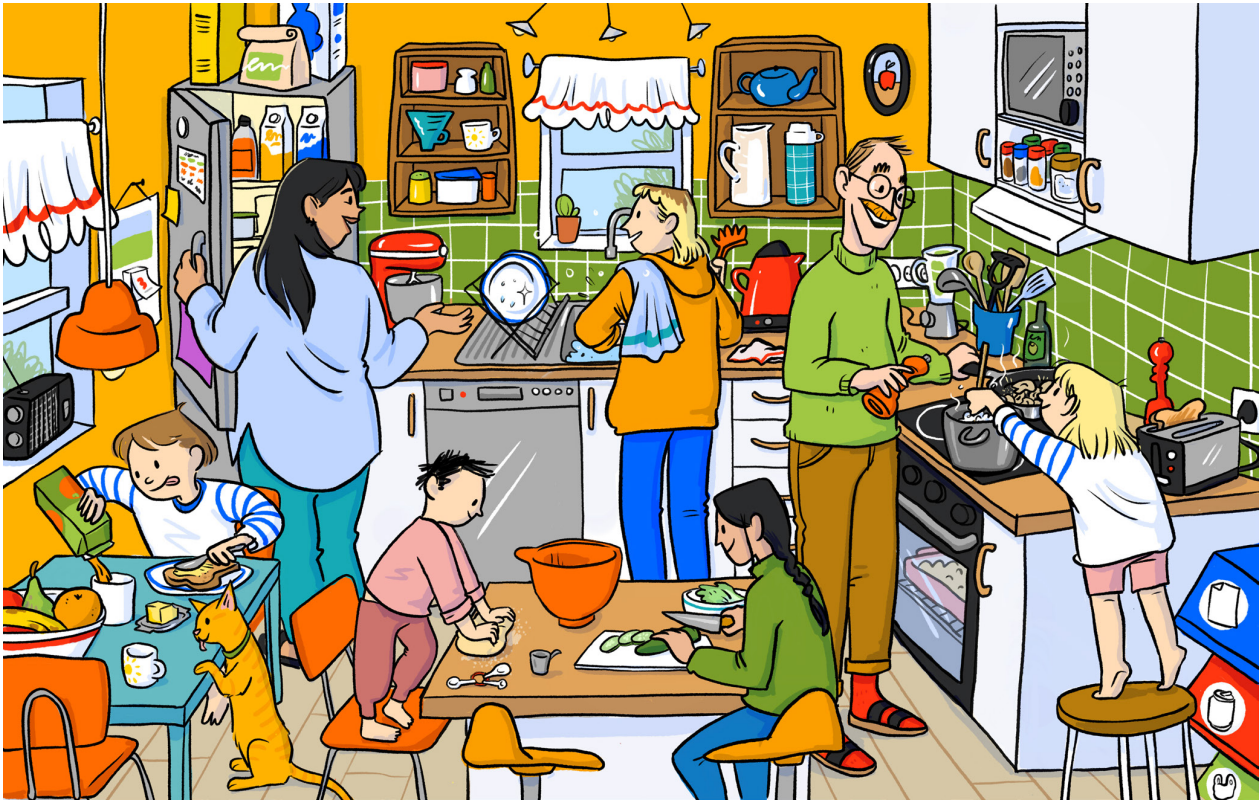
- Ein ég sit og sauma
- Undarlegt hús

Í námsefninu [Tónlist og umhverfi](#) má finna lög og texta sem tengjast umhverfi (sjá mms.is)

Ítarefni

Á vef [Orðaleiks](#) eru verkefni tengd málörvun og þar má finna þemað húsgögn og heimilið Verkefni frá Skólum á grænni grein - Landvernd: „Eins og við sjáum umhverfið okkar“.

Eldhús



Kötturinn Kúri finnur matarlykt langar leiðir. Þegar hann verður svangur þarf hann ekki annað að gera en reka trýnið út í loftið og þefa uppi hvaða nágrannar hans eru að útbúa girnilega máltíð. Svo læðist hann inn í eldhúsið til þeirra og gætir þess að láta lítið á sér bera. Kúri þykist kunna mannasiði en sleikir út um þegar eitthvað gómsætt dettur niður á gólf. Hann verður glaður þegar einhver laumar að honum munnbita og malar þá eins og traktor. Uppáhaldsmaturinn hans er samt soðin ýsa.

- Hvað eru mannasiðir?
- Hver er uppáhaldsmaturinn ykkar?

Hugmyndir að umræðum

- Til hvers er pottur notaður? En panna? Brauðrist?
- Hvað er í ísskáp? Af hverju þurfum við ísskáp?
- Hrærivél, til hvers er hún? En örbylgjuofn, til hvers er hann notaður?
- Hvaða fólk er í eldhúsinu? Hvað er það að gera og af hverju?
- Hvaða reglur gilda í eldhúsinu? Af hverju?
- Af hverju er hreinlæti mikilvægt?
- Hverju þarf að vara sig á í eldhúsinu?
- Af hverju er mikilvægt að ganga frá?
- Hvernig getum við hjálpað til í eldhúsinu? Hjálpið þið stundum til í eldhúsinu?
- Hvað er rafmagnstæki?
- Hver er uppáhaldsmaturinn ykkar?
- Hvað er hollur/óhollur matur?

Leikir og sköpun

- Samvinnuverkefni, stór veggmynd af eldhúsi. Hægt að teikna og/eða nota tímarit til að klippa út og líma á veggmyndina. Einnig hægt að prenta út af vef bókarinnar. Umræður um staðsetningu hluta og búnaðar.
- Stafasúpa. Við þurfum bala, skálar, skeiðar, tangir og bókstafi sem þola vatn, t.d. úr svampi. Börnin hella vatni í súpuskálarnar og nota svo tangir til að velja sér stafi úr balanum og setja í skálarnar sínar. Hvetjið börnin til að finna ákveðna stafi sem tengjast myndum á opnunni. (Það gæti verið einfaldara og gott að byrja á að láta þau finna sinn eigin staf.) Spjallið við þau og hlustið á samræður þeirra sín á milli.
- Uppáhaldsmatur, gera skoðanakönnun. Gerið súlurit úr upplýsingunum. Spyrjið á öðrum deildum og berið niðurstöður saman.
- Ávaxtakarfan. Börnin sitja í hring og velja sér ávöxt (hægt að láta þau draga myndir). Einn stendur í miðjunni og segir t.d. epli. Þá eiga allir með epli að standa upp og finna sér nýtt sæti. Sá sem er í miðjunni á að „stela“ einu sæti. Sá sem fær ekki sæti stendur í hringnum og allt er endurtekið. Þegar kallað er „áxxtakarfa“ eiga öll að skipta um sæti.
- Spæjaraleikur – Hvað eru margir hlutir í eldhúsinu sem byrja á t.d. bókstafnum „s“ eða „b“?
- Bakið stafi með börnunum.
- Ljóðagerð. Börnin semja ljóð um eldhús og myndskreyta:
 - Ég sé ...
 - Ég heyri ...
 - Ég finn lykt af ...
 - Ég bragða ...
 - Ég snerti ...
 - Ég finn ...

Tónlist

- Allur matur á að fara
- Grænmetisvísur (úr Dýrunum í Hálsaskógi)
- Piparkökusöngurinn (úr Dýrunum í Hálsaskógi)

Ítarefni

Setjið í leitarvél: *Bjössi bangsi er svangur* til að finna efni unnið á vef Snjallrar málörvunar.

Á vef [Orðaleiks](#) eru verkefni tengd málörvun og þar er m.a. þemað matur.

[Orðasjóður](#) – ávextir, hægt að búa til samstæðuspil.

[Orðasjóður](#) – matur, hægt að búa til samstæðuspil.

Stofa og herbergi



Þegar fólkið hans Kúra fer í frí tekur fjölskyldan í næsta húsi að sér að passa hann. Þá lætur kötturinn eins og hann sé heima hjá sér. Honum finnst gott að kúra á silkimjúkum púða á sófanum í stofunni á meðan fjölskyldan slappar af eftir langan dag.

Inni í herbergi barnanna úir og grúir af fötum, leikföngum og litum. Þar er líka margt forvitnilegt ofan í skúffu og inni í skáp. Bækurnar eru yfirleitt í bókahillunum en stundum liggja þær á gólfinu. Kúri er hrifnastur af ævintýrabókum og bókum með myndum af dýrum.

- Hvað gerið þið þegar þið slappið af heima?
- Hvers konar bækur finnst ykkur skemmtilegastar?

Hugmyndir að umræðum

- Um hvað er fólkið að tala? Gefið börnunum tækifæri til að mynda setningar.
- Hvað heita herbergi heimilisins (nefna mætti: anddyri, forstofu, stofu, borðstofu, svefnherbergi, barnaherbergi, gang, þvottahús og geymslu)?
- Hvað heita mismunandi hlutar hússins eins og veggir, loft, gólf, þak, kjallari, háaloft, strompur.
- Umræður um leikföng. Hvernig leikföng eigið þið? Hvernig leikföng eru skemmtileg? Hvers vegna? Finnst öllum sömu leikföngin skemmtileg? Hvers vegna/hvers vegna ekki? Þurfum við að eiga mikið af leikföngum?
- Þarf að ganga frá eftir sig? Af hverju, af hverju ekki?
- Leikföng barna áður fyrr.
- Hvað er herbergi og hvað gerir maður þar?
- Hvað þarf að hafa í herbergi? Hvað finnst þér vanta í herbergið þitt?

- Deilir þú herbergi með einhverjum?
- Alltaf þarf að hafa í huga aldur og þroska barnanna þegar umræður fara fram.

Leikir og sköpun

- Börnin teikna herbergið sitt, kennari þarf að vera vakandi fyrir að hlusta á samtal barna á meðan þau teikna.
- Ræðið um myndina í bókinni eftir að þau eru búin að teikna herbergið sitt. Í samtalinu er gott að nefna það sem börnin töluðu um þegar þau teiknuðu myndina.
- Klippið út leikfangamyndir úr blöðum, flokkið og límið á sameiginlegt blað. Teljið fjölda mynda í hverjum flokki.
- Leikföng eru sett í poka. Börnin skiptast á að þreifa í pokann og reyna að lýsa leikfanginu fyrir hinum börnunum.
- Börnin koma með uppáhaldsleikfangið sitt að heiman, sýna og segja frá.

Tónlist

- Dúkkar hennar Dóru
- Dansi dansi dúkkar mín
- Það var einu sinni strákur sem átti lítinn bíl

Forstofa og baðherbergi



Fjölskyldan á efstu hæðinni í húsinu tekur vel á móti Kúra þegar hann kikir í heimsókn. Kúri er með gott lyktarskyn. Hann byrjar gjarnan á að þefa af öllu í forstofunni. Þar má finna fjölbreytilega lykt. Hann finnur ilmvatnslykt af umslagi á gólfinu, lykt af nýslegnu grasi af strigaskóm og sveitalykt af stígvélapari. Súr táfýla sem gýs upp úr gömlum gönguskóm neðst í skógrindinni fær Kúra til að flýja inn á baðherbergi. Þar er svo mikil tannkremislykt að Kúra kitlar í nefið. Hann kemur auga á plastönd sem hann langar að krækja í. Á meðan hann bíður eftir tækifæri til að veiða öndina fær hann sér sopa úr polli á gólfinu en það er sápubragð af vatninu.

- Hvað er lyktarskyn? Nefnið fleiri skynfæri.
- Hvers konar lykt finnst ykkur góð?

Hugmyndir að umræðum

- Sýnið börnunum opnuna með forstofunni og baðherberginu. Ræðið um hvað er á litlu myndunum. Nefnið heiti hlutanna og talið um það sem við gerum við þá.
- Hver er að koma heim?
- Hvað heldur þú að sé í pokunum?
- Hvar geymir maður fötin sín þegar komið er inn?
- Hver fer í búðina?
- Hjálpast allir að?
- Hvort finnst þér betra að fara í bað eða sturtu?
- Tekur þú eitthvað með þér í bað?

- Hvers vegna þarf að fara í bað/sturtu? Umræða um hreinlæti. Af hverju burstar maður tennur eða greiðir hárið? Hvað notar maður til að þurrka sér?
- Hvað sést í speglinum?

Leikir og sköpun

- Útbúið sulluker (ker á fótum þar sem hægt er að setja vatn, sand, hrísgrjón og annað efni sem örvar snertingu).
- Setjið hluti sem tengjast heimili í sullukerið eða ílát af mismunandi stærð, hluti sem fljóta/sökkva, eru mismunandi á litinn. Hvaða hljóð tengjast vatni t.d. skvett, slass. Talið við börnin um hlutina í kerinu t.d. lit, lögun, stærð, áferð. Ræðið við börnin um hluti sem fljóta og sökkva. Spyrjið þau um fyrri upplifun af því að leika í vatni. Spyrjið um það sem gæti gerst ef vatnið yrði of mikið.

Tilfinningar



Nágrannar Kúra eru tilfinningaríkir og þegar hann þvælist um hverfið verður hann vitni að mikilvægum stundum í lífi þeirra. Það er til dæmis afskaplega spennandi að eiga afmæli og Kúri verður alltaf spenntur að sjá hvað leynist í afmælisþökkunum. Þegar afmælisbarnið fær gjöf brjótast fram margs konar tilfinningar eins og gleði og þakklæti. Foreldrar geta líka verið stoltir af barninu sínu þegar það prófar eitthvað nýtt. Kúri á það til að verða montinn þegar hann nær að klifra hátt upp í tré og kötturinn fær alltaf fiðring í magann þegar hann eltist við býflug. En sumar tilfinningar geta verið óþægilegar; eins og afbrýðisemi, píringur og reiði. Og vissar kringumstæður geta valdið kvíða eða hræðslu. Þá hjálpar að fá hlýtt faðmlag – það veit Kúri.

- Hvað er þakklæti? Hvenær eruð þið þakklát?
- Hvað er afbrýðisemi? Hafið þið orðið afbrýðisöm?

Hugmyndir að umræðum

- Af hverju heldur þú að einstaklingurinn sé spenntur, glaður, pirraður, reiður, hissa, kvíðinn, sáttur, hræddur, þeyttur, feginn, hugrakkur, áhyggjufullur, stoltur?
- Hvað gerir þú þegar þú ert reiður, hissa, kvíðinn, glaður, stoltur o.s.frv.?
- Vinátta, hvað er vinur? Hvað gerum við þegar slettist upp á venskapinn? Að sættast, fyrirgefna. Hvernig leysum við úr misklið?
- Hjálpið barninu að koma tilfinningum sínum og annarra í orð. Hvað hugsar þú þegar þú upplifir tilfinningu t.d. þegar þú reiðist eða þegar þú ert stoltur?
- Viðurkennið ólíkar tilfinningar. Þegar við viðurkennum og setjum orð á tilfinningar barna læra þau að setja orð á eigin tilfinningar og annarra.
- Spyrið hvað börnin hugsa þegar þau upplifa tilfinningu. Ræðið hvað er hægt að gera til bregðast við tilfinningu.

- Hvers vegna er mikilvægt að skilja tilfinningar annarra? Komið með dæmi, t.d. ef einhver segir eitthvað ljótt við þig, hvernig líður þér þá? Hvernig líður þér ef þú segir eitthvað ljótt við einhvern? Hvað var sá að hugsa sem varð til þess að hann sagði eitthvað ljótt við þig?
- Hvenær varst þú síðast hrædd, glöð, sorgmædd, reið o.s.frv.?
- Hvenær notum við orðið vondur, ekki tengja persónum, frekar hlutum og einhverju ápreifanlegu. Líkamlega vont, andlega vont. Fáíð börnin í umræðu um það.

Leikir og sköpun

- Tilfinningaklukkan: Börnin geta gert sína klukku sem þau nota þegar erfitt er að koma orðum að tilfinningum. Það er t.d. hægt að nota fjórar grunntilfinningar og börnin bæta svo sjálf við þeim tilfinningum sem þeim kemur í hug. Biðjið börnin að nefna tilfinninguna. Ræðið um hvað börnin hugsa þegar þau upplifa tilfinninguna sem þau tjá. Börnin teikna um vináttu. Setjið hugsana-blöðru á myndirnar og fáíð börnin til að segja „Hvernig líður vini þínum?“
- Spilið tónlist t.d. Karnival dýranna. Túlkuð ákveðna tilfinningu við ákveðin stef.
- Börnin fá plöstuð spjöld með tilfinningum og eiga að teikna mynd af þeirri tilfinningu sem er á spjaldinu og velta jafnframt fyrir sér af hverju tilfinningin er til staðar. Hvað gæti hafa komið fyrir?
- Að leira og lita eigin tilfinningar: Ræðið um tilfinningar við börnin, afhendið þeim leir og hvetjið þau til að velja sér tilfinningu til að leira. Þau mega leira hvað sem er til að túlka tilfinninguna. Bakið leirinn (eða látið hann þorna) og leyfið svo börnunum að mála verkið sitt. Reynið að vekja þau til umhugsunar um hvers vegna þau velja þá liti sem þau velja.
 - Hvaða litur dettur þér í hug þegar þú hugsar um ákveðna tilfinningu?
 - Af hverju hefur ákveðin tilfinning vissan lit í þínum huga?



Tónlist

- Tilfinningablús. Hugmyndir um að hvernig hægt er að vinna með lagið er á heimasíðunni Börn og tónlist.
- Ef þú ert súr, vertu þá sætur eftir Ólaf Hauk Símonarson með Olgu Guðrúnu Árnadóttur.
- Við hlæjum, grátum ... öll í einu (Úr laginu Við klöppum öll í einu. Þegar kemur að athöfnum sem tengjast tilfinningum, t.d. grátum, hlæjum, þá er lögð áhersla á þær með því að syngja hátt eða lágt).

Ítarefni

- Myndband: Birte Harsen notar segulkubba til að tala um tilfinningar.
- Setjið í leitarvél á vef Mere Robust – efni til að þjálfra tilfinningagreind.
- Bókaútgáfan Oran.is hefur sérhæft sig í að gefa út bækur um tilfinningar barna á leikskólaaldri.
- [Orðasjóður](#) – tilfinningar og líðan.

Ávaxta- og grænmetisspil



Hugmyndir að umræðum

- Ávextir og grænmeti. Lögum, bragð, litir, áferð.
- Hvaða ávextir finnst ykkur góðir? Hvaða grænmeti er gott/vont?
- Finnst öllum það sama gott eða vont? Af hverju? Af hverju ekki?

Spilareglur

- Það sem þarf til: Tening og spilakarla, t.d. tappa (hægt er að safna töppum af mjólkurfernum og nota sem spilakarla).
- Markmið spilsins: Að auka orðaforða. Mikilvægt er að tala um orðin í reitunum á meðan spilað er. Gott er að nefna hverja mynd meðan tappinn er færður.
- Spilareglur:
 - Leikmenn setja tappana sína á byrjunarreit. Yngsti leikmaðurinn byrjar.
 - Leikmenn skiptast á að kasta teningnum og færa tappann sinn um eins marga reiti og teningurinn segir til um.
 - Leikmaður býr til setningu úr orðinu sem er á reitnum sem hann lendir á eða nefnir eitthvað tvennt sem einkennir myndina (t.d. súrt og gult).
 - Inn á milli koma reitir þar sem leikmenn fá annað hvort bónusstig og geta fært

tappann sinn áfram um einn reit eða hindrun sem veldur því að leikmaður þarf að færa tappann til baka um einn reit.

- Sá leikmaður sem kemur fyrst á endareit sigrar.

Góða skemmtun!

Í skólanum



Kötturinn Kúri gægist stundum inn um glugga á leikskólanum. Þar er alltaf mikið fjör og margt um að vera. Í dag eru krakkarnir að leika sér með alls konar dót og klæða sig í búninga. Sum barnanna hafa eignast vin eða vinkonu og nokkur þeirra eru í hvíld. Þau slaka á og hlusta á góða sögu. Kúra langar að vera með. Hann læðist því inn í skólabygg- inguna án þess að nokkur kennari sjái til og rambar inn í skólastofu. Þar eru sum börnin að reikna og teikna á töfluna en önnur bíða í röð eftir að lesa fyrir kennarann. Kúri er hins vegar áhugasamari um krakkana sem eru að spila alls konar spil.

- Hvað finnst þér skemmtilegast að gera í leikskólanum/skólanum?
- Hvað eru krakkarnir á myndinni að gera?

Hugmyndir að umræðum

- Leikskóli: Hvað gerum við í leikskóla? Í leikskólanum förum við út á leikskólalóðina í útiveru, þar eru deildir, krakkar fara í samveru, leika sér saman, eignast vini, fara í listasmiðju eða fara í matsal.
- Grunnskóli: Hvað gerum við í grunnskóla? Í grunnskóla fáum við skólabækur, notum skólatösku, förum á skólalóðina, í frímínútur, eignumst bekkjasystkini, erum í alls- konar skólastofum o.fl.
- Leikskóli og grunnskóli. Hver er munurinn?
- Hvernig komum við í skólann? Hver kemur með okkur og hver sækir okkur?
- Af hverju erum við í skóla?
- Hvert er hlutverk kennara?

