

Teiknigáta



Markmið Að nemendur þjálfist í að útfæra hugtök og hugmyndir á myndrænan hátt. Að nemendur spreyti sig sjálfir á að teikna myndefni sem tengist sýningarsalnum Upp á l. hæð Safnahússins. Best er að nemendur fái að skoða sýningarsalinn Upp sérstaklega, annað hvort fyrir eða eftir leikinn.

Hjálpargögn Kritt og tafla, stundaglas, ílát með orðum á miðum.

Leikskipulag Nemendum er skipt í lið með u.þ.b. fimm nemendum í hverju liði. Kennari gegnir hlutverki dómara.

Leiklýsing Einn nemandi kemur upp að töflu og fær að sjá orð á miða sem kennari dregur úr pokanum. Stundaglasinu er snúið og nemandinn teiknar mynd á töfluna sem lýsir orðinu, án þess að nota stafi og án þess að gefa frá sér hljóð. Liðsmenn reyna að geta upp á rétta orðinu áður en tíminn rennur út.

Leiðbeiningar Skiptið nemendahópnum í 4-6 manna lið. Veljið hvaða lið á að byrja og það lið velur einn leikmann til að vera fyrsti teiknari liðsins. Dómari dregur orð á miða úr poka og sýnir teiknaranum. Dómari snýr stundaglasinu um leið og teiknarinn byrjar að teikna. Teiknarinn teiknar mynd á töfluna sem lýsir orðinu, án þess að nota bókstafi, tölustafi og án þess að gefa frá sér hljóð. Aðrir leikmenn í liði teiknarans reyna að geta upp á orðinu áður en tíminn er liðinn. Ef liðið getur upp á orðinu fær liðið 1 stig og næsta lið á að gera. Stígahæsta liðið vinnur leikinn.

Viðbætur Ef leikmenn í liði teiknarans geta upp á orðinu, má liðið gera aftur. Öll liðin eru látin leika í einu. Hvert lið velur einn teiknara og allir teiknararnir sjá sama orðið í einu. Allir teiknarar gera svo teikningu sem lýsir sama orðinu og öll liðin eiga að geta upp á rétta orðinu. Það lið sem getur fyrst upp á rétta orðinu fyrst fær stig.

Orð á miðum:

Kóngur
Drottning
Prinsessa
Prins
Forseti
Biskup
Prestur
Kóróna
Skjaldarmerki
Orða (medalía)
Hásæti
Dýrlingur
Geislabaugur
Rjúpa
Dúfa
Bæn
Kirkja
Höll
Engill
Sverð
Heilagur andi
Lögregluþjónn