

Dýraleikurinn

Markmið: Skerpa athygli, leikræn tjáning og skemmta sér.

Leiklýsing:

Stjórnandi velur ákveðin dýranöfn eins og fugl, fiskur, könguló, köttur o.s.frv. Hann skrifar dýranöfnin á miða, hvert dýranafn á þrjá miða. Þar sem dýrin eru hluti af einni fjölskyldu þarf einnig að skrá pabbi, mamma eða barn. Miðarnir eru gerðir fyrir jafn marga og taka þátt í leiknum. Þeir eru síðan brotnir saman og hver dregur sér einn miða.

Bannað er að kíkja á miðana og þegar stjórnandinn segir „skipta,, skipta allir á miðum eins oft og þeir geta, án þess að kíkja á miðana. Þegar stjórnandinn segir síðan „byrja“ þá opna þátttakendur miðana og lesa á þá. Þeir reyna síðan að finna fjölskylduna sína með því að leika dýrið sem er skrifað á miðann þeirra. Þeir mega leika og gefa frá sér sömu hljóð og dýrið en aldrei má tala. Þegar fjölskyldumeðlimir hafa fundið hvert annað setjast eða krjúpa þeir niður í rétta röð: pabbi aftast – mamma – barn. Sú fjölskylda sem síðust er að finna hvert annað og setjast, er úr og þeirra miðar teknir úr umferð. Þannig gengur leikurinn koll af kolli þar til þrír standa eftir sem sigurvegarar.