- Klöppum orð/atkvæði: Hvað heyrast mörg klöpp þegar við segjum leikskóli, útivera, krakkar, samvera, skólabækur, skólataska.
- Alltaf að hafa í huga aldur og þroska barnanna þegar umræður fara fram.

Leikir og sköpun

- Skólinn okkar, samstarfsverkefni milli leik- og grunnskóla. Sameiginlegt listaverk sem börnin gera í samvinnu milli skólastiga. Verkið er svo hengt upp í grunnskólanum og þegar leikskólabörnin mæta í grunnskólann hangir verkið uppi og veitir öryggi.
- Búa til samsett orð. Börnin finna eins mörg orð og hægt er sem byrja á skóli t.d. skólaföt, skólastjóri, skólajógúrt.
- Leikskólinn minn, þemaverkefni. Hægt að nálgast viðfangsefnið á fjölbreyttan hátt, t.d. með könnunaraðferðinni. Hvað vilja börnin vita um leikskólann sinn? Hvað vilja þau bæta í skólaumhverfinu? Leyfið börnunum að taka myndir, teikna myndir o.s.frv.

Tónlist

- Í leikskóla er gaman
- Það er leikur að læra
- Í skólanum, í skólanum
- Það er gaman að vera saman
- Við erum góð, góð hvort við annað ...
- Við erum vinir, ég og þú (lag: Meistari Jakob)
- Ég sendi þér fingurkoss
- Vinalagið

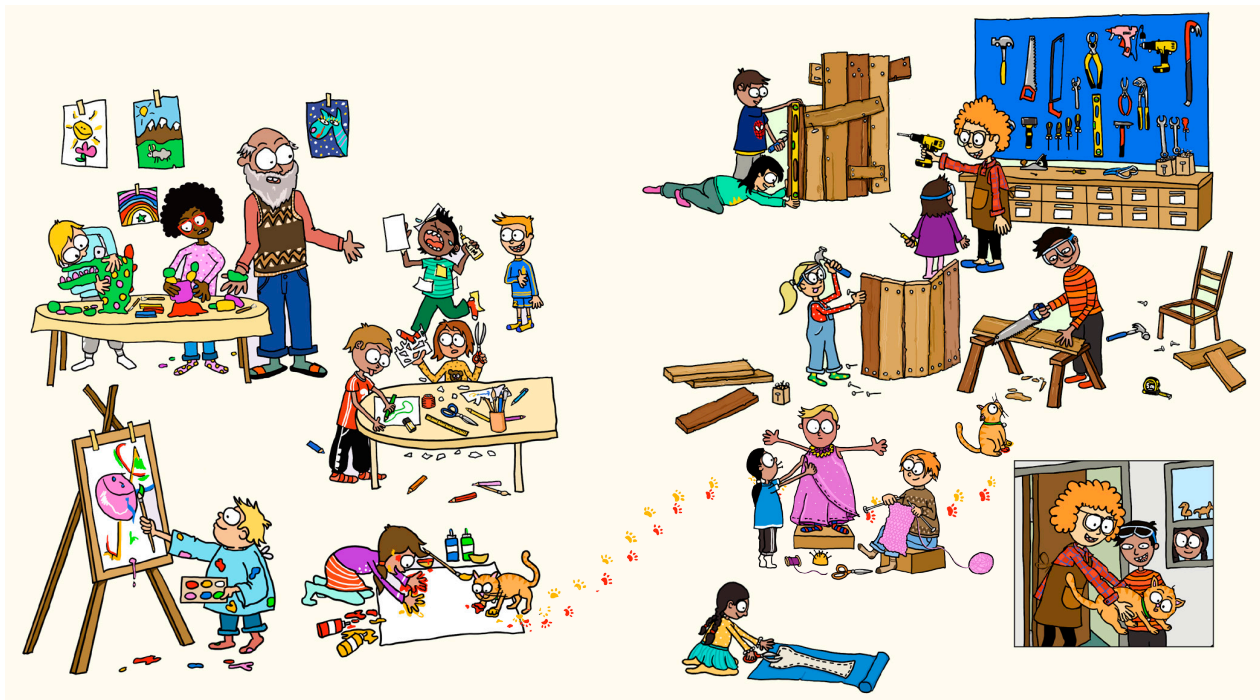
Ítarefni

Þátttaka barna í ákvörðunartöku í leikskólastarfi.

Leiðbeiningar um innra mat leikskóla.

Á vefsíðunni [Orðaleikur](#) eru verkefni tengd málörvun og þar er m.a. þemað leikföng.

Listasmiðja



Það er fjörukt í listasmiðjunni í skólanum og þar ríkir mikil einbeiting. Börnin eru að skapa litskrúðug listaverk með leir, trélitum, skærum, lími, málningu, garni og þrjónum, nál og tvinna. Kúri tekur fullan þátt í að mála með loppunum en svo berast forvitnileg hljóð úr smíðakróknum. Hvað ætli það sé? Þá koma litrík spor Kúra upp um hann. Getið þið rakið slóð Kúra? Smíðakennarinn klappar honum á kollinn og lætur hann út áður en illa fer.

- Hvað finnst ykkur gaman að búa til?
- Af hverju ætli Kúri megi ekki vera í listasmiðjunni?

Hugmyndir að umræðum

- Ræðið um opnuna og myndirnar sem raðast í kringum stóru myndirnar. Hvað heita þær og hvernig eru þær notaðar?
- Talið um umgengni við verkfæri og áhöld.
- Hvað heita verkfærin sem við notum í listasmiðju, smíðum, textíl. Hvernig notum við þessi verkfæri?
- Hvenær notum við ákveðin áhöld eða verkfæri?
- Hvernig væri ef við hefðum ekki aðgang að ákveðnum verkfærum eða áhöldum? Eru þau nauðsynleg? Af hverju og af hverju ekki?
- Eru einhver verkfæri eða áhöld sem þið hafið prófað eða ekki prófað?
- Eru einhver verkfæri hættuleg?
- Af hverju má Kúri ekki vera með í skólanum?
- Munið að gefa börnunum tíma til að svara þegar umræður fara fram. Notið leiðir svo aðeins einn svari í einu t.d. að láta þann sem talar halda á hlut. Gefið öllum börnum tækifæri til að tjá sig, líka þeim sem draga sig í hlé.

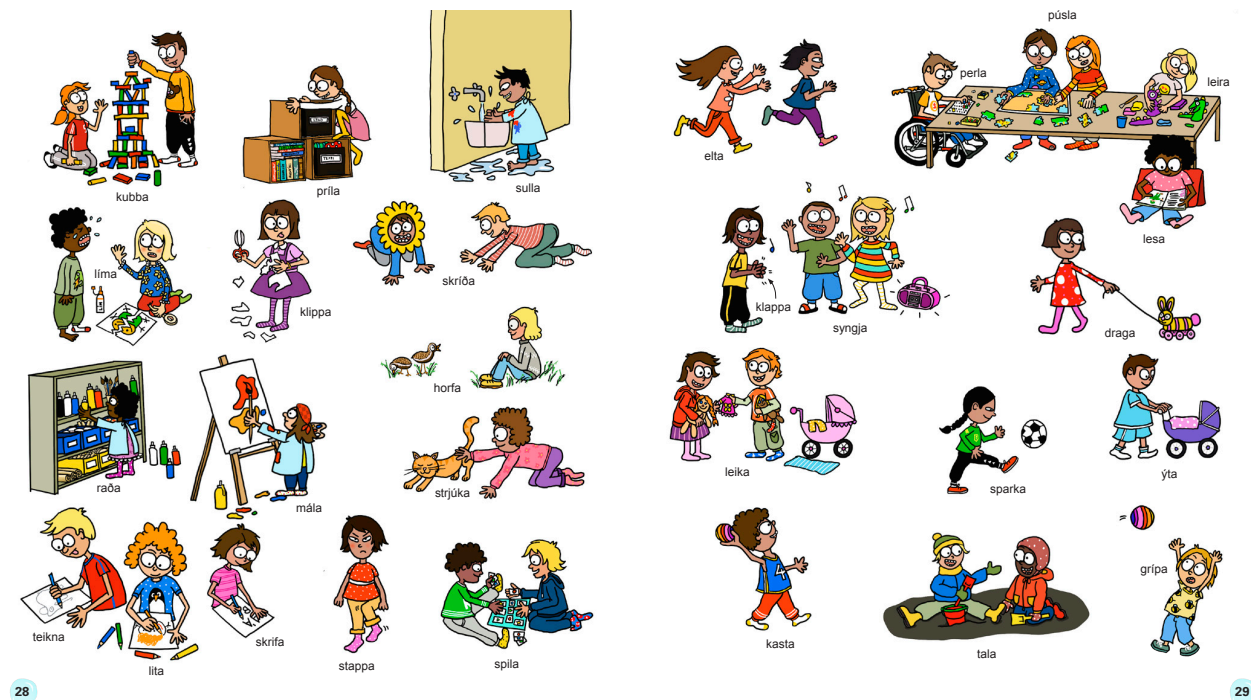
Leikir og sköpun

- Ég sé: Kennarinn velur sér einn hlut (sem er á opnunni og jafnvel líka í leikskólanum) sem hann sér. Börnin eiga að giska á hvaða hlut hann sér með því að spyrja, kennarinn svarar bara með já/nei.
- Látið opnuna vera börnunum innblástur í skapandi verkefnavinnu, hvað vilja þau skapa?

Tónlist

- Bátasmiðurinn (Ég negli og saga ...)
- Ég skal mála allan heiminn

Lærum og leikum



Kettinum Kúra finnst áhugavert að fylgjast með krökkum leika sér. Börn eru svo uppátækjasöm og fást við svo margt skemmtilegt. Sum hafa gaman af því að búa eitthvað til og þá er gott að hafa kubba, liti, skæri eða sand við höndina. Önnur vilja fara í þykjustuleik, spila á spil eða leika listir sínar með bolta. Enn önnur hafa gaman af tónlist eða dansi og þó nokkur börn hafa áhuga á dýrum. Kúri kann að meta það. Hann malar af ánægju þegar krakkarnir klappa honum eða klóra á bak við eyrun.

- Hvernig hljóð heyrir þegar kettir mala?
- Hvað finnst ykkur gaman að gera þegar þið eruð að leika ykkur?

Hugmyndir að umræðum

- Á þessari opnu er verið að leggja áherslu á sagnorð (athafnir).
- Notið myndirnar til að útskýra athafnir ef börnin þekkja þær ekki, t.d. með því að sýna þeim hvað orðin merkja.
- Talið um það sem börnin hafa gert af því sem er á myndinni. Hvaða aðrar athafnir hafa þau upplifað?
- Ræðið um myndirnar og hvað muni mögulega geta gerst í framhaldinu.
- Hvað finnst ykkur skemmtilegt að gera? Af hverju?
- Finnst öllum það sama skemmtilegt?
- Leggið áherslu á sagnorðin, setjið orð á það sem börnin eru að gera. Notið framtíð, spyrjið hvað börnin ætla að gera seinna. Notið sagnorðin við mismunandi aðstæður yfir daginn. Reynið að endurtaka sagnorðin yfir daginn í viðeigandi samhengi. Talið um sagnirnar í mismunandi aðstæðum þannig að barnið læri að hægt er að nota sama orðið á mismunandi vegu.

- Notið setningar sem fela í sér 3. persónu eintölu eða fleirtölu s.s. krakkarnir kubba, stelpa þrjár, strákurinn sullar, stelpa eltir, strákurinn perlar, krakkarnir púsla, stelpa leirar, les, límur, klippir, skíður, krakkarnir syngja, stelpa dregur. Ekki nota bara nafn-háttarsetningar eins og „krakkarnir eru að kubba“. Notið orðin í þátíð. Hvað gerðu börnin í gær?

Leikir og sköpun

- *Drottningin, kóngurinn og börnin þeirra.* Einn er valinn til að vera drottning/kóngur og situr á stól þar sem vítt er til veggja (í salnum). Hin koma saman á afmörkuðu svæði og þurfa að taka sameiginlega ákvörðun um hvað þau hafi aðhafst þann daginn (hvaða athöfn þau ætli að leika). Að því búnu fara þau á fund drottningar/kóngrs sem mælir: „Hvað gerðuð þið í dag börnin góð?“ Þá byrja öll að leika með látbragði það sem ákveðið hafði verið. Drottningin/kóngurinn reynir þá að giska á hvað verið er að leika. Ef hún/hann giskar á rétt hlaupa börnin af stað og reyna að komast inn á svæðið sem afmarkað var í byrjun. Þau sem drottningin/kóngurinn nær að klukka mega svo aðstoða við að ná hinum en drottningin/kóngurinn ein/n má giska.
- Útbúið litlar myndir með öllum athöfnunum. Börnin draga mynd og leika það sem er á henni. Hin börnin eiga að giska hvað er verið að leika.
- Símon/Jósep segir. Eitt barnið eða kennarinn leikur Jósep og hann ákveður einhverja hreyfingu eða athöfn sem hin börnin eiga að framkvæma eða leika með því að segja t.d. „Jósep segir ... hoppa.“ Þá hoppa börnin. Ef ekki er sagt „Jósep segir“ fyrir framan sögnina sem á að framkvæma, telst sá eða sú sem gerir hana úr leik.

Tónlist

- Hreyfa/frjósa söngurinn
- Við klöppum öll í einu

Skólalóð



Það er komin útivera og börnin streyma út um dyrnar út á skólalóðina. Kúri lætur sig ekki vanta því þar iðar allt af lífi og dillandi hlátur heyrir úr öllum áttum. Krakkarnir hlaupa eða þeysast um á hjólum. Sum róla sér, önnur ýta, elta bolta, renna sér, sippa, hoppa, vega salt, moka, klifra í kastala, kríta á stéttirnar eða taka þátt í leik á sparkvellingnum. Sápukúlur svífa um og Kúri er alsæll því hann fær að vera með í fjörinu. Hann vill ekki vera út undan – frekar en nokkur annar. Skemmtilegast finnst honum þegar sápukúlurnar springa.

- Hvaða útileikir finnst ykkur skemmtilegir?
- Af hverju má ekki skilja neinn út undan?

Hugmyndir að umræðum

- Hvað eru börnin að gera?
- Hvernig er veðrið?
- Af hverju er mikilvægt að fara út á hverjum degi?
- Er gaman að vera úti í öllu veðri?
- Útileikir, hvað er skemmtilegt úti? Er eitthvað leiðinlegt? Af hverju?
- Eru einhverjar reglur á útisvæðinu? Ef svo, af hverju eru þær?
- Hvaða leiktæki eru í leikskólanum? En grunnskólanum?

Leikir og sköpun

- Hægt er að bjóða upp á verkefnið „Hvernig er uppáhalds lóðin mín?“ Börnin skoða og meta leikskólalóðina, er eitthvað sem vantar? Mynduð þið vilja hafa eitthvað öðruvísi? Hægt er að láta börnin taka t.d. myndir/teikna myndir og vinna svo úr þeim gögnum sem þau hafa safnað. Börnin geta búið til draumalóðina sína úr fjölbreyttum efnivið t.d. pappa, leir, plasti, pappamassa o.s.frv.

Tónlist

- Allir krakkar, allir krakkar, eru að fara út
- Í leikskóla er gaman

Ítarefni

- Tímaritið *Úti* heldur úti heimasíðu, þar má finna hugmyndir að 20 útileikjum fyrir börn.
- Færni til framtíðar: Upplýsingar frá landlæknisembættinu um heilsueflandi leikskóla.
- Á vefnum *Leikjavefurinn.is* er að finna fjölmarga leiki m.a. hreyfileiki bæði úti og inni.

- Koma fullorðnir með poka með sér í búðina til að setja vörur í? Nefnið heiti matvara, t.d. mjólkurvörur, álegg, fisk- og kjötvörur, grænmeti, ávextir, brauðmeti, sætabrauð, sælgæti.
- Hvar eru mjólkurvörur, grænmeti og ávextir geymdir í búðinni? Hvernig borgar maður fyrir það sem maður kaupir?
- Ræðið um peninga. Má fara í búðina og taka vörur eða þarf að borga?

Leikir og sköpun

- Hægt að bjóða upp á búðarleik með því að nota fjölbreyttan efnivið s.s. einingakubba, þemakassa o.fl. Hafið margskonar efnivið til boða sem hægt er að útbúa sem vörur í verslun. Hvetjið börnin til að skrifa upp innkaupalista yfir það sem þau vilja kaupa.
- Börnin geta búið til eigin peninga.
- Lesið bækur þar sem búðarferð kemur fyrir og hjálpið börnunum að yfirfæra söguþráðinn í leikinn.

Tónlist

- Ef að nú hjá þabba einn fimmeyring ég fengi? (Svanhildur syngur fyrir börnin)

- Halda allir upp á afmælisdaginn sinn?
- Uppáhaldsveitingar afmælisbarna.

Leikir og sköpun

- Hvenær eiga börnin afmæli? Gera afmælisdagatal.
- Í hvaða mánuði eiga flest börnin afmæli? Búa til súlurit yfir afmælisdaga barnanna.
- Búa til afmælistertur úr fjölbreyttum efnivið.
- Búa til eigin kórónu á afmælisdaginn.

Tónlist

- Afmælislagið
- Afmælissöngur. Lag: Atli Heimir Sveinsson. Texti: Þórarinn Eldjárn

Ítarefni

Á vefnum *Börn og tónlist* (bornogtonlist.net) má finna afmæislög frá ýmsum löndum.
[Skrítin og skemmtileg orð](#)

Form – litir – tölur



Kúri hefur gaman af þrautum. Hér er þrautin sú að finna formin, litina og mynstrin sem eru vinstra megin á opnunni – á felumyndinni sem er hægra megin á opnunni. Skoðið myndina gaumgæfilega. Þar má líka telja viss atriði frá einum upp í tuttugu. Stjörnurnar á boltanum eru til dæmis sex talsins. Góða skemmtun!

Hugmyndir að umræðum

- Þegar unnið er með þessa opnu er mikilvægt að leggja áherslu á form, liti og tölur.
- Skoðið blaðsíðuna vinstra megin og talið um litaheiti, tölur, form og mynstur.
- Skoðið blaðsíðuna hægra megin og finnið mismunandi form, liti og fjölda hluta. Hvernig er kastalinn á litinn? Getið þið fundið hluti sem eru hringlaga, eins og ferhyrningur eða ferningur? Getið þið talið t.d. ský, glugga, ber?
- Færið síðan umræðuna yfir í umhverfið sem þið eruð stödd í. Hvetjið börnin til að telja hluti í umhverfinu. Látið þau einnig telja fingur og tær.
- Skoðið hvaða litir og form eru í umhverfinu. Hvaða form getum við fundið hér inni? Hvaða form getum við fundið úti? (Líta út um gluggann, fara út á leikskólalóð eða í vettvangsferð.)
- Skoðið mynstur í umhverfinu. Hvaða mynstur eru í gluggunum á húsinu? Getum við fundið sömu mynstur í kringum okkur?
- Skapið aðstæður þar sem hægt er að tala um og benda á liti í daglegu lífi. Tala má um liti leikfanga, fatnaðar og annars í umhverfinu: Geta allir séð liti? Sjá dýrin liti? Ræða um liti og litbrigði.

