



LANDVERND



Stjórnarráð Íslands
Umhverfis-, orku- og loftslagsráðuneytið

MÚÚ 
Miðstöð útivistar og útináms

Dagur íslenskrar náttúru 2022

Mýsland - Ratleikur

Mýsland



Stutt lýsing

- ✓ Mýsland er **tíu stöðva ratleikur** sem gerður er fyrir öll stig grunnskóla í tilefni af Degi íslenskrar náttúru. Í leiknum slást þátttakendur í för með hagamúsinni Mýslu og fara í ímyndað ferðalag um náttúru Íslands.
- ✓ Stöðvarnar samanstanda af myndum af náttúruperlum landsins og frásögnum af ævintýrum Mýslu. Mýsla upplifir íslenska náttúru í allri sinni dýrð en kemst einnig í hann krappan. Hún hittir fyrir kynlega kvisti sem reynast henni hjálplegir og verður margs fróðari á leið sinni um landið.
- ✓ Leikurinn er gerður fyrir allt að **6 lið/hópa**. Hver stöð inniheldur **6 litastjörnur með 6 bókstöfum**, einn bókstaf fyrir hvern hóp/lit. Nemendur nota bókstafina til að finna út **10 stafa leyniorð** (eitt leyniorð fyrir hvern hóp).
- ✓ Frásagnir Mýslu eru settar fram í ratleikjarforritinu [Actionbound](#). Notast þarf við snjalltæki til að hlusta á ævintýrin. Einungis þarf net meðan sögunum er niðurhalað í snjalltækin.
- ✓ **Leikurinn er tilvalinn sem samvinnuverkefni milli árganga.**
- ✓ Athugið að hægt er að sleppa snjalltækjum ef nemendur lesa söguna sjálfir.

Áherslur

- ✓ Vekja þátttakendur til vitundar um einstaka náttúru Ísland og kveikja hjá þeim áhuga.
- ✓ Fræða þátttakendur um hin ýmsu fyrirbæri í náttúrunni og þær hættur sem þar leynast.

Undirbúningur kennara



1. Niðurhala smáforritinu (appinu) Actionbound í 6 spjaldtölvur.

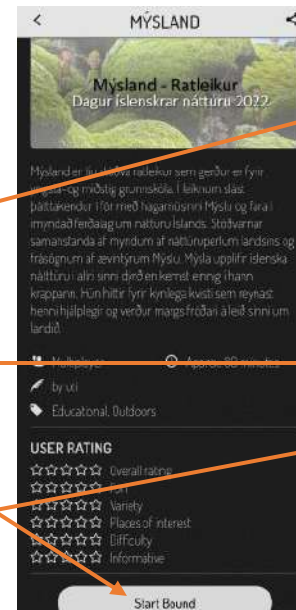
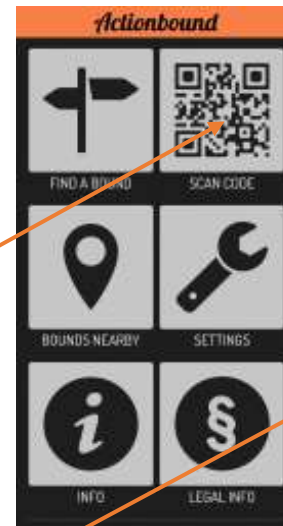
2. Ýta á Scan code

3. Skanna QR kóða leiksins í allar tölvur/síma

4. Ýta á **Start Bound**

5. Setja inn nafn á liði ásamt nöfnum á nemendum í liðinu

6. Haka við **We agree** og ýta á **Lets go.**



Framkvæmd

✓ **Nemendum er tjáð að** þeir séu að slást í för með hagamúsinni Mýslu sem sé á ferðalagi um náttúru Íslands og lendi þar í hinum ýmsu ævintýrum.

✓ **Nemendum er skipt upp í allt að 6 hópa eftir litum.**

✓ Gott er að láta hópana byrja á mismunandi stöðvum og vinna sig í gegnum allar stöðvarnar í réttri röð (1-10)

✓ **Þegar hver stöð er fundin skal:**

✓ Velja stöð í snjalltækinu með sama númeri. Passa upp á **númer** þeirrar **stöðvar** sem leitað er sé sú sama.

✓ Velja **Scan code**

✓ Skanna QR kóða (Actionbound)

✓ Skoða vel **myndir og hlusta á sögu**

✓ Muna hvaða **bókstafur** er í lit hópsins

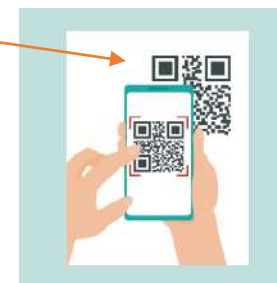
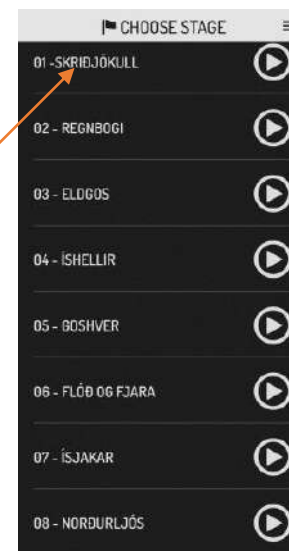
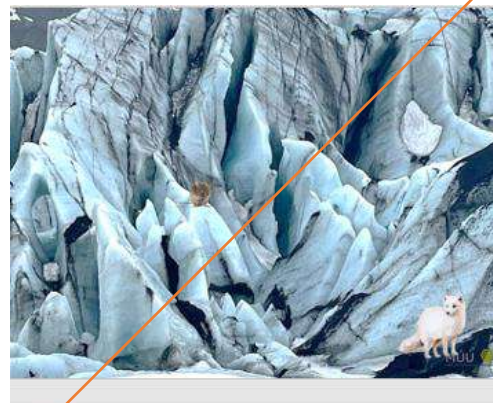
✓ **Eftir hverja stöð skulu allir hópar:**

✓ Koma til baka á upphafsstað

✓ Svара spurningum, (sem kennari spyr þau að)

✓ Skrá þann **bókstaf** sem er í lit hópsins á rétt númer á leyniorðaspjaldi

✓ Dæmi; Rauða liðið skráir **A** hjá **stöð 1**



| | | | | | | | | | | |
|------|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Stað | | | | | | | | | | |
| Lið | | | | | | | | | | A |