



## A Jólasveinaratleikur



Jólasveinaratleikur er skemmtilegt jólaverkefni fyrir elsta árgang leikskóla og yngsta stig grunnskóla. Ratleikurinn er unnin í smáforritinu **Actionbound** og sameinar því góða hreyfingu og nútíma tækni. Nemendur vinna með tölur og bókstafi ásamt frásögn í bundnu máli og er leikurinn útfærður mismunandi eftir aldri.



### Tenging við námskrár og viðmið og vísbendingar

#### Leikskóli

- ✓ Í leikskóla ber að stuðla að heilbrigði og vellíðan barna með því að leggja áherslu á fjölbreytta hreyfingu og ögrandi og krefjandi útivist. Einnig eiga börn að geta notið þess að hlusta á sögur, ljóð, þulur og ævintýri.

#### Grunnskóli

- ✓ Við lok 4. bekkjar í grunnskóla eiga nemendur að geta hlustað og horft með athygli á upplestur, leikið efni, ljóð og söngva og greint frá upplifun sinni. Tengt þekkingu sína og reynslu við lesefni í því skyni að ná merkingu þess.

#### Frístund

- ✓ Börn kynnast útilífi og nærumhverfinu í daglegu starfi. Þau læra einnig að bera umhyggju fyrir öðrum, þróa með sér samkennd og tillitssemi og rækta vináttu.

### Tilgangur og markmið

- ✓ Að börnin njóti jólastemningar í góðri samveru undir berum himni
- ✓ Að börnin fái góða hreyfingu í náttúrulegu umhverfi
- ✓ Að börnin æfist í notkun tölu- og bókstafa
- ✓ Að börnin þjálfist í samvinnu
- ✓ Að börnin kynnist sögum um íslensku jólasveinana þrettán í bundnu máli og fornri orðanotkun.



## Lýsing ratleiks

Dagskráin er í formi 13 stöðva ratleiks. Ratleikurinn eru settur upp í smáforritinu [Actionbound](#) og er unninn út frá Jólasveinavísunum Jóhannesar úr Kötlum. Verkefni eru bæði áþreifanleg og í tölvutæku formi.

13 stöðvum með íslensku jólasveinunum hefur verið komið fyrir á svæði Gufunesbæjar. Krakkarnir finna staðsetningar hvers sveins með GPS punkti sem merktur inn á kort í spjaldtölvunni. Þegar staðurinn er fundinn gefur spjaldtölvun frá sér hljóðmerki og verkefni birtast. Hver staður er með mynd af jólasveininum ásamt ljóðinu um hann, að undanskildu nafninu sem börnin eiga að finna út. Á hverri stöð eru viðarstafir sem börnin nota til að komast að nafni viðeigandi jólasveins en svarið er skrásett í spjaldtölvu. Þegar nafn hvers sveins hefur verið fundið birtast 1-2 spurningar úr ljóðunum, sem svara þarf rafrænt og rétt til að komast á næsta stað. Leikur klárast þegar öll verkefni hafa verið leyst. Fyrir hvert verkefni fá þau stig.

## Efni og áhöld

Spjaldtölvur með verkefnum og skriflegum leiðbeiningum, spjald á hverri stöð með mynd af jólasveini, vísnaút með eyðum og kassa með viðarstöfum.

## Framkvæmd dagskrár

- ✓ Tekið er á mótí hópnum með gleðilegu spjalli um uppruna jólasveinanna í Lundinum Gufunesbæ og kynningu á leiknum.
- ✓ Hópurinn fær afhenta spjaldtölvur með fyrirmælum og leiknum uppsettum í smáforritinu Actionbound.
- ✓ **Skólahópur leikskóla** (elstu nemendur) og nemendur **fyrsta bekkjar grunnskóla fara í gegnum leikinn sem ein heild** þ.e. kennarinn þeirra fær spjaldtölvu og mun leiðir hópinn sinn samkvæmt fyrirmælum.
- ✓ **2, 3 og 4 bekkur** fara í gegnum leikinn í liðum (3-4 í liði, mest 8 lið). Hvert lið fær eigin spjaldtölvu og leysir úr verkefnum. Eftir að ratleikurinn hefur verið útskýrður ganga starfsmenn MÚÚ úr skugga um að öllum hafi tekist að skrá sig inn og skilji framvindu leiksins.
- ✓ Þegar verkefni þrettán eru leyst og allir jólasveinarnir eru fundnir, koma allir saman í Lundinum og fá hressingu.