Leikir og sköpun

- Blandið saman litum og ræðið hvað gerist. Litur vikunnar – samvinna heimilis og skóla. Upplýsið foreldra um lit vikunnar, hengið t.d. upp litað spjald í hverri viku.
- Börnin skapa úr mismunandi formum. T.d. úr einingakubbum, pappír, rörum, töppum.
- Litaleikur: Kennarinn býr til spjöld í þeim litum sem hann vill vinna með og sér til þess að í umhverfi barnanna séu hlutir í þessum litum, geta t.d. verið leikföng, litir, fatnaður, pappír eða annað. Kennarinn setur eitt spjald á borðið í einu og spyr börnin hvaða litur sé á spjaldinu og biður þau svo í kjölfarið að leita að hlutum í þessum lit í stofunni. Börnin hlaupa um og finna litina og koma með hlutina (ef hægt er) á borðið.
- Klemmuleikur: Notaðar eru klemmur t.d. með myndum af formum/eða litum. Börnin fá úthlutað formi/lit og leita að klemmu með sama formi/lit. Hægt er að fara í leikinn bæði úti og inni.
- Útikennsla: Nýtið útikennslu til að vinna með formin, talningu og litina. Fara mætti í gönguferð um hverfið og finna mismunandi form (hús, glugga, bíla, tré o.fl.). Þegar heim er komið eftir gönguna geta börnin búið til það form eða þann hlut sem heillaði mest.
- Þrautaleikur: Kennarinn gefur fyrirmæli, t.d. „allir í bláum buxum eiga að standa á öðrum fæti.“ „Allir í bleikum sokkum eiga að snerta á sér nefið.“
- Flokka kubba og annað eftir lögun og litum: Safnið saman í kassa hlutum sem eru mismunandi í laginu. Til dæmis pappambúðir undan morgunkorni, tréöskjur undan ostum, sívalningslaga sælgætisbox, þríhyrningslaga súkkulaðiambúðir, keilulaga afmælishattar. Skoðið og kannið hvaða formi þessir hlutir tilheyra og flokkið þá. Börnin gætu einnig komið með einn hlut að heiman sem tilheyrir einhverju formi.
- Þreifa, lýsa, giska: Felið formin í poka og fullorðinn eða barn setur hendurnar ofan í pokann og lýsir hlutnum, t.d. eitthvað með oddhvössu horni og hvað þau eru mörg. Giskað er á rétt form eða hlutinn sjálfan áður en hann er dreginn upp úr pokanum.
- Búið til ferhyrninga, þríhyrninga eða önnur form úr sundurklíptum formum, byrjið einfalt og þyngið síðan verkefnið smátt og smátt.
- Búið til klippimynd úr formum t.d. blóm, hús, manneskju o.fl.
- Klippið út formin og búið til óróa eða lengju.
- Stimpla formin: Búið til stimpla með formum t.d. með því að skera út kartöflur sem börnin geta síðan dýpt í málningu og stimplað.
- Börnin móta mismunandi form í sandi, drullumalla eða leira.
- Skoða líka mynstur í fötunum sínum.
- Börnin teikna formin með krít á gangstéttina eða móta stór form með límbandi á gólfið. Þau ganga síðan fyrir utan formin og skoða en fara ekki inn fyrir línurnar. Síðan eiga öll sem eru t.d. í hvítum sokkum að fara inn í eitthvert formið, t.d. þríhyrninginn. Börnin lýsa því formi sem þau eru í, t.d. „form með þremur hornum.“
- Börnin vinna tvö og tvö saman, annað er vélmenni en hitt teiknar form á bakið á vélmenninu. Vélmennið sem gengur af stað eins og vélmenni og býr til formið sem var teiknað. Þau sem horfa á eiga að giska á hvaða form vélmennið bjó til.

Úrtöluvísur

Ugla sat á kvisti,
átti börn og missti
eitt, tvö, þrjú
og það varst þú.

Úllen, dúllen, doff,
kikki, lane, koff,
koffelane, bikkebane,
úllen, dúllen, doff.

Úen, dúen, dín,
mamma fúttér fín,
fúttér fín, mamma dín
úen dúen dín.

Tónlist

- Litalagið
- Einn og tveir og þrír
- Lagið um fingurna

Ítarefni

[Fletir og form](#): Veggspjald með formum frá Menntamálastofnun.

[100 - taflan](#)

Hátíðir

þorri



bolludagur



þjóðhátíðardagur 17. júní



öskudagur



páskar



Kúri heldur meira upp á suma daga en aðra. Hann vill frekar vera saddur en svangur og veit fátt betra en að borða. Kötturinn hefur því mikið dálæti á dögum þegar sérstakur matur er á boðstólunum eða nammi. Bolludagur, sprengidagur og öskudagur eru einmitt þannig dagar og þorinn og páskarnir líka. Um páskana þvælist Kúri á milli húsa til að smakka á góðgætinu. Á meðan vinur hans les málsháttinn læðist Kúri að páskaunganum. Hvað ætlar hann að gera?

Þjóðhátíðardagurinn 17. júní er einnig í upphaldi hjá Kúra. Þá er mannfólkið í spariskapi og horfir saman á skemmtiatriði eða þrammar um í skruðgöngu við hressileg lög lúðra-sveitar. Ilmurinn sem berst frá pylsuvagninum finnst Kúra lokkandi. Ætli hann geti krækt sér í bita?

- Hvað borðið þið á þorranum?
- Hvað gerið þið á öskudegi?

Hugmyndir að umræðum

- Þessari opnu er ætlað að kynna íslenska menningu fyrir börnum. Skoðið smámyndirnar og tengið þær við ákveðna hátíðisdaga. Ræðið við börnin hvort þau hafa upplifað þessa daga og hvað var skemmtilegt eða erfitt. Ræðið um að menning þjóða sé ólík og að á Íslandi höldum við upp á ákveðna daga.
- Umræða um þorra, bolludag, öskudag og páska. Af hverju höldum við upp á þessa daga? Hvaða matur einkennir þorran, bolludaginn, sprengidaginn, öskudaginn, páska og 17. júní? Tengja umræðuna við upplifanir og reynslu barnanna.

- Hægt er að spyrja börnin af hverju við höldum upp á 17. júní? Hlustið vel á svör barnanna, hverjar eru þeirra hugmyndir? Talið um af hverju þessi dagur er haldinn hátíðlegur. Af hverju förum við í skruðgöngu? Biðjið börnin að segja frá því hvernig þau halda 17. júní hátíðlegan.
- Af hverju eiga þjóðir fána? Hvaða fána eiga aðrar þjóðir?
- Spyrja má hvort aðrar þjóðir eigi daga sem þeir halda upp á. Eru einhverjir þeirra þeir sömu og á Íslandi?
- Hvað er þorri og af hverju höldum við upp á hann? Hvenær er haldið upp á þorra?
- Hvað er bolludagur? Búa börnin til bolluvendi? Hvað gerum við með þá?
- Hvað er páskaegg? Hvað eru málshættir? Úr hverju er páskaegg búið til? Dæmi um málshætti er „eplið fellur ekki langt frá eikinni.“ Ræðið um merkingu málsháttarins. Getið þið fundið fleiri málshætti? Fá börnin páskaegg? Eru leikir tengdir því að fá páskaegg?

Leikir og sköpun

- Búa til íslenska fánann til að undirbúa fyrir 17. júní
- Páskaföndur
- Búningagerð

Tónlist

- Öxar við ána
- Upp er runninn öskudagur
- Á bolludegi fer ég með bolluvönd á kreik
- Á sprengidegi er bumban að springa hreint á mér
- Á öskudegi fer ég með öskupoka af stað
- Sautjándi júní (Hæ hó, jibbí jei)

Ítarefni

Hafið í huga að einnig er mikilvægt að halda upp á menningu barnanna sem eru í leikskólanum hverju sinni t.d. með fjölmenningardegum eða menningarmóti (hægt að setja leitarorðið *Menningarmót* í leitarlugga og þá koma upplýsingar á vefsíðu sem Kristín R. Vilhjálmsdóttir býður upp á).

Setjið inn eftirfarandi leitarorð í leitarvél á vef til að finna ítarefni um íslenska fánann og hátíðisdaga:

- íslenski fáninn
- þjóðhátíðardagur Íslands
- páskadagur
- öskudagur
- bolludagur
- sprengidagur

Ævintýri og hrekkjavaka



Í skólanum á að sýna leikrit því það er að koma hrekkjavaka og kötturinn Kúri lætur sig ekki vanta. Þar koma fyrir ýmsar kynjaverur úr ævintýrum eins og hafmeyja, draugur, geimvera, skrímsli, einhyrningur, dreki og norn. Kúri hefur fylgst spenntur með öllum klæða sig í grímubúningana enda er mikið um að vera. Nú hvetur leikstjórinn alla til dáða. Ofurhetjan er komin á loft, nornin fer með galdrapulu og sjóræningi æfir sig í að berjast við brynklæddan riddara. Einhver hrópar skrækri röddu: „Grikk eða gott!“

- Í hvernig búning langar ykkur að vera á öskudaginn?
- Hvar er Kúri?

Hugmyndir að umræðum

- Umræða um ævintýri: Hvað eru ævintýri? Hvað einkennir þau? Eiga börnin sitt upphalds ævintýri eða ævintýrapersónu? Hvaða ævintýrapersónur eru á myndinni?
- Umræða um ofurhetjur: Hvað er ofurhetja? eru ofurhetjur góðar/slæmar?
- Umræða um geimverur: Hvað eru geimverur? Hvaðan koma geimverur?
- Umræða um leikhús: Hafa börnin farið í leikhús? Hver er munurinn á leikhúsi og bíó?
- Hvað er að vera áhorfandi? Hvað er leikari? Hvað þarf til að búa til leikrit, búninga, sviðsmynd, tónlist, ljós o.fl.
- Umræða um hrekkjavöku: Fara börnin í búning á hrekkjavöku? Hvað gerir fólk á hrekkjavöku? Hvað er grikk eða gott? Er eitthvað óhugnanlegt á hrekkjavöku?

Leikir og sköpun

- Búið til leikrit um eitthvað sem tengist starfi leikskólans t.d. tengt bókum sem verið er að lesa fyrir börnin. Farið fjölbreyttar leiðir við að setja upp leikrit með börnum.

- Grímugerð.
- Draugaleikur: Allir þátttakendur eru með lokuð augun. Einn „er hann“ og er t.d. draugurinn (hægt að nota aðrar verur af opnunni). Allir hreyfa sig um salinn og reyna að finna drauginn með því að spyrja þá sem þeir rekast á „ert þú draugurinn?“ Allir svara „nei“ nema draugurinn, sem svarar ekki. Barn sem rekst á annað barn sem svarar ekki veit að það hefur rekist á „drauginn“. Þá þarf viðkomandi barn að fara fyrir aftan barnið sem „er hann“ ... Í lokin er komin halarófa af börnum.
- Hollinn skollinn.

Tónlist

- Drekalagið (Skrímslið litla systir mín)
- Risaeðlulagið: Af heimasíðunni krakkakunst.com/risaeðlulagið. Á síðunni eru lög um nokkrar gerðir risaeðlna

Ítarefni

- Finna má upplýsingar um hrekkjavöku á islensktalmanak.is
- [Risastórar smásögur](#) – raðbækur með sögum eftir börn
- [Orðasjóður](#) – ævintýri

Jól, áramót, þrettándinn



Áramót



Þrettándinn



Kötturinn Kúri hlakkar til jólanna. Þá skreytir fólk umhverfi sitt með fallegum ljósum. Kúra finnst einstaklega gaman að fylgjast með þegar kveikt er á jólaseríunum því þá verður allt svo ævintýrlegt. Rétt fyrir jólin koma þrettán skeggjaðir jólasveinar til byggða í fylgd með ófrýnilegum foreldrum sínum. Og jólakötturinn er með í för, það veldur Kúra áhyggjum. Kúri er skíthræddur við jólaköttinn en börn virðast hafa gaman af jólasveinunum, enda gefa þeir krökkum í skóinn. Kúra er létt þegar hann heyrir kallað „gleðileg jól!“ því þá styttest í að jólasveinarnir haldi aftur til fjalla með köttinn sinn.

Kúri heyrir hins vegar ekki þegar galað er „gleðilegt nýtt ár“. Um áramótin er haldin brenna og nýju árin fagnað. Þá er líka flugeldum skotið upp í himininn með miklum sprengjulátum sem Kúri kann illa við. En kötturinn kann ráð við því – hann á nefnilega mjög góð eyrnaskjól. Á þrettandanum er einnig tendrað bál. Þá dansa álfar, púkar og tröll í kringum bálköstinn og fólkið syngur með blys í hendi.

- Getið þið nefnt nokkra jólasveina?
- Hvernig haldið þið upp á áramótin?

Hugmyndir að umræðum

- Skoðið opnuna og talið um íslenska jólamenningu. Ræðið íslensku jólasveinana og hvað þeir heita. Talið um að þeir koma til byggða þrettán dögum fyrir jól og að það kemur einn í einu.
- Hvað gerir jólakötturinn? Er jólakötturinn góður eða vondur?
- Jólaundirbúningur, hvernig geta allir hjálpast að, hvað þarf að gera?
- Jólasiðir fyrr og nú. Hvernig voru jólin undirbúin í gamla daga og hvernig eru þau undirbúin í dag?

- Halda allir jól?
- Áramót: Hvað eru áramót? Hvernig er haldið upp á áramótin? Fara börnin á áramótabrennur? Halda þau á stjörnuljósum? Er flugeldum skotið upp á þeirra heimili?
- Þrettándinn: Hvað gerist á þrettándanum? Hvernig eru þrettándabrennur? Hvaða vættir eru á sveimi? Hafa börnin farið á þrettándabrennu?
- Alltaf þarf að hafa í huga aldur og þroska barnanna þegar umræður fara fram.

Leikir og sköpun

- Börnin búa til jólakort.
- Búið til sameiginlegt jóladagatal með athöfnum til að gera saman á hverjum degi. Í hverjum glugga er mynd af einu barni. Barnið sem er í glugganum fær þá að velja eitthvað í samveru þann daginn t.d. lag sem er sungið. Önnur aðferð er að hafa mynd af barni í glugga og þegar opnað er hefur verið skráð verkefni fyrir barnið að framkvæma.
- Hljóðkerfisvitund: Hægt að búa til samsett orð og taka þau í sundur. Einnig að láta börnin klappa atkvæði. Leikið með orð eins og jóla-föt, jóla-sveinn, jóla-skraut, jóla-tré, jóla-matur, jóla-skór, jóla-gjöf, jóla-andi, jóla-ljós o.s.frv. Hægt er að tala við börnin um að finna orð sem byrja á jóla og enda á einhverju öðru.
- Útbúa má samstæðuspil þar sem börnin þurfa að para saman orðið „jóla“ og orðin föt, sveinn, o.s.frv. Einnig má útbúa spil, tvö til fjögur af hverju orði og spila einskonar veiðimann. Spilararnir eru með fimm spil á hendi og sá yngsti byrjar. Hann spyr t.d. „áttu jóla-föt“ og þá verður mótspilarinn að afhenda sitt spil. Ef hann á ekki spilið segir hann „veiddu“ og sá sem „er hann“ þarf að draga spil úr bunkanum á borðinu. Sá vinnur sem er með flesta slagi.

Tónlist

- Jólalög og þulur: Fjölmörg jólalög eru til og á flestum leikskólum eru hefðir fyrir því hvaða jólalög eru sungin.
- Vinna með Jólasveinavísur Jóhannesar úr Kötlum. Hægt er að finna margar hugmyndir um hvernig má vinna með vísurnar með því að leita á vefnum.

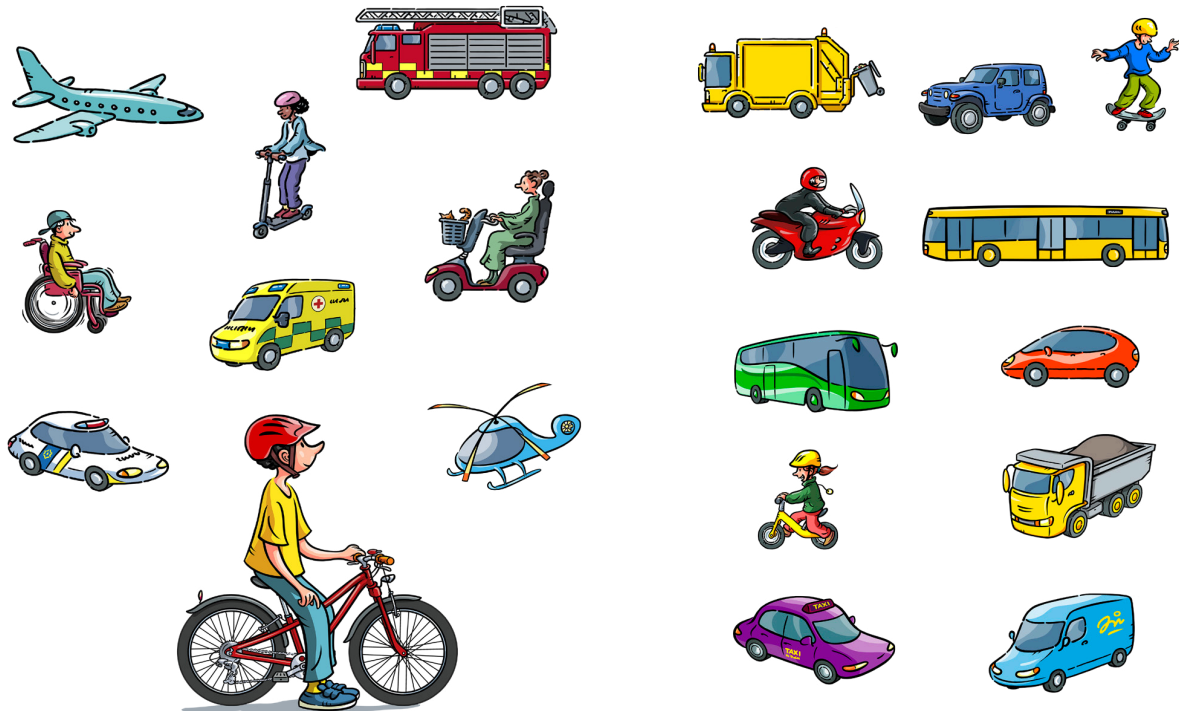
Ítarefni

Á vefsíðum Þjóðminjasafns og íslensk almanaks má lesa sér til um íslenskar jólahefðir. Setjið inn eftirfarandi leitarorð:

- jólasveinarnir
- jólakötturinn
- gamlársgdagur
- þrettándinn.

Á Læsisvefnum (sjá mms.is) má lesa um [hljóðkerfisvitund](#)

Farartæki



Kötturinn Kúri er hrifinn af farartækjum og fær fiðring í magann þegar þau þjóta hjá. Hann lætur sig dreyma um að ferðast langt út í sveit og horfir hugfanginn á eftir öllum farartækjum sem verða á vegi hans. Hvert skyldi fólkið í þeim vera að fara? Kúri hefur tekið eftir því að farartæki gefa frá sér ólík hljóð þegar þau fara hjá og sum eru meira að segja með sírenur. Hvers konar farartæki eru það? Kúri hefur fengið sér far með einu farartækinu, getið þið fundið hann?

- Hvaða farartæki hafið þið farið í?
- Til hvers eru umferðarreglur? Hvaða umferðarreglur kunnið þið?

Hugmyndir að umræðum

- Skoðið opnuna með farartækjunum. Hvaða farartæki þekkja börnin? Notið orðið farartæki til að kenna börnunum að það orð er yfirheiti yfir tæki sem við notum til að ferðast í.
- Ræðið hvort farartæki séu mikilvæg. Hvernig ætli fólk hafi ferðast í gamla daga? Hvernig færum við að ef við hefðum ekki þau farartæki sem eru á opnunni? Ef ekki væru t.d. til flugvélar, vörubílar eða strætisvagnar?
- Spyrjið börnin hvernig þau ferðast í leikskólann.
- Sumir nota hjólastól. Þekkja börnin einhvern sem notar hjólastól? Hvernig er að nota hjólastól? Getur sá sem notar hjólastól gengið, hlaupið eða hoppað? Getum við hjálpað fólki sem notar hjólastól?
- Spyrjið hvort börnin hafi farið í flugvél? Hvernig ferðast maður til útlanda? Hefur einhver farið í pylru? Hvað er sérstakt við pylrur?
- Rúta eða strætó, hvenær notar maður ólík farartæki? Hvernig er best að haga sér í strætó?

- Talið um sírenur á sjúkrabílum, lögreglubílum og slökkviliðsbílum og tilgang þeirra. Ræðið um farartæki sem nýfast okkur á ólíkan hátt, t.d. ruslabíll, sendibíll, vörubíll, bíll og leigubíll?
- Nota börnin reiðhjól, sparkhjól, hlaupahjól, hjólabretti? Nota þau hjálm þegar þau eru á hjóli? Hvenær á að nota hjálm? Þekkja þau einhvern sem notar svona farartæki?

Leikir og sköpun

- Búið til farartæki úr fjölbreyttum efniviði.
- Samvinnuverkefni: Fáíð börnin til að klippa út farartæki úr dagblöðum/tímaritum og líma á stórt blað. Börnin geta unnið saman að því að teikna umhverfið (sjó, veg, himin o.s.frv.) á stóra blaðið.
- Súlurit: Teljið bílana á bílastæði leikskólans, hægt að flokka þá eftir lit. Börnin og kennarinn nota upplýsingarnar til að búa til súlurit. Þau geta búið til bílabraut fyrir leikfangabíla. Efniviður: Karton, skæri, litlir bílar.
- Flokkunarleikir: Flokkið farartæki eftir tegundum, lit, hvort það keyrir hratt/hægt o.s.frv.
- Útinám: Gönguferð og skoða umferðarmerki, hvað merkja þau? Skoða farartæki í umhverfinu. Börnin telja upp þau farartæki sem þau sáu. Fundu þau farartæki sem er ekki á blaðsíðunni?
- Búa til samsett orð: Finna eins mörg orð og hægt er sem enda á bíll, t.d. skólabíll, rútubíll, bókabíll eða byrja á skóli, t.d. skólaföt, skólastjóri, skólataska, skólabíll.
- Börnin finna orð sem byrja á ákveðnum staf, nota stafaspjöld til að velja stafinn.

Tónlist

- Babú babú brunabíllinn flautar
- Hjólin á strætó
- Bílarnir aka yfir brúna
- Við setjum svissinn á

Ítarefni

[Hljóðtenging - Hljóm](#)

[Hljóðkerfisvitund](#)

- Hvaða störf þarf að vinna í sveitinni? Fara með hey til dýranna, sækja egginn frá hænunum, gefa lambi mjólk úr pela ... Af hverju fær þetta lamb mjólk úr pela? Það er heimalningur (munaðarlaust lamb).
- Hvaða dýr eru með skott? Ert þú með skott?
- Hvaða dýr eru með hala? Hvaða dýr er með tagl?
- Umhverfismennt, hringrásin í sveitinni. Ræðið við börnin um hvað er gert í sveitinni á vorin, yfir sumarið, á haustin og yfir veturinn.
- Skapið umræðu um orð og merkingu þeirra, hvað þýða orðin sem þið talið um? Ræðið um samsett orð, t.d. úr hvaða orðum er „hundblautur“ sett saman? Hvað verður eftir ef við tökum fyrri eða seinni hlutann í burtu? Dæmi: Að vera hundblautur, hundeltur, kattliðugur, kiðfættur, svínheppin, morgunhani, nautsterk, að svínvirka, að vera við hestaheilsu.
- Hvað merkja málshættir og orðatiltæki sem tengjast dýrunum? Hvaðan ætli þau séu komin? Hvað merkja orðatiltækin „ljúfur sem lamb“, „setja sig á háan hest“, „margt er skrýtið í kýrhausnum“, „stara á eitthvað eins og naut á nývirki?“
- Að búa í sveit: Hver er munurinn á að búa í sveit eða þéttbýli?

Leikir og sköpun

- Hjálpið börnunum að búa til hugarkort til dæmis með könnunaraðferðinni:
 - Mjólkurafurðir: Hver gefur okkur mjólkina? Hvað er hægt að vinna úr henni? Heiti á kúm, líkamshlutar þeirra.
 - Móðurmjólk, fyrsta fæða ungbarna. Hvaða dýr næra afkvæmi sín á mjólk?
- Hópverkefni þar sem börnin leika dýr eða skapa þau úr fjölbreyttum efniviði.
- Hljóðkerfisvitund: Klappa atkvæði. Í hverri umferð velur eitthvert barnanna dýr og við klöppum atkvæðafjöldann í nafninu. Síðan fær barnið að slá atkvæðafjöldann á þríhorn líka.
- Sögugerð: Búið til sögu saman um sveitina og dýrin. Þekkjum við sögur um dýrin?
- Dýraleikur: Kennarinn semur einfaldar spurningar um dýr og lætur þær í poka. Til dæmis: Hvað heitir afkvæmi svína/katta/hunda o.s.frv. Hvernig heyrir þú í þeim? Leiktu kött, hænu o.s.frv.
- Börnin sitja í hring á gólfi og láta púða/bolta ganga á milli sín á meðan tónlist er leikin. Þegar tónlistin er stöðvuð fær það barn sem er með púðann/boltann að draga miða úr pokanum og svara spurningu/gera verkefni.
- Hlustun – Kennari dreifir myndum af dýrum um gólfið eða hengir á vegg. Spiluð eru tónðæmi og börnin hlusta og færa sig á milli eftir því hvaða hljóð þau heyra. Hægt er að finna dýrahljóð á YouTube – íslensk útgáfa (hundur, köttur, mús, kýr, sauð-kind (kind), asni, svín, önd, hæna, hani, ugle, páfagaukur, froskur, fíll, ljón, tígrisdýr, snákur, býfluga).
- Búa til spjöld með myndum af dýrunum. Börnin draga spjöld og lýsa dýrinu fyrir hinum börnunum. Einnig hægt að leika dýrin eða hljóð þeirra.

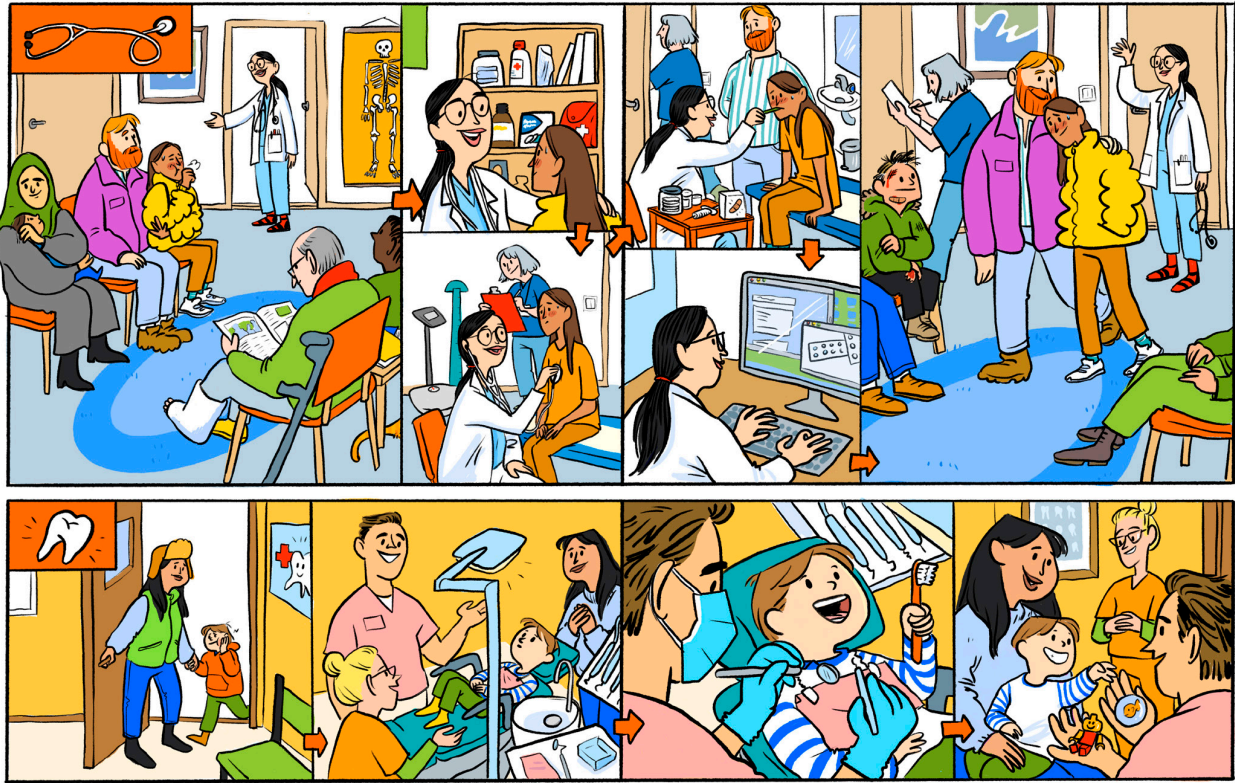
Tónlist

- Hani, krummi, hundur, svín
- Húsdýrin – Nú skal syngja um kýrnar
- Kisutangó
- Komdu kisa mín
- Ég fór í dýragarð í gær

Ítarefni

- Á vefnum *Börn og tónlist* má finna verkefnið: Við klöppum atkvæði
- [Íslensku húsdýrin](#)
- [Orðaleikur](#): Verkefni tengd málörvun og þar er m.a. þemað dýr
- [Hestar](#)
- [Kýr](#)
- [Kindur](#)
- [Geitur](#)
- [Svín](#)

Hjá lækni og tannlækni



Hvert er Kúri kominn núna? Dyrnar á læknaðfunni standa opnar, Kúri finnur einkennilega lykt og læðist inn á biðstofuna. Þar situr fólk sem þarf á læknaaðstoð að halda. Einn maður er með annan fótinn í gífsi, kona huggar veikt barn og stúlka með rjóðar kinnar hóstar hátt. Þegar læknaírn er búinn að hlusta hana og þreifa á hálsinum fær hún lyf við hóstanum. Í sama húsi er líka tannlæknastofa. Tannlæknaírn gefur barni verðlaun fyrir að hafa staðið sig vel og barnið brosir svo breitt að Kúri veltir fyrir sér hvort hann gæti orðið dýratannlæknaírn.

- Hafið þið farið til tannlæknaísn? Hvað gera tannlæknaírnar?
- Hvers vegna er mikilvægt að bursta tennurnar?

Hugmyndir að umræðum

- Skoðið litlu myndirnar og finnið samskonar myndir á opnumyndinni.
- Ræðið við börnin læknis- eða tannlæknaísnheimsóknir: Af hverju þarf fólk stundum að fara til læknis?
- Hvetjið börnin til að segja frá eigin reynslu. Hefur þú farið til læknis eða tannlæknaísn? Hvað gerðið?
- Talið um þá sem vinna á heilsugæslu/lækningastofum: Læknaírn, hjúkrunarfræðingur, lífeindafræðingur, geislafræðingur, ritari o.fl.
- Umræða um samheiti: Merkir lyf og meðal það sama? En veikur og lasinn? Hver er munurinn á að fá sár og vera sár?
- Ræðið um orðin: Hræddur og hugrakkur, það má vera hrædd. Af hverju verðum við hrædd? Hvað getur maður gert þegar maður verður hræddur?
- Hvað er slys? Hvað gerist þegar einhver lendir í slysi? Hvað er að vera meiddur?

- Hvað eru veikindi? Hvernig lýsir það sér að vera veikur? Hvað gerir maður þegar maður er veikur?
- Einnig að ræða hvað það er að vera hraustur. Af hverju viljum við vera hraust? Hvað getum við gert til að vera hraust?
- Tennur:
 - Af hverju getum við fengið holur í tennurnar?
 - Hvaða matur er góður fyrir tennurnar?
 - Af hverju burstum við tennurnar?
 - Af hverju þurfa mamma eða pabbi að hjálpa til við að bursta tennurnar?
 - Af hverju er ekki gott að borða nammi á hverjum degi? Nammidagar, hvað er það?
 - Hvað gerist þegar við missum tennurnar (eldri börn)?

Leikir og sköpun

- Tilvalið er að útbúa þemakassa fyrir frjálsan leik út frá þessari opnu. Læknasloppur, sprautur, hlustunarpípa, skrifblokk, skriffæri o.s.frv.

Tónlist

- Tönnin mín (lag: Signir sól). Á heimasíðu leikskólans Bergheima er söngbók og þar má finna textann við lagið.
- Dúkkan hennar Dóru. Lag frá Skoppu og Skríttlu um veikindi.
- Hann er tannlaus greyið. Glámur og Skrámur í Sælgætislandi.

Í sundi



Dag einn tekur Kúri eftir gati á girðingunni sem er við sundlaugina í hverfinu. Þegar hann hefur smeygt sér inn um gatið er eins og hann sé kominn í annan heim. Vatnshljóð, skrákir og köll berast úr öllum áttum. Kúri þarf að passa sig að verða ekki fyrir vatnsgusum. En svo finnur hann þurran stað framan við útiklefa. Þar ákveður hann að standa vörð til að passa upp á að það sleppi enginn sokkur út – því sokkar eiga það nefnilega til að hverfa þegar fólk klæðir sig úr þeim. Hafið þið lent í því? Aðrir sundlaugargestir virðast þó ekki hafa áhyggjur af þessu. Þeir stinga sér í vatnið og kafa og synda áhyggjulausir. Börnin busla í barnalauginni og sum fara í vatnsrennibrautina. Það er líka notalegt að sitja í heita pottinum og fara upp úr með mjúkar rúsínutær.

- Hvernig eru rúsínutær?
- Finnst ykkur gaman að fara í sund? Hvað finnst ykkur skemmtilegt að gera í sundi?

Hugmyndir að umræðuefni

- Skoðið opnuna og ræðið við börnin um það sem þau sjá á myndinni. Á myndinni má sjá fólk í sturtu, í pottum, rennibraut og í sundlaug. Farið líka yfir litlu myndirnar nefnið og reynið að finna hlutina á stóru myndinni.
- Ræðið reynslu barnanna af sundferðum: Hafið þið farið í sund? Hvað gerir maður í sundi? Á myndinni má sjá allskonar fólk í fjölbreyttum aðstæðum. Ræðið um hvað það er að gera. Meðal annars má sjá óléttu konu í sturtu, barn í bala í karlaclefanum, mann í sólbaði, hetju í kalda pottinum, konu með blindrastaf, krakka í rennibraut og í pottinum, fólk í sundi, konu sem er að stinga sér.
- Til að fá fram dýpri umræður er hægt er að spyrja um hvað börnin haldi að gerist næst hjá þeim sem eru í sturtu eða hjá þeim sem er í rennibrautinni o.s.frv.

- Ræðið: Til hvers notar fólk kút, sundgleraugu, sundhettu og froskalappir? Af hverju er gaman í rennibrautinni? Eru börnin byrjuð að læra að synda (fer eftir aldri)? Biðjið börnin að lýsa því hvað þau læra í sundkennslu. Hægt er að tengja umræðuna við sundkennslu í grunnskólum.
- Ræðið um að ekki sé víst öllum finnst gaman að fara í sund. Segið frá því að það heiti vatnshræðsla ef fólk er hrætt við vatn. Spyrið hvort börnunum finnst auðvelt/erfitt að fara í heitt/kalt vatn? Spyrið hvort þau haldi að allir eigi jafn auðvelt með að fara í sund? Ræðið hver gæti verið ástæða þess.
- Ræðið við börnin um mikilvægi þess að fara í sturtu áður en farið er í laugina. Finnið mynd af veggspjaldinu með leiðbeiningum um að þvo sér áður en farið er í sund.
- Orð sem tengjast sundi: Sundferð, busl, sundiðkun, sundleikfimi, sundlist, fara í bað eða sturtu, sólbað, sundsprettur, synda, sundföt, sundbolur, sundskýla.
- Ræðið: Af hverju er konan með blindrastaf, hvernig er blindrastafur á litinn, hvernig er stafurinn notaður?

Leikir og sköpun

- Sulluleikir: Sulluker (sjá upplýsingar undir Forstofa og baðherbergi). Hægt er að fylla ker af vatni og leika með hluti sem tengjast sundferðum. Vinnið með hugtökin s.s. að fylla/tæma (ílát), sökkva/fljóta.
- Samsett orð (eða orðhlutaeyðing):

Sund-	laug	hetta
	höll	skýla
	námskeið	föt
	drottning	gleraugu
	kappi	kútur
	bolur	o.s.frv.
	buxur	

- Þemakassar í frjálsum leik: Hér er tilvalið að búa til þemakassa í tengslum við sundstaði. Í kassann má setja t.d. sundföt, handklæði, froskalappir, sundgleraugu, efnivið til að búa til sundmiða, o.s.frv. Börnin velja og leika með efnið í kassanum. Hvetjið þau til að tjá sig um og tala saman um eigin reynslu af sundferðum. Spyrið opinna spurninga um það sem þau tjá sig um.

Tónlist

- Súperman (Laddi). Syngja og gera viðeigandi hreyfingar.

Ítarefni

- Bókin *Andarunginn lærir að synda* (gefin út af Forlaginu).
- Hvaðan kemur vatnið – verkefni frá Skólum á grænni grein – Landvernd.

Fjaran og höfnin



Kötturinn Kúri kíkir oft niður í fjöru því þar er svo margt áhugavert að finna. Þar eru skeljar, kuðungar, steinar og grjót, mávar og mýs. Stundum rekst Kúri á plast eða annað rusl sem á alls ekki heima í fjörunni. Þá er nú gott að stelpa í fjöruferð ákveði að tína upp ruslið. Einhver er að dorga á bryggjunni. Ætli hann nái að veiða fisk? Aðrir hífa fiskikar með veiði dagsins úr bát yfir á bryggjuna. Í dag er ótal margt að sjá. Kúri kemur auga á lunda með síli í skrautlegum gogginum. Sá kann að veiða! Rétt við höfnina er björgunarsveitin að æfa sig að bjarga fólki úr sjónum. Allt í einu kippist Kúri við. Eitthvað appelsínugult skríður upp úr sandinum með klærnar á lofti. Hvað ætli það sé?

- Hvaða dýr sjáið þið á myndinni?
- Hvers konar hljóð ætli heyrist í fjörunni? En á höfninni?

Hugmyndir að umræðuefni

- Skoðið opnuna og ræðið hvað þið sjáið á myndinni. Skoðið smámyndirnar og finnið sömu myndir á stóru myndinni. Ræðið hvort börnin hafi einhvern tíma farið í fjöruna og hvað þau hafa séð þar.
- Hafa orð á því sem er í fjörunni, hvað finnum við í fjörunni?
- Lífríkið í fjörunni: Hægt er að nefna þara, þang, skeljar, kuðunga, sand og steina. Spyrið hvort allar skeljar, kuðungar og steinar séu eins.
- Skoðið fuglana á myndinni og spyrið börnin um heiti þeirra: mávur, lundi.
- Önnur dýr sem sjást eru krabbi, rotta og selur. Hvað éta þau?
- Talið um hver á heima í fjörunni og hvað dýrin gera þar. Hvaða hljóð heyrum við í fjörunni?
- Takið fyrir umræðu um rusl í sjó sem safnast fyrir í fjörunni. Spyrið börnin hvað við getum gert. Hægt er að fara í vettvangsferð út og tína rusl. Þegar heim er komið má skoða ruslið og skrá hvað það er sem fýkur í náttúrunni. Skoðið myndir af vefnum frá

plokkdeginum og hreinsun strandlengjunnar. Einnig er hægt að ræða um mikilvægi þess að halda umhverfi sínu snyrtilegu. Taka til í kringum sig, gera vorhreingerningu eftir veturinn, tína rusl og sópa upp ryk og sand, taka þátt í plokkdeginum. Þetta er hægt að heimfæra á stærra samhengi við verndun náttúrunnar.

- Skoðið efri hluta myndarinnar þar sem höfnin er. Hvaða tæki sjást þar? Ræðið: Hver veiðir fiskinn? Hvaðan kemur fiskurinn sem verið er að landa? Hvert fer fiskurinn í bláu kerjunum?
- Bendið börnunum á björgunarbátinn. Af hverju þurfum við björgunarbát? Hvenær er björgunarbátur notaður? Fólkið á myndinni er að æfa björgunaraðgerðir m.a. með því að fljóta og láta draga sig upp úr sjónum. Hvað gera björgunarsveitir?
- Talið um vitann og hvaða hlutverki hann gegnir. Af hverju eru vitar mikilvægir? Eru fleiri vitar í kringum Ísland? Hægt er að lesa sér til um vita á heimasíðu Vegagerðarinnar.

Leikir og sköpun

- Útinám – Vettvangsferð í fjöruna.
- Hvað finnum við í fjörunni? Safna skeljum, kuðungum o.s.frv.
- Búa til verur úr steinum í fjörunni.
- Skoða dýrin í fjörunni (kíkja undir steina og þang, líta í skorur).
- Skoða þang og þara.
- Hlusta á sjóinn. Taka upp hljóðin í fjörunni og hlusta á þegar heim er komið.
- Safna dýrum úr fjörunni og setja í „fiskabúr“ heima.
- Vinna skapandi verkefni úr því sem börnin fundu í fjörunni.
- Vettvangsferð á höfn.
- Skoða ólíkar tegundir af skipum og bátum.
- Hvaða starfsemi fer fram á höfninni?
- Leika með og skoða skeljar og ýmislegt úr fjörunni, með stækkunargleri og smásjá.
- Skoða fiska að utan sem innan, hvað leynist í maganum á fiskinum.
- Leika dýr í fjörunni og hreyfa sig eins og þau t.d. marfló, krabbi.
- Leika fiska í sjónum og synda, nota tónlist með.

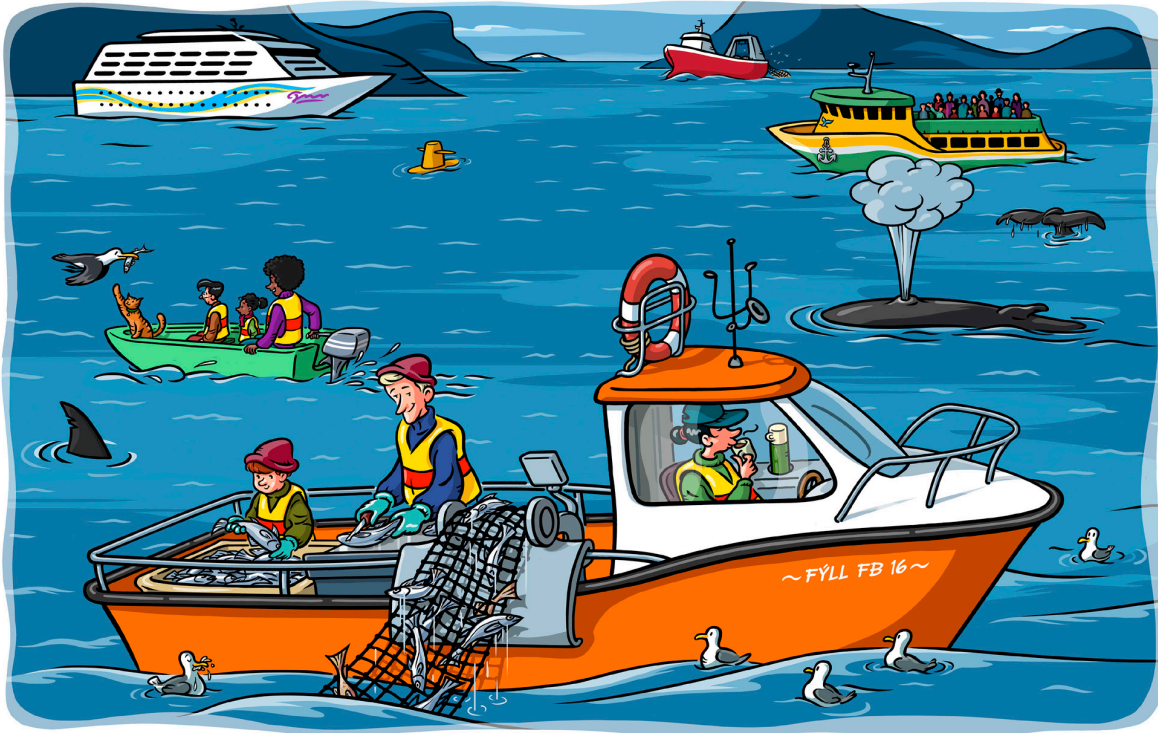
Tónlist

- Fiskalagið, Skoppa og Skríttla syngja lagið. Upphaf þess er: „Hafið þið heyrt söguna um fiskana tvo, sem ævi sína enduðu í netinu svo?“
- Fuglinn í fjörunni. Lag um máv.

Ítarefni

- [Fjaran og hafið – Lífríki sjávar](#) Fræðsla um lífríki sjávar á síðunni Fjaran og hafið á heimasíðu MMS
- [Fjaran og hafið – Þjóðsögur](#) Fræðsla um þjóðsögur tengdar hafinu á síðunni Fjaran og hafið á heimasíðu MMS
- Í kennslubókinni [Komdu og skoðaðu hafið](#) er fjallað um lífríki hafsins og samskipti manns og hafs. Af heimasíðu MMS.
- Fjaran og vinir hennar – Samstarfsverkefni leikskólans Bakkabergs og grunnskólans Kelduskóla. Þróunarverkefni sem fjallar um að kynnast fjörunni og lífríki hennar. Ætlað leikskólaaldri. Hægt að finna á heimasíðu þessara skóla.
- Hringrás vatnsins – verkefni frá Skólum á grænni grein – Landvernd.

Hafið



Kettinum Kúra finnst hafið vera dularfullt og spennandi. Þar eru hákarlar og risavaxnir hvalir sem koma stundum upp á yfirborðið til að anda. Kúri kann betur við smærri fiska og finnst gaman að fara með fjölskyldu sinni út á mótorbát. Stríðinn mávur með fisk í gogginum flýgur rétt fyrir ofan Kúra sem teygir loppuna eins hátt upp og hann getur. Önnur fjölskylda er að veiða ýsu og þorsk í net í trillunni sinni. Sem betur fer eru allir í björgunarvesti því það getur verið hættulegt að detta í sjóinn, hann er svo djúpur og kaldur. Á sjónum sigla líka skemmtiferðaskip um höfin blá og fólk í skoðunarbátum vonast til að geta séð ef hvalir koma upp á yfirborðið. Heppnin er með þeim því þarna er stór hvalur að blása.

- Hvaða fleiri orð eru notuð um sjó?
- Hvaða dýr lifa í sjónum?

Hugmyndir að umræðuefni

- Hvað er á myndinni? Hafa börnin farið á sjó? Hafa þau farið á trillu, árabát, skemmtiferðaskip, hvalaskoðunarskip eða togara?
- Skoðið litlu myndirnar í kringum opnumyndina. Er eitthvað á stóru myndinni sem er ekki á litlu myndunum?
- Spyrið börnin hvað þau viti um hafið? Einnig hvað þau langar að vita um hafið.
- Skapið umræður um hvað sé í sjónum. Er hægt að veiða eitthvað í sjónum? Hægt væri að tengja við opnuna á undan og taka fyrir rusl í sjónum (plastmengun).
- Spyra um hvað árabátur sé. Hvað einkennir þannig bát? Er hann með vél? Hvað lætur árabát sigla? Af hverju þarf fólk að vera í björgunarvesti þegar það er í árabát? Hvað með önnur skip?
- Hvað gerir björgunarhringur? Af hverju þarf að vera björgunarhringur á hverju skipi?
- Hvernig skip eru fiskibátur, togari og skemmtiferðaskip?

- Af hverju eru skip með akkeri?
- Hvaða farartæki sjást á myndinni? Hvað er hvalaskoðunarskip? Hverjir fara á þannig skip og hvað eru þeir að gera?
- Þekkið þið einhvern sem er sjómaður? Hvað gera sjómenn?
- Hvaða dýr sjást á myndinni? Talið um fiska og heiti þeirra t.d. þorskur og ýsa.
- Borða börnin fisk? Hafa þau smakkað þorsk eða ýsu? Hvað með aðrar fisktegundir eins og ufsa eða karfa?
- Talið um fuglana sem sjást á myndinni. Hvað éta þeir? Hvað éta kettir?
- Hvað eru Kúri og fuglinn að gera?
- Hvernig líður þeim?
- Hvernig líður þér þegar þú ert svangur/svöng?
- Umræða um báta og skipanöfn.
- Hvað gefur hafið okkur?
- Alltaf þarf að hafa í huga aldur og þroska barnanna þegar umræður fara fram.

Leikir og sköpun

- Fiskar, samvinnuverkefni. Mála sjóinn á maskínupappír. Börnin teikna allskonar fiska og klippa út og líma í sjóinn. Hægt að útfæra á fjölbreyttan hátt.
- Bingó – finna myndir sem tengjast hafinu – útbúa spjöld.
- Stórt skip – lítið skip (sjá t.d. heimasíðuna *Leikir og spil*): Leikur þar sem fyrirfram er búið að ákveða lykilorð og fer fjöldi þeirra eftir aldri og þroska barnanna. Orðin „stórt skip“, „lítið skip“ og „eyja“ eru ákveðnir staðir í herberginu. Skipin eru sitthvoru megin í herberginu og eyjan í miðjunni. Sögumaðurinn segir sögu og þegar þátttakendur heyra lykilorðin eiga þeir að bregðast við á viðeigandi hátt. Lykilorðin gætu verið:
 - Sjó – þátttakendur fara út með hendur og sveifla þeim.
 - Fugl – blaka höndum eins og vængjum.
 - Skipstjóri – lyfta annarri hendinni beint upp í loft.
 - Fallbyss – gera sig að kúlu með því að beygja sig niður og taka utan um fætur sínar.

Tónlist

- Sigling (Hafið bláa hafið) af plötunni Barnaborg.
- Bátasmiðurinn (Ég negli og saga) af plötunni Leikskólalögin.

Ítarefni

- Finna má efni um hafið á vef Sjóminjasafns Reykjavíkur.
- Einnig á vef sem kallast *Sjóminjar Íslands*. Þar eru upplýsingar og tenglar á mörg sjóminjasöfn um allt land.
- Vettvangsferð í sjóminjasöfn og fræðast um fisktegundir, veiðarfæri og skip.
- [Fjaran og hafið](#): Fræðsla um lífríki sjávar af heimasíðu MMS.
- Veggspjald frá *Forlaginu* með fiskitegundum. Hægt er að finna fleiri veggspjöld á vefnum.
- [Hreint haf – hittu mig í horni](#)
- [Hreint haf – gettu hver ég er](#)
- [Fjaran og hafið – Þjóðsögur](#)
- [Hollusta úr hafinu](#)

Úti í móa



Kötturinn Kúri veit fátt yndislegra en að röltu út í móa, finna ilminn af gróðrinum og hlusta á lóuna, spóann eða aðra fugla syngja. Á haustin fer fólk gjarnan út í móa til að tína margs konar ber. Kúri er búinn að átta sig á því að berjalyng vex vel í brekkum sem snúa á móti sól. Þangað leita fuglarnir enda eru þeir sólgirnir í ber og kóngulær eru líka sagðar vísa mönnum á berjamó. En Kúri hefur meiri áhuga á flugum, fiðrildum og alls kyns skordýrum. Honum finnst gaman að fylgjast með geitungum úr fjarlægð en ef þeir koma of nálægt, baðar hann út öllum öngum!

- Hvað finnst ykkur gaman að gera úti í náttúrunni?
- Hvaða fugla þekkið þið?

Hugmyndir að umræðuefni

- Spyrið börnin hvort þau hafi farið út í mó eða í berjamó? Hvað sjá þau á myndinni? Hvað er á litlum myndunum í kring? Spyrið þau hvaða ber þau þekki? Má borða öll ber? Hvernig bragðast ber?
- Hafa börnin farið í berjamó? Byggið upp umræður um hvenær er best að fara í berjamó og af hverju.
- Talið um berjalyngið og um mosann. Af hverju þarf að vernda hvort tveggja? Skapið umræður um hvað felist í virðingu fyrir náttúrunni. Talið um hvað náttúruvernd felur í sér.
- Á myndinni eru nokkrir fuglar. Notið tækifærið og talið um heiti fuglanna, hljóðin sem þeir gefa frá sér. Spyrið börnin um hvaða fugla þau þekki? Á heimasíðu MMS er vefur sem kallast [Fuglavefurinn](#). Þar má fræðast nánar um fuglana á Íslandi, t.d. um landfugla, spörfugla og vaðfugla. Á síðunni eru allskonar fróðleikur um fugla og leikir.
- Talið um heiti blóma, jurta og trjáa sem sjást á myndinni og hvetjið börnin til að ræða hvort þau hafi séð blóm eins og koma fyrir á opnunni.

- Talið um smádyrin sem sjást á myndinni. Þetta eru skordýr eða pöddur. Spyrjið börnin hvaða skordýr þau þekki. Nefnið heiti þeirra. Hvetjið til umræðna um hvað skordýr gera. Eru þau hræðileg eða ógeðsleg eða hafa þau einhverju hlutverki að gegna?

Leikir og sköpun

- Ormaföndur: Búa til orma úr fjölbreyttum efnivið, t.d. pappírsrenning sem er brotinn í harmonikkubrot/pappahólkar, garn, litir.
- Köngulóaföndur: Búa til köngulær úr alls kyns efniviði t.d. eggjabakkar, pípuhreinsarar.
- Hvaða fuglar eru í kringum leikskólann? Farið út og leitið að fuglum með börnunum.
- Fuglaskoðun: Vettvangsferð á náttúrugripasafn.
- Notið það sem er í náttúrunni í skapandi starf. Mála með greinum, fjöðrum og öðru efni sem finnst út í móa.
- Vettvangsferð á opið svæði þar sem stutt er í náttúrulegan efnivið. Kennari gefur börnum fyrirmæli um að finna til ákveðinn efnivið, t.d. 10 litlar trjágreinar, 10 litla steina, 4 stóra steina, 6 laufblöð, 7 köngla o.s.frv. Hægt að vinna áfram með efniviðinn, skapa á staðnum eða fara með heim í leikskóla og skapa þar.
- Farið í vettvangsferð, safnið pöddum og skoðið í stækkunar boxi. Getum við fundið lífverurnar á opnunni t.d. ánamaðkur, fluga, fiðrildi, könguló, padda/bjalla, lirfa?
- Farið í vettvangsferð og skoðið plöntur og fugla. Verið e.t.v. búin að útbúa myndir af t.d. reynitré, birkitré, ösp og fleiri trjám og kannið hvort börnin sjái þannig tré (eftir árstíðum). Sama er hægt að gera með fugla. Horfa eftir fuglum og finna út hvaða fugl börnin sáu (með aðstoð, mynda, bóka eða netsins). Biðja börnin að reyna að finna geitung, humlu, uglu, mús, spóa, lóu, berjalyng, mosa, strá, fífil, sóley í vettvangsferð.
- Leikurinn Tína ber, tína ber, skessan er ekki heima: Einn leikmaður, skessan, á að þykjast vera ekki heima. Hin eru börn sem eru að tína ber rétt hjá helli skessunnar og þykjast örugg um sig þar sem skessan er ekki heima. Þau syngja: „Tína ber, tína ber, skessan er ekki heima“. En skyndilega þegar minnst varir stekkur skessan fram og reynir að fanga börnin.

Tónlist

- Út um mó, inn í skóg – af síðunni Börn og tónlist.
- Út um mela og móa – af plötunni Bara gaman. Árni Johnsen og nokkrar stúlkur úr stúlknakór Reykjavíkur syngja.
- Nú bláan yfir berjamó – af plötunni Út um græna grundu. Ragnhildur Gísladóttir og Björgvin Halldórsson syngja.
- Lóan er komin – af síðunni Börn og tónlist.
- Sá ég spóa – af plötunni Folksongs from Iceland með Savanna tríóinu.
- Snemma lóan litla í. Af plötunni Vísur úr vísnaðabókinni: Einu sinni var – Út um græna grundu. Björgvin Halldórsson syngur.
- Fljúga hvítu fiðrildin (Tónagull). Helga Rut Guðmundsdóttir syngur.
- Krumminn í hlíðinni.
- Könguló, könguló, vísaðu mér á berjamó.
- Komdu með mér könguló (Þórarinn Eldjárn).
- Berjaför (lag: Gamli Núi) Litli Siggí, litla Sigga, löbbuðu út í mó. Bæði ber að tína ...

Ítarefni

- Litlir könnuðir – Pöddur – Forlagið bókabúð
- Dýrin – Forlagið bókabúð
- Skordýr Archives – Bókalind
- Hagamús
- Flóra Íslands – floraislands.is
- Vísindavefurinn - um skordýr
- [Fuglavefurinn á mms.is](http://Fuglavefurinn.á.mms.is)
- Pöddur – setjið inn sem leitarorð á vef.
- Trjátegundir – setjið inn sem leitarorð á vef

Ferðalag



Á sumrin fer fólk gjarnan í ferðalag um landið og stundum fær Kúri að fljóta með. Sumir fara í sumarbústað en aðrir vilja frekar fara í útilegu. Margir ferðast með tjaldvagn, fellihýsi eða hjólhýsi aftan í bílnum sínum. Fólkíð reynir svo að koma sér vel fyrir á tjaldstæðinu en það gengur ekki alltaf vel. Það getur til dæmis verið flókið að tjalda ef maður kann ekki á græjurnar og vandasamt að grilla matinn passlega lengi. En það skiptir ekki öllu máli því útíveran kemur fólk í gott skap og flestir fá mjög mikla matarlyst – líka kettir.

- Hvað er Kúri eiginlega að gera?
- Hvað mynduð þið vilja gera í útilegu?

Hugmyndir að umræðuefni

- Umræða um útilegu/ferðalag. Mörg börn hafa reynslu af því að fara í útilegu eða í bústað en ekki öll. Gefið öllum í hópnum tækifæri til að tjá sig um sína reynslu. Þau börn sem ekki hafa farið í útilegu eða bústað vilja kannski spyrja og læra um þessa menningu.
- Hvað merkir að fara í útilegu eða bústað? Hvert hafa börnin farið? Hvert langar þau að fara? Hvert ætla þau að fara? Börnin fá tækifæri til að tala um reynslu sína og langanir út frá því sem þau hafa gert (fortíð), það sem þau eru að upplifa, t.d. ef ferðalag kemur fram í leiknum (nútið) og það sem þau ætla að gera (framtið).
- Hvernig ferðast fólk á sumrin? En veturna? Hvers vegna er það ekki eins, hvers vegna förum við frekar í útilegu á sumrin?
- Umræða um orð sem tengjast ferðalögum, t.d. tjald, svefnpoki, hjólhýsi, tjaldvagnar, fellihýsi, kælibox, brekkusöngur, varðeldur, sykarpúðar, nesti o.m.fl.
- Fyrir eldri börnin má kynna orðin viðlegubúnaður, hvílupoki, varðeldur, skrinukostur.

- Sumarbústaður, af hverju heitir hann sumarbústaður? Má bara fara í hann á sumrin? Góð hugmynd er að lesa bók þar sem útilega eða sumarbústaðarferð kemur fyrir til að skapa grunn að leikaðstæðum fyrir börnin.
- Efst til hægri er fjárhús. Spyrið börnin að því hvort þau hafi komið í fjárhús. Fyrir hvern er fjárhúsið? Hvernig er umhorfs í fjárhúsi? Einnig má sjá matjurtagarð á sama stað. Hvað vita börnin um grænmetisrækt?

Leikir og sköpun

- Póstkassinn: Staðsetja skal póstkassa í fataklefa. Börn og foreldrar eru hvött til að setja póst í kassann. Í bréfunum má segja frá einhverju skemmtilegu, semja sögu o.s.frv. Kassinn er tæmdur einu sinni í viku og bréfin lesin í samverustund. Bréfin hengd upp eftir lestur. Biðjið foreldra að skrifa um ferðalög þegar efnið er tekið fyrir.
- Orða- og minnisleikurinn „Ég fór í ferðalag í gær.“ Tvö til fjögur börn geta leikið leikinn. Fyrsta barnið segir: *Ég fór í ferðalag í gær og tók með mér úlpu*. Næsta segir: *Ég fór í ferðalag í gær og tók með mér úlpu og tjald*. Þriðja barnið segir: *Ég fór í ferðalag í gær og tók með mér úlpu og tjald og svefnpoka*. Í hvert skipti sem kemur að barni er einum hlut bætt við.

Tónlist

- Bílalagið (Við setjum svissinn á).
- Um landið bruna bifreiðar – af hljómplötunni Svanhildur syngur fyrir börnin.
- Vor í Vaglaskógi – af plötunni Dans gleðinnar. Vilhjálmur Vilhjálmsson syngur.
- Stingum af með Mugison.

Ítarefni

Þorri og Þura og tjaldferðalagið (Útgefið af Forlaginu).

Hálendið



Náttúran á Íslandi er falleg en Kúra finnst hún líka vera varasöm. Umhverfið er alltaf að breytast því hér eru bæði virk eldfjöll og jöklar sem ryðja sér leið. Útsýnið er víða fallegt og margir reima á sig gönguskó og þramma um hálendið til að njóta þess. Það getur þó verið erfitt að ganga upp og niður brattar brekkur og gjótur leynast hér og þar. Þá er gott að fara varlega til að detta ekki og hafa göngustafi að styðja sig við. Kúri er hins vegar lipur sem köttur og á ekki í nokkrum vandræðum með að stökkva yfir fjallagjótur. Á hálendi Íslands eru margir fuglar. Þau sem eru heppin geta séð örn en hann er sjaldgæfasti ránfugl á Íslandi. Austur á landi má líka rekast á hreindýr – eins og Kúri hefur fengið að kynnst.

- Hvaða fjöll þekkið þið á Íslandi?
- Hvað mynduð þið taka með ykkur í fjallgöngu?

Hugmyndir að umræðuefni

- Skoðið opnuna og smámyndirnar og parið saman. Nefnið alla staði og hluti sem bent er á. Þessi opna gefur tækifæri til að ræða um hálendið. Hvað er það? Hver á hálendið? Hver á heima á hálendinu? Hvar er hálendið? Hvernig bíla þarf yfirleitt til að keyra um hálendið?
- Ræðið um hættur sem þarf að varast. Nefna má óbrúðar ár, gjótur, jökla o.fl.
- Hafa börnin farið upp á hálendið? Hafa þau gist í fjallaskála og þurft að nota kamar?
- Skýrið út orðin ef þarf. Villt dýr á Íslandi eru t.d. refur, hreindýr, kanína, mús og minkur. Fuglar sem hafa aðsetur á hálendinu eru m.a. haförn, smyrill, rjúpa og fálki.

- Hvaða búnað þarf maður að hafa í fjallgöngu? T.d. gönguskór, húfa, vettlingar, hlífðarföt, hitabrusi, bakpoki, göngustafur, kaðall (lína).
- Fyrir eldri börn: fjallgönguskór (yfirhugtak: skófatnaður), höfuðfat, hvað getur orðið hlífðarföt þýtt meira en að skýla fyrir veðri? Hitaflaska (gamalt orð), stafur, prik, reipi, lína o.fl.
- Önnur orð sem tengjast hálendinu eru fjall, eldfjall, foss, á, jökull, hraun, klettur, gjóta, þúfa og hól. Hvenær verður hól að fjalli?
- Skoða Íslandskort, hvar búum við? Hvar er hálendið? Benda má á *Íslandsbók barnanna* (Forlagið). Þar má t.d. lesa um jarðskjálfta og eldgos. Hvað eru eldgos, jarðskjálftar og hraun? Ræðið.

Leikir og sköpun

- Samvinnuverkefni: Börnin geta búið til fjall, t.d. úr pappamassa.
- Vísindastarf: Hægt er að búa til eldfjall með því að nota rauðan matarlit, heitt vatn, matarsóta, edik (skatarnir.is). Hægt er að lesa lýsingu á verkefninu [hér](#) af heimasíðunni Orð og vísindi í leikskólastarfi.
- Vettvangsferð, skoða landslag í nágrenninu og ræða, sjást einhver fjöll? Jafnvel mætti teikna þau fjöll sem sjást eða taka myndir af þeim. Hvað heita fjöllin?

Tónlist

- Upp upp upp á fjall – af síðunni *Lög fyrir krakka*
- Göngum göngum – af *Barnavísur*, Hafdís Huld.
- Nú er úti norðanvindur – af *Bara gaman*, Árni Johnsen og nokkrar stúlkur úr Stúlkna-kór Reykjavíkur
- Upp á grænum grænum – af *Svanhildur syngur fyrir börnin*.
- Hó, hó. Hérna koma nokkur risatröll hó, hó – af síðunni *Börn og tónlist*
- Þúsaldarljóðið Jörð. Upptaka frá Barnamenningarhátíð.
- Þrjú hjól undir bílnum. *Ómar í hálfa öld*. Ómar Ragnarsson.

Ítarefni

- [Komdu og skoðaðu fjöllin](#)
- [Komdu og skoðaðu hvað dýrin gera – refir](#)
- [Komdu og skoðaðu hvað dýrin gera – hreindýr](#)
- [Komdu og skoðaðu hvað dýrin gera – minkar](#)
- [Íslensku landspendýrin](#)
- Að búa til eldgos – á vefnum Orð og vísindi í leikskólastarfi
- [Halló heimur 2](#)
- [Halló heimur 2 – kennsluleiðbeiningar](#)

Í borginni



Í borginni er alltaf eitthvað um að vera enda býr þar margt fólk. Þar má líka rekast á ketti eins og Kúra og alls konar hunda. Í miðborginni má einnig finna margs konar búðir, veitingastaði og kaffihús. Umferðin í borginni er oft þung. Stundum verða árekstrar en lögreglan gætir þess að fólk fari eftir umferðarreglunum. Hún hjálpar líka til þegar andamma þarf að komast yfir götu með ungana sína. Kötturinn Kúri kann ýmis ráð til að komast á milli staða í borginni og á það til að gerast laumufarþegi í strætó.

- Getið þið komið auga á Kúra?
- Hvers konar hljóð ætli heyrist í borginni?

Hugmyndir að umræðuefni

- Þegar maður býr í borg, bæ eða þorpi er mikilvægt að kunna orðin gata, gangbraut, tröppur, rampur, umferðarskilti, umferðarljós, stoppistöð. Ræðið um þessi orð og leyfið börnunum að finna þau á myndinni.
- Þekkja börnin orð eins og blokk, fjölbýlishús og verslunarmiðstöð? Talið um myndirnar, skýrið og notið orðin. Hvetjið börnin til að nota orðin þegar þau tala um reynslu sína.
- Skoðið opnumyndina, hvar er helst að gerast? Hægt er að ræða um hvort munur sé að eiga heima í bæ, borg, þorpi eða sveit? Í hverju felst sá munur?
- Hvað eru miðbær og úthverfi? Hvar búa börnin?
- Spyrið börnin hvort þau viti hvað umferðarþungi sé. Kynnið fyrir þeim umferðarreglur, umferðarljós, umferðarmerki og stoppistöð. Kannið hvort börnin sjái áreksturinn á myndinni. Af hverju skyldi hafa orðið árekstur? Hafa þau orðið vitni að árekstri? Spyrið börnin af hverju endurskinsmerki séu mikilvæg?

- Ræðið mismunandi ferðamáta, strætó, göngu, bíla. Taka börnin stundum strætó? Af hverju, af hverju ekki?
- Talið um veitingahús, kaffihús og búðir. Ræðið: að elda mat eða kaupa tilbúinn mat eða jafnvel að fara út að borða?
- Hafa börnin farið í bíó/kvikmyndahús? Hvaða mynd sáu þau? Hvað gerðu þau í bíó?
- Eru ferðamenn á þessari mynd?

Leikir og sköpun

- Hverfið mitt, skapandi verkefni fyrir elstu börnin. Gott er að vinna þetta verkefni með könnunaraðferðinni. Markmið: Að börnin kynnist nærumhverfi sínu betur og hvað það hefur upp á að bjóða í gegnum skapandi ferli sem byggir á fjölbreyttum leiðum. Gönguferðir um nágrenni leikskólans með myndavélar og teikniblokkir. Skoðið götukort af hverfinu og merkið inn á það þá staði í nærumhverfinu sem börnin þekkja og þá staði sem er farið á í gönguferðum. Heimsóknir á stofnanir og söfn. Ferðir að helstu kennileitum.
- Eftir vettvangsferðir er mikilvægt að gefa börnunum tíma til að vinna úr reynslunni, t.d. með myndsköpun, leikrænni tjáningu, í kubbavinnu, frjálsum leik, frásögnum o.s.frv. Í lok verkefnisins er bæði lærdómsríkt og gaman að taka gögnin saman (ljósmyndir, teikningar, götukort o.fl.) og halda sýningu.
- Vettvangsferðir um nærumhverfið – hvað sjáum við?
 - Merkingar í umhverfinu
 - Mismunandi byggingar
 - Gróður – opin svæði – leikvelli
 - Bókasafn
 - Aðrir skólar
 - Búðir
 - Strætó – hópferðabíll
 - Listasöfn – listagarðar
 - Minjasöfn
 - Leikhús – tónlistarhús
- Fjalla um umferðaröryggi og mikilvægi þess að gæta sín í umferðinni t.d. þegar farið er yfir götu, út úr bíl, strætó eða rútu o.fl.

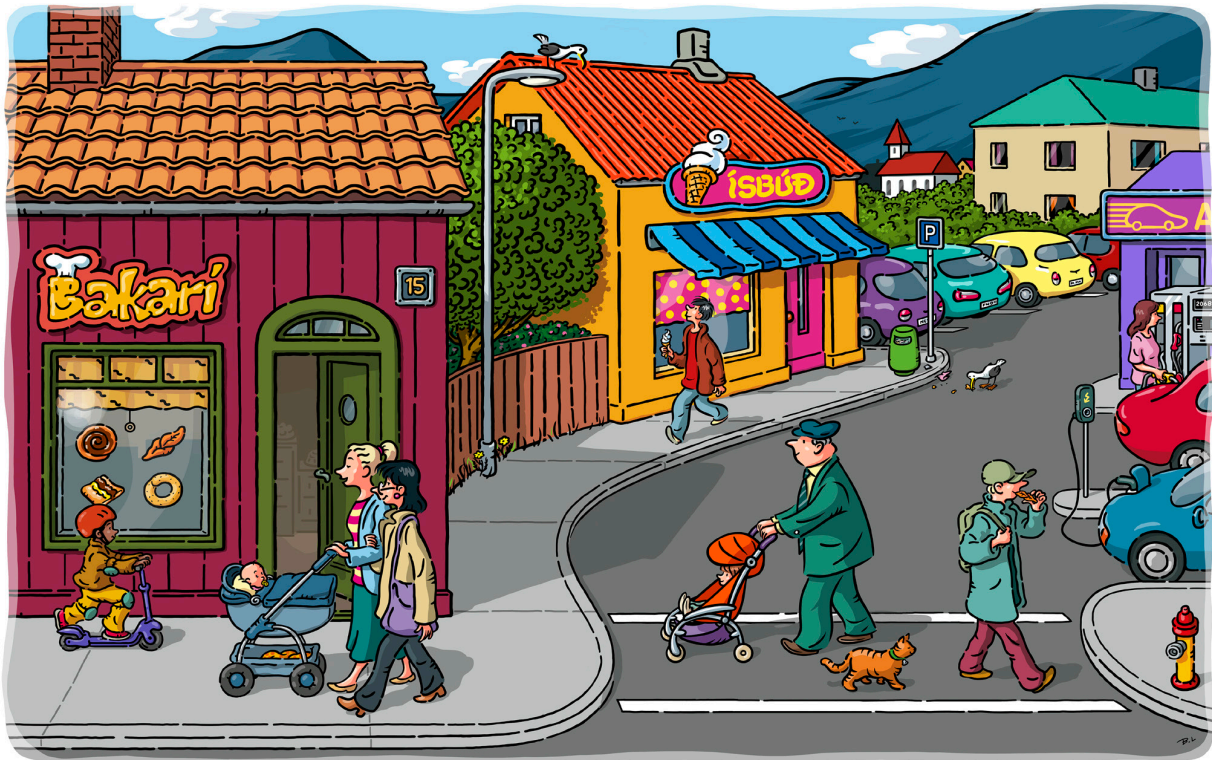
Tónlist

- Stóra brúin fer upp og niður. Af plötunni Svanhildur syngur fyrir börnin.
- Um landið bruna bifreiðar. Af plötunni Svanhildur syngur fyrir börnin.
- Bátasmiðurinn. Af plötunni Leikskólalögin. Örn Arnarson syngur.
- Kasper og Jesper og Jónatan.

Ítarefni

- Fara í vettvangsferð á byggðasafn eða borgarsögusafn (sjá borgarsogusafn.is)
- [Á ferð og flugi í umferðinni](#)

Í bænum



Kúri laumast stundum inn í strætisvagn og ferðast yfir holt og hæðir til næsta bæjar. Þar er vinsæl ísbúð og lokkandi ilmur berst frá bakaríinu. Kúra þykir kleinsýnleg alveg einstaklega góð. Hér eltir hann ungling sem er að borða nýbakaða kleinu og vonast til að einhverjir molar detti á götuna. Því miður rann mávur líka á lyktina og fuglinn varð fyrri til þegar unglingurinn missti síðasta kleinubitann. Kettinum finnst hins vegar bensínlyktin á bensínstöðinni ekki jafn góð. Bensínbílarnir menga líka andrúmsloftið. Hann er því ánægður með að rafbílum á bílastæðum bæjarins hafi fjölgað.

- Hver ætli sé munurinn á bæ og borg?
- Hvað er hægt að kaupa í bakaríum?

Hugmyndir að umræðuefni

- Í öllum samfélögum býr alls konar fólk. Á myndinni eru foreldrar, unglingar, barn/krakki, ungabarn, afi, bílstjóri. Á myndinni er gangstéttin áberandi. Talið um mikilvægi þess að nota hana þegar maður fer á milli staða. Ræðið einnig við börnin um að nota gangbraut þegar þau fara yfir götu.
- Er munur á því að búa í bæ og borg? Hvernig þá? Búa þau í bæ eða borg?
- Kynnið bakarí fyrir börnunum og hvað er hægt að kaupa þar, t.d. brauð, snúð, vínarbrauð, kleinu og kringlu. Hverjir vinna í bakaríi? Hvað gera þeir?
- Ísbúð er alltaf vinsæl. Biðjið börnin um að segja frá þegar þau fóru í ísbúð síðast. Gefið öllum tækifæri til að tjá sig.
- Hér er upplagt að tala líka um bílastæði, bensínstöð og hleðslustöð.
- Fyrir utan ísbúðina er ruslafata. Talið um mikilvægi þess að finna alltaf ruslafötur ef þarf að henda rusli. Hvað ætti að gera við rusl ef maður finnur ekki ruslafötu?

- Gleraugu (eitt orðanna). Hvers vegna notar fólk gleraugu? Notað einhverjir nemendur, kennarar, foreldrar, afar eða ömmur gleraugu?
- Hverjir nota gleraugu í bókinni?

Leikir og sköpun

- Eftir umræðu má hvetja börnin til að búa til bæinn sinn /hverfið sitt, t.d. með einingakubbum. Hægt er búa til götur og byggingar. Síðan má merkja staði í bænum og festa við kubbana t.d. bakarí, ísbúð.
- Skoðið einnig lýsingu á hugmyndum undir opnunni á undan, í borginni.

Tónlist

- Stína og brúðan – Helga Möller syngur. (Tunglið, tunglið taktu mig.)
- Búddi fór í bæinn – Skoppa og Skríttla á plötunni 5 barnagull.

Ítarefni

- Ég og bærinn minn – verkefni í Salaskóla. Finna má lýsingu á því í tímaritinu Skólaþráðum í nóvember 2017. Einnig er til myndbandsupptaka þar sem segir frá verkefninu á *Youtube*. Hugsanlega má aðlaga hugmyndina að börnum á leikskólaaldri.

Almenningsgarður



Kúri er hrifinn af almenningsgarðinum í bænum. Garðurinn er vinsæll hjá bæjarbúum enda ríkir þar yfirleitt kyrrð og ró. Gestir njóta þess að vera innan um ilmandi gróðurinn, rölta um gangstígana, vaða í tjörninni, gefa öndunum eða setjast á bekk til spjalla saman um lífið og tilveruna. Kúri er hins vegar kominn í garðinn til að fara í æsispennandi könnunarleiðangur. Honum finnst mjög gaman að læðast á milli runnanna eins og tigrisdýr í skógi og klifra í trjánum. Starfsfólk almenningsgarðsins sér um að rækta garðinn með því að gróðursetja plöntur eða vökva blómabeðin og unglingar í sumarvinnu hjálpa til. Kúri kann líka að meta hvað fuglalífið er fjörugt en lætur það ekki trufla sig þegar svanirnir blaka vængjunum með fjaðrabýtur. Hann hefur nefnilega komið auga á nokkra andarunga sem leika sér að því að láta sig hverfa ofan í vatnið og skjótast svo upp úr kafi annars staðar. Kúri er alveg hissa en hættir sér ekki nálægt vatninu. Honum finnst langöruggast að halda sig uppi á brúnni.

- Hvað finnst ykkur skemmtilegt að gera í almenningsgördum?
- Hvað merkir að *blaka vængjunum*? En hvað er *fjaðrabýtur*?

Hugmyndir að umræðuefni

- Hvað er almenningsgarður? Spyrja börnin um heitið. Hvað felur orðið í sér? Þekkja þau almenningsgarða í sínu umhverfi? Hvað getum við gert í almenningsgarði?
- Hvernig eigum við að haga okkur í svoleiðis garði?
- Umræða um virðingu fyrir umhverfinu og sameign okkar, t.d. að slíta ekki upp blóm og henda ekki rusli hvar sem er. Má klifra alls staðar? Ef ekki, af hverju?
- Á opnunni er kona að gróðursetja. Ræða við börnin um hvað þarf til og hvernig er best að gróðursetja blóm/tré. Það þarf mold, vatn og vökva reglulega. Ræturnar þurfa að fara niður í moldina. Hvaða áhöld þarf við gróðursetningu?

- Hér og á öðrum opnum þar sem gróður kemur fyrir má skoða blómin og tala um heiti eins og rót, laufblað, stilk, blóm, aldin og fræ. Sum blóm ilma en önnur ekki. Biðja börnin um að nefna blómaheiti, hvaða blóm þekkja þau? Sýnið eða skoðið myndir af algengum blómum eða finnið þau í náttúrunni t.d. fífill, sóley, gleymmérei.
- Skoðið tréð og runnana á myndinni. Hvað heita hlutar trésins? Hvað heita trén í umhverfinu? T.d. ösp, reynitré, birki.

Leikir og sköpun

- Hægt er að gera samstarfsverkefni þvert á deildir. Skoðið almenningsgarð í nágrenninu, teiknið upp og búið til stóra lágmynd. Notaðu efnivið úr garðinum á myndina.
- Börnin eigna sér tré í nálægum almenningsgarði og fylgjast með eftir árstíðum. Fara þangað reglulega og skoða breytingar. Ræða hvort tréð er sígrænt eða fellir lauf.
- Notaðu efnivið sem við finnum í almenningsgörðum til að fara í leiki og þrautir. Hægt er að skoða verkefnabanka Skógræktarinnar eða verkfærakistu Miðstöðvar útivistar og útináms til að fá hugmyndir.
- Leika sér frjálst í almenningsgarði og leyfa ímyndunaraflinu að flæða.
- Vettvangsferðir í almenningsgarða; skoðið stytur og takið myndir af þeim. Vinnið áfram í leikskólanum þar sem börnin gera sínar eigin stytur úr fjölbreyttum efnivið.

Tónlist

- Litlu andarungarnir – af *Svanhildur syngur fyrir börnin*
- Sex litlar endur – af *Hemmi Gunn og Rúni Júl. syngja fyrir börnin*
- Hljóðlega gegnum hljómskálagarðinn (Haukur Morthens)

Ítarefni

- [Plöntuvefurinn](#) á mms.is
- Efnið um trjátegundir má finna á vefsíðu skógræktarinnar.
- Miðstöð útivistar og útináms. Á heimasíðunni eru fjölbreyttar upplýsingar og hugmyndir að útikennslu. Undir flípanum „verkfærakista“ er að finna lýsingu af fjölmörgum leikjum sem hægt er að flokka eftir aldri barnanna.
- Lífsbreytileiki og vistheimt – Menntun til sjálfbærni.
- Landvernd – leikskólar.

Gerum og græjum



Mannfólk er alltaf að gera eitthvað, rétt eins og kötturinn Kúri. En honum finnst stundum einkennilegt hvað það er sem fólk er alltaf að gera og græja. Hann skilur til dæmis ekki af hverju manneskjur eyða svona miklum tíma í að taka til. Þarf virkilega að sópa, skúra eða ryksuga gólfið svona oft? Hvað finnst ykkur? Eins finnst honum það skrítið að bora eða skrúfa í vegg til að hengja eitthvað upp. Kúri er samt hrifinn af feluleik og hann fær aldrei leið á að stökkva til og frá. Hann sveiflar líka skottinu þegar einhver sest niður til að þróna því þá gefst kjörið tækifæri til að elta hnykilinn.

- Hvað er *hnykill*?
- Hvernig hjálpið þið til heima hjá ykkur?

Hugmyndir að umræðuefni

- Á opnunni koma fyrir alls konar athafnir (sagnorð), þ.e.a.s. eitthvað sem fólk gerir. Ræðið við börnin um þessar athafnir og hvort þau hafi sjálf prufað þær s.s. að brjóta, toga, sópa, fela sig, ganga og hrista. Hvetjið börnin til að tjá sig um athafnirnar með því að búa til setningar.
- Athugið að sagnorð (athafnaorð) eru frumeiningar setninga. Í öllum setningum þurfa að vera sagnorð.
- Börn þurfa að fá tækifæri til að æfa sagnorð í 3. persónu, t.d. mamman borar í vegg, maðurinn neglir, konan grefur skurð, maðurinn sópar, strákurinn saumar og pabbinn sagar.
- Einnig má mynda setningar þar sem sögnin birtist í nafnhætti, t.d. stelpan er að ganga, stökkva, hlaupa eða strákurinn er að hoppa, toga, hvísla. Þannig setningar eru ekki eins flóknar þar sem sögnin er í 3. persónu.

- Ræðið við börnin um hvað var gert í gær (þátíð), t.d. persónan boraði, skrúfaði, togaði, sópaði, hoppaði, hvíslaði, skúraði, mokaði, ryksugaði, þrjónaði, saumaði, sagaði í gær. Athugið að öll þessi athafnaorð (sagnorð) eru með eins endingar: „-aði.“ Þessar endingar veikra sagna þróast fyrst hjá börnum þegar þau byrja að læra að nota þátíð og það er alveg eðlilegt að börn á leikskólaaldri noti þessa endingu þar sem hún á ekki við t.d. „stökkvaði“ og „neglaði“ því þau tileinka sér reglulegar (veikar) endingar fyrst.
- Eftir því sem málproski barna verður meiri, ná þau tökum á fleiri þátíðarendingum s.s. „faldi sig“ og „negldi“. Síðast ná þau tökum á sterku sögnunum t.d. „braut“, „gróf“, „gekk“, „hljóp“, „stökk“, „sat“, „lá“, „stóð“.

Leikir og sköpun

- Tvö skref til hægri – af plötunni *Ding Dong*, Edda Borg og barnakór
- Fyrst á réttunni, svo á röngunni

- Hvað eru rafíþróttir? Út á hvað ganga þær?
- Íþróttafélög: Eru börnin í íþróttafélagi eða halda börnin með ákveðnu íþróttafélagi? Passa verður að umræðan gangi út á að öll börn fái tækifæri til að tjá sig og að öll íþróttafélög séu jafnréttá.

Leikir og sköpun

- Hægt er að setja maskínupappír á gólfið og öll teikna það sem þeim finnst skemmtilegast að gera í hreyfingu/í salnum/í íþróttahúsinu.
- Frjáls hreyfing í salnum með fjölbreyttum efnivið. Slæðudans, blöðrudans (jafnvægi og hreyfing). Gerið fótspor á renning, ganga á renningnum (mjög gaman að gera með yngri börnum).
- Búið til litlar myndir með öllum íþróttagreinunum. Börnin draga mynd og leika það sem er á henni. Hin börnin reyna að giska á hvað er verið að leika.
- Þrautakóngur: Sá sem er hann fyrst (kennarinn) nefnir íþróttagrein og sýnir hvað er gert í þeirri grein, t.d. dansa, skauta, vera í golfi. Kennarinn talar hægt og skýrt og hefur smá bil á milli atkvæða. Börnin standa í hring og herma eftir hreyfingunni og orðinu. Þegar börnin hafa náð tókum á leiknum geta þau verið þrautakóngurinn.
- Hlaupa í skarðið: Hópur barna stendur saman í hring og leiðist. Einn þátttakandi stendur fyrir utan hringinn og slær í bakið á einhverjum í hringnum. Báðir aðilar þurfa þá að hlaupa einn hring í kringum hópinn, hvor þeirra í eina átt og reyna að ná í skarðið sem skilið var eftir í hringnum. Sá sem nær fyrstur að komast í skarðið snýr sér þá út úr hringnum og ekki er hægt að „klukka“ hann aftur. Leikurinn heldur áfram þar til allir snúa út.

Tónlist

- Við klöppum, stöppum og hoppum öll í einu – af plötunni *Ding Dong*, Edda Borg og barnakór
- Hreyfa - frjósa söngurinn
- Höfuð, herðar, hné og tær af plötunni *Ding Dong*, Edda Borg og barnakór
- Hókí pókí Af *100 íslensk barnalög*. Edda Heiðrún Backman.
- Bananadansinn
- Súperman – af plötunni *Laddi, allt í lagi með það*

Ítarefni

- [Hreyfispilið – leikreglur](#) Upplagt er að aðlaga leikinn að íþróttunum sem eru kynntar á opnunni.

Leikir og sköpun

- Fela hlut og nota orðin heitur og kaldur þegar barnið leitar, eftir því hvernig börnunum gengur að finna hann.

Tónlist

- Ein stutt, ein löng – af plötunni *Ding Dong*, Edda Borg og barnakór. Tengill á Spotify.

Ítarefni

- [Andheita bingó](#) – tilvalið að gera myndrænt (Sjá Lesrún 2 – kennsluleiðbeiningar á mms.is).
- Spilið Alias. Í spilu er hlutum lýst en þeir ekki nefndir. Þá koma hugtök eins og eru á opnunni oft fyrir.

Tónlist



Kúra finnst dásamlegt að hlusta á tónlist. Best finnst honum að liggja á bakinu í sófanum heima hjá sér og hlusta á fallett lag. Hann hefur tekið eftir því að mannfólki finnst það líka. Margir virðast einnig hafa gaman af að spila á hljóðfæri eða syngja. Til eru margar tegundir af tónlist og mismunandi hljóðfæri gefa frá sér ólík hljóð. Í tónlistarskólanum í hverfinu er hægt að læra á alls konar hljóðfæri og prófa að spila með öðrum í hljómsveit. Þar er líka hægt að æfa söng. Kúri læðist inn í tónleikasalinn þegar verið er að stilla upp fyrir æfingu. Sum hljóðfæri eru blásturshljóðfæri, önnur ásláttarhljóðfæri og enn önnur eru strengjahljóðfæri. Á viss hljóðfæri er hægt að nota boga eða kjuða og hljómsveitarstjórinn sveiflar sprota þegar hann stjórnar tónlistarmönnum. Kúri kemur sér fyrir á meðal áhorfendanna. Hann bíður spenntur eftir að leikið verði á trommurnar því þá titrar gólfið.

- Hvaða hljóðfæri eru blásturshljóðfæri? En strengjahljóðfæri? En ásláttarhljóðfæri?
- Á hvernig hljóðfæri langar ykkur að spila?

Hugmyndir að umræðuefni

- Umræður um hljóðfæri og tónleika.
- Spyrið börnin hvaða hljóðfæri þau þekkja? Hvað heita hljóðfærin? Hvetjið börnin til að hafa eftir ykkur heiti hljóðfæranna. Hvernig heyrir í þeim?
- Eru börnin að læra á hljóðfæri? Er einhver sem þau þekkja að æfa sig að spila á hljóðfæri?
- Tala um að orðið „hljóðfæri“ sé eitt orð yfir öll hljóðfærin á smámyndunum.
- Spyrið börnin hvort þau eigi uppáhaldslag eða hvort þau þekki einhver lög?
- Spyrið börnin hvort þau hafi farið á tónleika? Hvað var gert á þeim tónleikum?
- Merking orða; t.d. „Jón spilaði á munnhörpu, er hann þá tónlistarmaður eða smiður?“

- Ræðið um að sum tónlist er spiluð hratt en önnur hægt og að stundum er spilað veikt og stundum sterkt. Finna dæmi og spyrja hvort þau heyri muninn.
- Umræða um mismunandi hljómsveitir/tónlistarstefnur: Sinfónía, lúðrasveit, rokk, djass, rapp o.s.frv.

Leikir og sköpun

- Skapið saman tónlist með einföldum hljóðfærum, notið t.d. egg, hristur, stafi, bjöllur og trommur.
- Búið til hljóðfæri með opnum efniviði, t.d. er hægt að nota leir eða hluti úr umhverfinu (greinar, steina). Þetta gæti verið samstarfsverkefni þar sem búin er til hljómsveit.
- Spilið fjölbreytta tónlist og börnin mála í takt við hana. Hægt er að mála með penslum eða jafnvel nota hendur eða fætur.
- Spilið lag sem börnin geta spilað með.
- Stoppdans/stóladans. Á heimasíðunni Börn og tónlist er að finna lýsingu á stoppdans með galdrablæ, ásamt stuðningsefni.
- Hlustun: Spilið verkið um Pétur og úlfinn, leggið áherslu á að hlusta eftir hljóðfærum og ræða um þau. Hvað segja þau um sögupersónurnar?
- Hljóðfærahringur: Börnin velja sér hljóðfæri og spila á meðan tónlist er í gangi.
- Umræða um hljóð, hátt, lágt, sterkt, veikt o.s.frv.
- Hljóðfæraspjöld: Börnin velja sér hljóðfæri, kennarinn heldur uppi einu spjaldi og þá spila þau börn sem eru með það hljóðfæri.
- Orðaforði: Útbúa hljóðfærabíngó með myndum úr bókinni.
- Hlustun: Hlusta t.d. á Karnival dýranna og ræða um tónlistina. Er tónlistin glaðleg, reiðileg eða sorgleg? Upplifa börnin aðrar tilfinningar?
- Hlusta á glaðlega tónlist, dapra tónlist o.s.frv. Hafa allir sömu upplifun?
- Tónlistarstefnukeppni, hvaða tónlistarstefna er vinsælust í hópnum. Gera súlurit og kynna fyrir t.d. foreldrum, öðrum á deildinni og öðrum deildum.

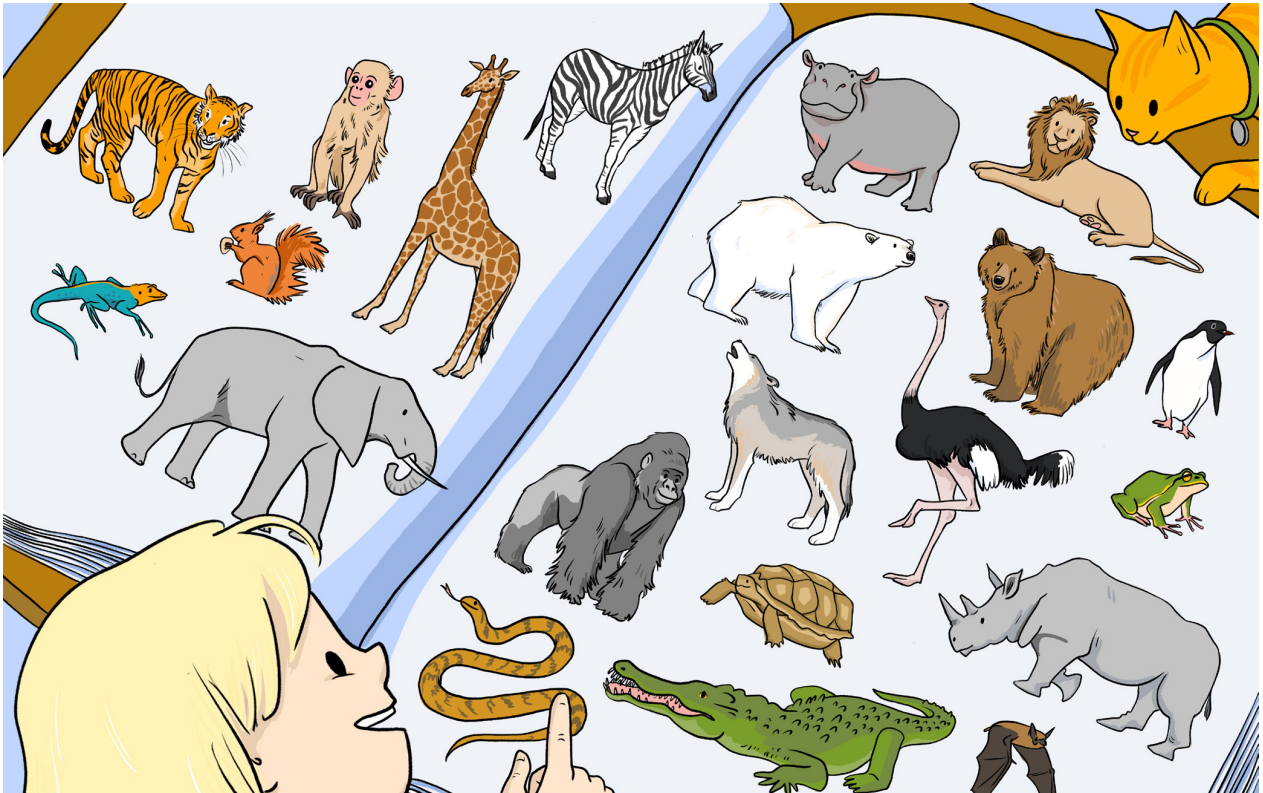
Tónlist

- Við erum söngvasveinar – af *Barnavísur* eftir Hafðísi Huld og Alisdair Wright.
- Karnival dýranna. Það má finna nokkur myndbönd á *YouTube* sem hvert spilar tónlist fyrir ákveðið dýr.
- Pétur og úlfurinn. Sögumaður Bessi Bjarnason.
- Maxímús músíkús.

Ítarefni

- Á síðunni *Börn og tónlist* eru margar hugmyndir um hvernig hægt er að útbúa hljóðfæri og hljóðgjafa
- Dansar og hreyfileikir fyrir leikskólabörn á Börn og tónlist vefnum
- Gaman saman með Pétri og úlfinum
- Gaman saman með Karnivali dýranna
- Töfrakassinn – tónlistarleikir
- Hring eftir hring, kennsluefni í tónlist og hreyfingu. Elfa Lilja Gísladóttir, tónlistarkennari, elfalilja@gmail.com
- Maxímús músíkús

Erlend dýr



Á bókasafninu í hverfinu er bók með myndum af erlendum dýrum. Það eru dýr sem ekki er að finna úti í náttúrunni á Íslandi. Kúra finnst gaman að skoða myndirnar. Dýrin eru rosalega flott en Kúri er feginn að eiga ekki á hættu að rekast á krókódíl, flóðhest eða fil á næsta götuhorni. Ísbjörninn gæti líka gleypst hann í einum bita! Erlendu dýrin eru þó alls ekki öll hættuleg og Kúri væri alveg til í að hafa íkorna eða frosk í garðinum heima hjá sér.

- Hvað merkir að vera feginn? Hvenær hafið þið verið fegin?
- Hvaða dýrum líður best í köldu loftslagi? En heitu?

Hugmyndir að umræðum

- Nefnið dýrin á litlu myndunum og parið við myndirnar í bókinni. Dýrin á myndinni eru flest frumskógardýr. Talið um lit, stærð, hvort þau eru grimm eða meinlaus, loðin eða ekki loðin. Sum börn hafa hugsanlega séð þessi dýr í dýragarði eða í fræðsluefni. Tengjið umræðuna við þeirra reynslu.
- Hvað er t.d. flóðhesturinn að gera? En íkorninn? En froskurinn?
- Hvernig halda börnin að heyrist í ljóninu, górrilunni, slöngunni, páfagauknum?
- Hvað með flóðhestinn, nashyrninginn, filinn? Nýtið vefinn til að afla upplýsinga. Hvernig hreyfir strúturinn sig, froskurinn, mörgæsin, apinn, eðlan?
- Biðjið börnin að sýna hvernig dýrin hreyfa sig.
- Umræða getur verið um hvað dýrin geta gert til að verja sig? Hvernig verja þau sig? Ráðast öll dýr hvert að öðru eða er hægt að gera eitthvað annað, t.d. beita kænsku? Skýrið út hvað það er að vera kænn (að vera snjall að finna góð ráð, klókindi). Yfirfærið samskiptaleiðir dýranna yfir á samskipti barnanna. Ráðast börnin hvert á annað þegar þeim finnst þeim ógnað eða nota þau snjallar leiðir í samskiptum?

- Ræðið um hvar dýrin búa og af hverju þessi dýr búa ekki á Íslandi?
- Eru einhver þessara dýra hættuleg? Hvers vegna? Hvað er að vera hættulegur? En kraftmikill?

Leikir og sköpun

- Börnin hanna og búa til sitt eigið dýr. Útfæra má verkefnið á marga vegu, teikna dýrið, móta úr t.d. pappmassa. Virkja ímyndunarafl og sköpunargáfu.
- Spurningar til að hafa í huga meðan verkefnið er unnið:
 - Hvað étur dýrið?
 - Hvar býr dýrið?
 - Er dýrið breytilegt eftir árstíðum?
 - Hvernig hreyfir dýrið sig? (Flýgur, gengur, syndir, skríður eða gerir það allt þetta?)
- Tjáningarleikur: Kennarinn býr til spjöld með myndum af dýrum. Börnin draga eitt spjald í einu og lýsa dýrinu fyrir hinum börnunum. Þau mega tala um stærð, lit, hljóð, hreyfingar, mat og bústað en ekki nefna heiti þeirra.
- Hreyfileikur: Kennari býr til spjöld með myndum af dýrum og dreifir á gólfið og nefnir nafn á því dýri sem börnin eiga að fara til og þau eiga að komast þangað með því að hreyfa sig eins og dýrið gerir. Kennarinn nefnir slöngu og þá skríða börnin eins og slangan að myndinni. Kennarinn nefnir frosk og börnin hoppa eins og froskur að myndinni. Kennarinn nefnir björn og börnin labba eins og björn að myndinni. Börnin æfa sig í allskonar hreyfingum dýra eins og til dæmis höfrungastökki, kengúruhoppi, krabbastöðu, froskahoppi, köngulóargangi, bangsagangi.
- Hljóðkerfisvitund: Kennari nefnir upphafsstaf dýrsins á þeirri mynd sem börnin eiga að fara á: A og börnin hreyfa sig eins og api og fara að myndinni af apa o.s.frv.
- Hljóðkerfisvitund: Klappa atkvæði dýraheitanna.
- Lagið Fílaleiðangur (fimm fílar lögðu af stað í leiðangur).

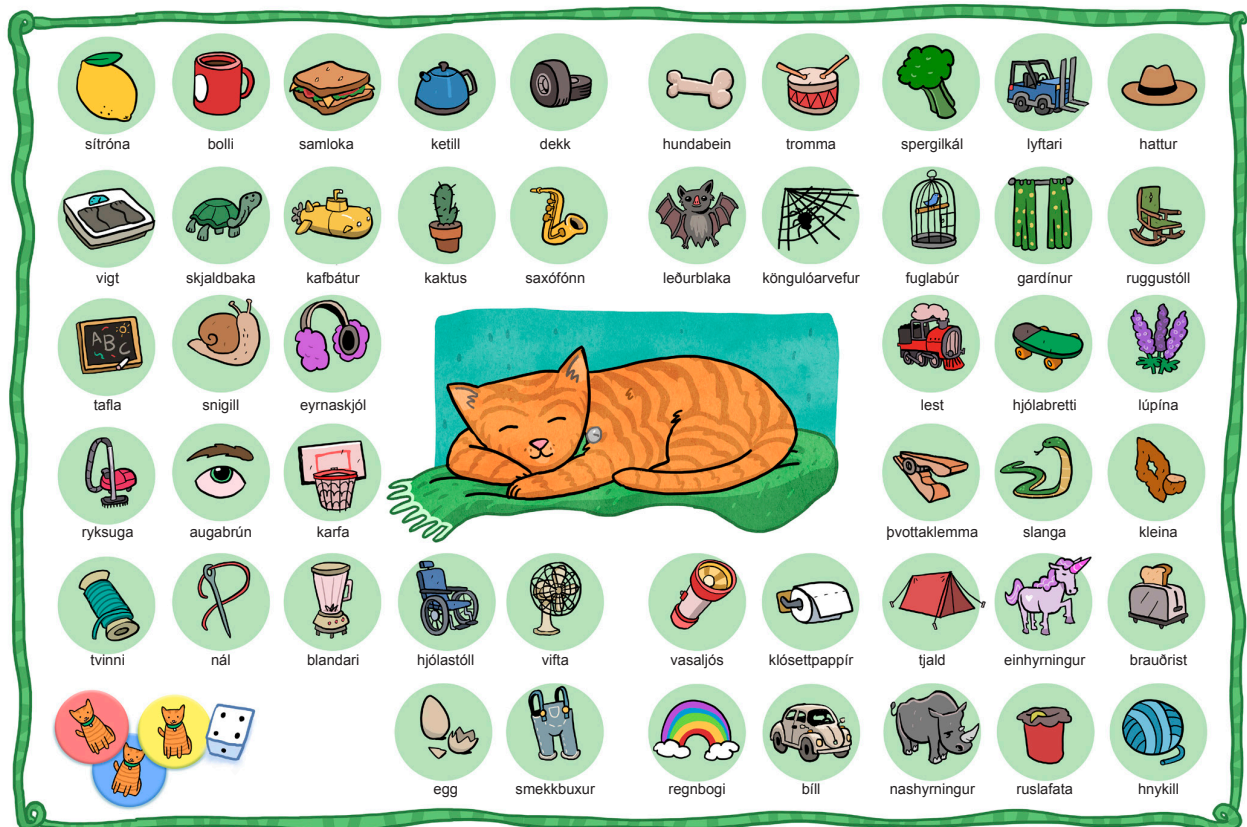
Tónlist

- Ég fór í dýragarð í gær og gettu hvað ég sá
- Ding dong sagði lítill grænn froskur
- Það var einu sinni api
- Fimm litlir apar sátu upp í tré
- Dýravísur

Ítarefni

- 100 orða listi yfir dýr á slóðinni: 100ord.is.
- [Orðaleikur](#): Á heimasíðu Orðaleiks eru verkefni tengd málörvun og þar er m.a. þemað dýr

Spil



Sjá leiðbeiningar á vef mms.is

Leiðbeiningar

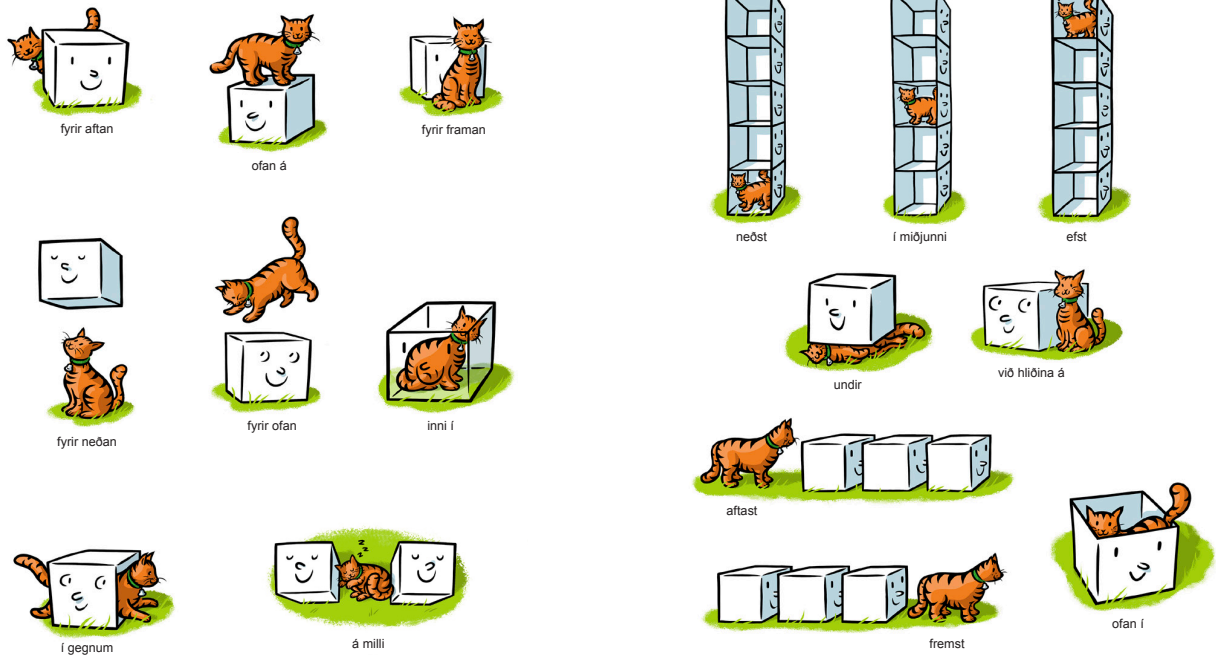
- Markmið spilsins er að nefna, segja frá og lýsa hlutum með því að nota þann orðaforða sem þátttakandi ræður yfir.
- Það sem þarf: Tening og tappa (t.d. af mjólkurfernum). Einnig má nota önnur tiltæk spilatákn.
- Takmarkið er að allir leikmenn noti alla tappana sem þeir fengu úthlutað. Leikmenn eiga að tala um myndirnar í spilu og gott er þegar þeir tengja við það sem þeir þekkja, úr raunveruleikanum, bókum, sögum, söngvum o.s.frv. Með þessu fá leikmenn tækifæri til að auka orðaforða sinn.
- Spilareglur/hvernig á að spila:
 - Leikmenn fá jafn marga tappa hvor, t.d. 5-10.
 - Leikmenn skiptast á að gera.
 - Fjöldi leikmanna getur verið 2-4 eða fleiri.
 - Fyrsti leikmaðurinn setur tappa á leikborðsreit og kastar teningnum. Talan á teningnum segir til um hversu mörg atriði leikmaðurinn þarf að segja um myndina á reitnum. Til dæmis, ef leikmaður velur reitinn með skjaldböku og teningurinn sýnir 2, myndi leikmaðurinn fyrst segja „skjaldbaka“ og segja svo frá tveimur atriðum sem tengjast skjaldböku: „Þær fara hægt og hafa hús á bakinu.“
 - Leikurinn heldur áfram þar til allir leikmenn hafa notað alla tappana sína.

Tilbrigði:

- Til einföldunar má sleppa teningnum og barnið segir eins mikið og það getur um myndina sem það valdi.
- Til einföldunar má kenna orðaforða með því að láta barnið einungis nefna myndirnar sem það setur tappann sinn á.
- Eitt tilbrigðið er að leikmaður búi til setningu eða sögu með orðunum sem það hefur valið.
- Annað tilbrigði er að leikmaður lýsi mynd og næsti þátttakandi geti sér til um hvaða mynd sá fyrsti er að tala um. Þegar leikmaður hefur getið rétt er settur tappi yfir myndina.

Góða skemmtun!

Hvar er Kúri?



Kúri er mjög hrifinn af alls konar kössum. Hann hefur gaman af að stökkva upp á kassa, troða sér ofan í kassa, veltast um innan í kassa eða skriða í gegnum kassa sem er opin báðum megin eins og rör. Stundum leikur Kúri sér að því að læðast í kringum kassa líkt og það leynist annar köttur á bak við hann. Svo lætur hann eins og það sé mús í felum undir öðrum kassa og dillar skottinu áður en hann ræðst til atlögu og veltir kassanum um koll. En þegar kötturinn verður þreyttur á leiknum skriður hann á milli tveggja kassa til að kúra.

- Hvers konar ímyndunarleikir finnst ykkur skemmtilegir?
- Lítið í kringum ykkur og finnið hlut sem er *ofan á*, *fyrir neðan*, *fyrir ofan*, *við hliðina á*.

Hugmyndir að umræðuefni

- Á þessari opnu eru staðsetningarhugtök (forsetningar). Þau lýsa sambandinu á milli einstaklings og hlutar og sambandi hluta við aðra hluti. Fyrstu staðsetningarhugtökin sem börn læra eru **undir**, **yfir**, **á**, **í**, **fyrir framan**, **fyrir aftan**, **fyrir neðan**, **fyrir ofan** og **við hliðina á**.
- Síðar koma hugtök eins og **ofan í**, **inni í**, **í gegn um**, **ofan á**, **á milli**, **neðst**, **í miðjunni**, **efst**, **aftast** og **fremst**. Mikilvægt er fyrir börn á leikskólaaldri að ná tökum á þessum hugtökum, bæði að skilja þau og nota, því þau eru mikilvæg fyrir upphaf stærðfræðináms, lesturs og að fylgja fyrirmælum. Mikilvægt er að kenna þau um leið og börnin byrja í leikskóla.
- Ræðið myndirnar á opnunni með því að nota staðsetningarorð t.d. „Hvað er fyrir framan eða fyrir aftan Kúra?“ „Hvað er fyrir framan/aftan þig?“ „Hvað er fyrir ofan/neðan ...?“ o.s.frv.
- Hægt er að leika leiki þar sem starfsfólk spyr börn „hvar er nafið þitt?“ Börnin benda á nafið sitt og þá er umræðunni fylgt eftir með því að segja t.d. „nafið þitt er á höfðinu,“

- „nefið þitt er **fyrir ofan** munninn,“ „nefið þitt er **fyrir neðan** augun.“ Þarna er verið að nota staðsetningarhugtök í aðstæðum þar sem börnin eru tilbúin að læra ný orð.
- Hægt er að leika spæjaraleik með áherslu á staðsetningahugtök. Nokkur (tvö til fjögur) börn sitja saman og kennari segir „ég sé bók, hvar er hún?“ Þegar barnið finnur hana bendir það á hana og hinn fullorðni svarar, „já, bókin er á hillunni, ... í bókapokanum, ... undir borðinu, ... við hliðina á mottunni, ... bak við stólinn.“
 - Smám saman munu börnin bæta við sig staðsetningarhugtökum.
 - Hægt er að nota staðsetningarhugtök í fataherberginu t.d. „farðu í úlpuna þína sem er við hliðina á úlpunni hans Óla,“ ... „stígvélin **fyrir neðan** úlpuna þína,“ ... „regnbuxurnar sem eru **undir** regnjakkanum.“
 - Notið staðsetningarhugtök og tengið við daglegt líf, notið tækifæri yfir daginn til að nota hugtökin.

Leikir og sköpun

- Kassaherbergi. Notið pappakassa og búið sameiginlega til herbergi inni í kassanum. Meðan verið er að koma fyrir hlutum í herberginu er hægt að skoða og tala um afstöðuhugtökin, það sem er fyrir framan eða nær er stærra heldur en það sem er fyrir innan o.s.frv.
- Notið eða búið til staðsetningarhugtaka-spil. Til eru fjölmörg tilbúin spil með staðsetningarhugtökum. Einnig má prenta út myndirnar og búa til t.d. staðsetningarhugtaka-bingó.
- Símon segir/Jósep segir: Kennari gefur fyrirmæli: „Símon segir allir **upp á** borð, **undir borð**“ o.s.frv. Þá gera börnin það sem Símon segir. Ef kennarinn notar ekki Símon fyrir framan skilaboðin og börnin gera samt það sem er skipað að gera, eru þau úr leik.
- Útbúið hindrunarbraut á útisvæði eða í sal, börnin þurfa að fara yfir, undir og í gegnum. Hafðu orð á því hvað börnin eru að gera þegar þau fara brautina, t.d. „ég verð að fara á undan þér, þú verður fyrir aftan mig. Nú skríðum við undir róluna og í gegnum rörið“ o.s.frv.
- Fela hlut, nota afstöðuhugtök.
- Spjald með hugtökunum um yfir, undir, fyrir framan eða aftan o.s.frv. Kennari dregur spjald og lætur nemendur endurtaka og raða sér eftir því hvaða spjald er dregið.

Tónlist

- Upp, upp, upp á fjall.
- Bílarnir aka yfir brúna.
- Í ömmu minnar gamla húsi.
- Ég langömmu á sem að létt er í lund.

Ítarefni

- Myndbandið Hvar er bangsi? eftir Tinnu Sigurðardóttur á *Youtube*.
- [Orðasjóður - staðarforsetningar](#)

Árstíðir og veður



vor



sumar



haust



vetur

Árstíðirnar eru fjórar: vor, sumar, haust og vetur og þeim fylgir ólíkt veðurfar. Kúri kann að meta allar árstíðirnar. Á vorin hlýnar í veðri, svell bráðna, plöntur vaxa upp úr moldinni, fuglar búa sér til hreiður og börn komast oftast út í leiki. Síðan kemur sumarið, sólin skín, allt er í blóma og í logni má heyra flugurnar suða. Á haustin breyta svo lafin um lit og þegar vindurinn blæs fjúka laufblöðin af. Það finnst Kúra gaman! En honum finnst veðrið á veturna mest spennandi því það breytist svo ört. Það getur meira að segja skolið á óveður og stundum kyngir niður snjó. Þá geta krakkarnir búið til snjókarla eða snjóhús og kastað snjóboltum. Allir verða þó að gæta sín í frosti því þá getur myndast hálka á gangstéttunum. Kúri er hins vegar vel búinn því hann er með flugbeittar klær.

- Hver er uppáhaldsárstíðin ykkar? Af hverju?
- Af hverju búa fuglar sér til hreiður á vorin?

Hugmyndir að umræðuefni

- Talið um árstíðir, heiti þeirra og einkenni. Talið um breytingar sem verða í náttúrunni og samfélaginu eftir því sem árstíðirnar líða.
- Hvaða veður einkennir hverja árstíð? Hvernig er veðrið í dag? Hvernig veður finnst þér skemmtilegast?
- Ræðið við börnin um hvernig þeim líður þegar sólin skín, þegar rignir, þegar er vindur eða þegar snjóar.
- Spyrið börnin hvað þau sjá margar árstíðir á myndinni. Hvernig sjáum við árstíðirnar breytast þar? Hvers vegna breytist liturinn á grasinu? Hvert fer sólin á nóttunni? En yfir veturinn?
- Hvaðan kemur vindurinn? Af hverju er ekki snjór á sumrin?
- Hafa börnin búið til snjókarl?

- Hvað er hægt að gera úti á sumrin? En veturna?
- Þegar næturnar eru bjartar á sumrin, er þá í lagi að vaka alla nóttina?
- Hvers vegna er veðurspá? er hún mikilvæg fyrir einhverja? Hafið þið séð veðurfréttir?
- Er í lagi að vera úti í vondu veðri? Hvað þarf að gera til að hægt sé að vera úti í vondu veðri?
- Umræður um besta árstímann og rökstuðningur.

Leikir og sköpun

- Útileikir eftir árstíðum: Spyrjið börnin hvort munur sé á hvernig við leikum úti eftir því hvaða árstíð er.
- Skráið niður hugmyndir þeirra um hvaða leiki er hægt að fara í á mismunandi árstíðum. Til að gera umræðuna sýnilega er hægt að gera hugarkort og svo má gera súlurit, hvaða árstíð er með flesta leikina? Þegar búið er að skrá niður það sem kemur fram í umræðum er auðveldara að tala um það aftur.
- Börnin búa til flugur úr pappadiskum (býflugur). Hægt er að útfæra flugurnar á marga vegu, mála á diskana eða gera klippilistaverk. Orð sem tilvalið er að leggja inn samhliða býflugnagerðinni eru *fálmarar*, *frækorn*, *drottning*, *þernur* og *druntar* (*karldýrin*), *býflugnabú*, *hunang*, *varp*, *egg* og *lirfa*. Sjá [Halló heimur 1 – kennsluleiðbeiningar](#)
- Hægt er að túlka árstíðirnar á fjölbreyttan, myndrænan hátt í gegnum ýmsa miðla; málun, teikningu, textílvinnu.
- Laufblaðaveran, nemendur þurrka laufblöð og nýta þau til sköpunar.
- Afmælisdagakönnun. Hvenær eiga börnin afmæli? Börnin rétta upp hönd, öll telja saman og kennari skráir útkomuna. Unnið með hugtökin *flestir*, *fæstir*. Þekkja börnin afmælisdagana í fjölskyldunni? Hvenær eiga foreldrar og systkini afmæli? Gaman að gera súlurit með niðurstöðunum. Sjá [Halló heimur 1 – kennsluleiðbeiningar](#).
- Samvinnuverkefni með tré: Börnin mála og klippa trjábolinn úr maskínupappír. Laufblöðin svo gerð úr handaförum barnanna sem eru klippt út og límd á trjábolinn (ólíkir litir eftir árstíðum).
- Laufblaðaprykk: Laufblöðum er safnað, þau þurrkuð og svo máluð með þekjulitum eða fatalit. Síðan er laufblöðunum prýkt á blað eða efnisbút.
- Klippimynd: Klippið út myndir sem tengjast ákveðnum árstíðum. Límið á sameiginlegt veggspjald.
- Flugdreki föndraður: Band sett í poka og farið með út í vindinn.
- Klakaverkefni: Snjór tekinn og látinn bráðna, skoðað er hvenær (eftir hve langan tíma) og hvernig snjórinn bráðnar. Athuga mætti bráðnun á mismunandi stöðum í snjónum. Einnig hægt að mála snjóinn.
- Veðurfréttir: Börnin flytja veðurfréttir fyrir framan deildina (t.d. í samverustund). Skoðið veðurkort með börnunum, t.d. á vedur.is. Látið börnin læra orðaforðann sem notaður er í veðurfréttum, s.s. lægð, hvassviðri, hæð, snjókoma o.s.frv.
- Börnin velja sér tré í nærumhverfinu, fylgjast með því frá hausti og fram á vor. Hvernig breytist það með árstíðunum?
- Sáíð fræjum með börnunum og látið þau hugsa um og fylgjast með gróðrinum sem vex upp.

- Gerið fuglafóðurspoka og hengið hann á trjágrein á lóðinni. Fylgist með þegar fuglarnir gæða sér á fóðrinu. Hvað eru þeir margir og hvað heita þeir?
- Eltingaleikur: Frost og sól. Þegar barn er klukkað segir sá sem klukkar: frost og sá sem er klukkaður frýs með hendur út og fætur í sundur. Hin börnin mega frelsa með því að skríða á milli fóta þeirra og segja sól.

Tónlist

- Í rigningu ég syng
- Sól sól skín á mig
- Mér er kalt á tánum
- Nú er úti norðanvindur
- Signir sól
- Skýin (Við skýin felum ekki sólina)
- Ef sólin væri á bragðið eins og sleikjó
- Mánaðalagið
- Dagalagið
- Vertu til er vorið kallar ...
- Sumri hallar
- Haustvísa (Hvert er horfið lafið sem var grænt í gær)
- Með vindinum þjóta skúraský
- Frost er úti fuglinn minn
- Vorvindar glaðir
- Drípp dropp, drípp dropp

Ítarefni

- Halló heimur 1. Fyrsti kaflinn fjallar um [árstíðir](#). Bæði fróðleikur og hugmyndir að verkefnum, ætluð börnum á leikskólaaldri og börnum á grunnskólaaldri. Hægt er að aðlaga verkefni og leiki eftir aldri barna.
- [Orðalisti – árstíðir](#)

Góða nótt



Kúri er orðinn mjög þreyttur á kvöldin enda er hann búinn að þvælast víða og upplifa margt. En hann getur ekki farið að sofa alveg strax því það er mikill skarkali heima hjá honum. Foreldrarnir reyna að fá börnin til að setjast við matarborðið svo fjölskyldan geti borðað kvöldmatinn saman – en það gengur misvel. Síðan þarf að taka til eftir matinn með tilheyrandi diskaglamri. Því næst þurfa allir að þvo sér, bursta tennur og hátta sig. Kúri þvær sér líka um trýnið með annarri framloppunni og sleikir á sér feldinn. Að endingu er öll fjölskyldan orðin syfjuð, líkt og Kúri. Þá hefur kötturinn sem betur fer fundið uppáhalds-risaeðluna sína og komið sér vel fyrir. Þegar búið er að lesa góða bók segja allir „góða nótt“! og Kúri svífur inn í draumaheima.

- Hvað er *skarkali*?
- Hvað gerið þið fyrir háttatíma?

Hugmyndir að umræðuefni

- Spyrið börnin hvort þau sjái hverjir eru á myndinni og hvort þau hafi séð þessar persónur áður?
- Hvað er að gerast á opnunni? Hvaða smámyndir eru merkilegar?
- Eigið samtál við börnin um hvernig er heima hjá þeim þegar þau fara að sofa.
- Spyrið hvort sé lesið fyrir þau á kvöldin eða hvort þau hlusti á sögur? Hvað gera þau sem ekki er lesið fyrir eða látin hlusta á sögur?

- Umræða um mikilvægi þess að bursta tennur fyrir svefninn. Gott er að tengja umræðuna við blaðsíðuna þar sem fjallað er um tannlæknaheimsókn og ræða hve mikilvægt er að vera dugleg/ur að bursta tennur fyrir svefninn.
- Hugleiðingar um svefninn: Af hverju sofum við á nóttunni? Hafið þið sofið vel/illa?
- Hvenær fara börnin að sofa á kvöldin? Taka þau eitthvað með upp í rúm?
- Ræðið um drauma við börnin. Hefur þau dreymt góða eða vonda drauma? Hvernig líður okkur eftir góða drauma? Hvernig líður okkur eftir slæma drauma? Hvað eru martraðir?
- Hverjir eru í vinnunni meðan við sofum?
- Ræðið um ævintýri Kúra, hvernig líður Kúra núna? Hvernig líður okkur þegar við erum þreytt?

Tónlist

- Dvel ég í draumahöll
- Sofðu unga ástin mín
- Óskasteinar
- Bangsi lúrir

Ítarefni

- Hafdís Huld, vögguvísur
- Hugarfrelsi fyrir börn – á Spotify
- Börn og tónlist, jóga möntrur
- Róandi tónlist

Notið hugmyndaflugið og góða skemmtun!

Heimildir

Freyja Birgisdóttir. (2011) Þróun læsis frá fjögura til átta ára aldurs. *Ráðstefnurit Netlu – Menntakvika*, Menntavísindasvið Háskóla Íslands.

Sótt af <http://netla.hi.is/menntakvika2011/005.pdf>

Helm, J., & Harris, K., (2016) *Young Investigators: The Project Approach in the Early Years. Early Childhood Education Series*. 3rd edition. Teachers College Press.

ISBN: ISBN-0-8077-4016-0

Hrafnhildur Ragnarsdóttir. (2004). Málþroski barna við upphaf skólagöngu: Sögubýgging og samloðun í frásögnum 165 fimm ára barna – almenn einkenni og einstaklingsmunur.

Uppeldi og menntun: tímarit Kennaraháskóla Íslands.

<https://timarit.is/gegnir/991001273019706886>

Jóhanna T. Einarsdóttir, Anna Lía Pétursdóttir, Íris Dögg Rúnarsdóttir. (2019).

Tíðni orða í tali barna. Háskólaútgáfan.

Kassow, D. (2006). Parent-child shared book reading: Quality versus quantity of reading interactions between parents and young children. *Language and Communication*

<https://www.talaris.org/wp-content/uploads/sharedbook1.pdf>

Margrét Sigurðardóttir og Sigrún Birgisdóttir. (1998). Ritmálsörvun í leikskólum.

Tengsl leiks og ritmáls. Reykjavík.

Snow, C.E., Burns, M. S., & Griffin, P. (Eds.) (1998) *Preventing reading difficulties in young children*. Washington. DC: National Academy Press.

Tankersley, K. (2003). *The threads of reading: Strategies of literacy development*.

Alexandria, VA: Association for Curriculum and Supervision Development

Vukelich, C., & James C. (2004). *Building a foundation for preschool literacy: effective instruction for children's reading and writing development*. Newark, International Reading Association



Miðstöð menntunar
og skólaþjónustu

2922