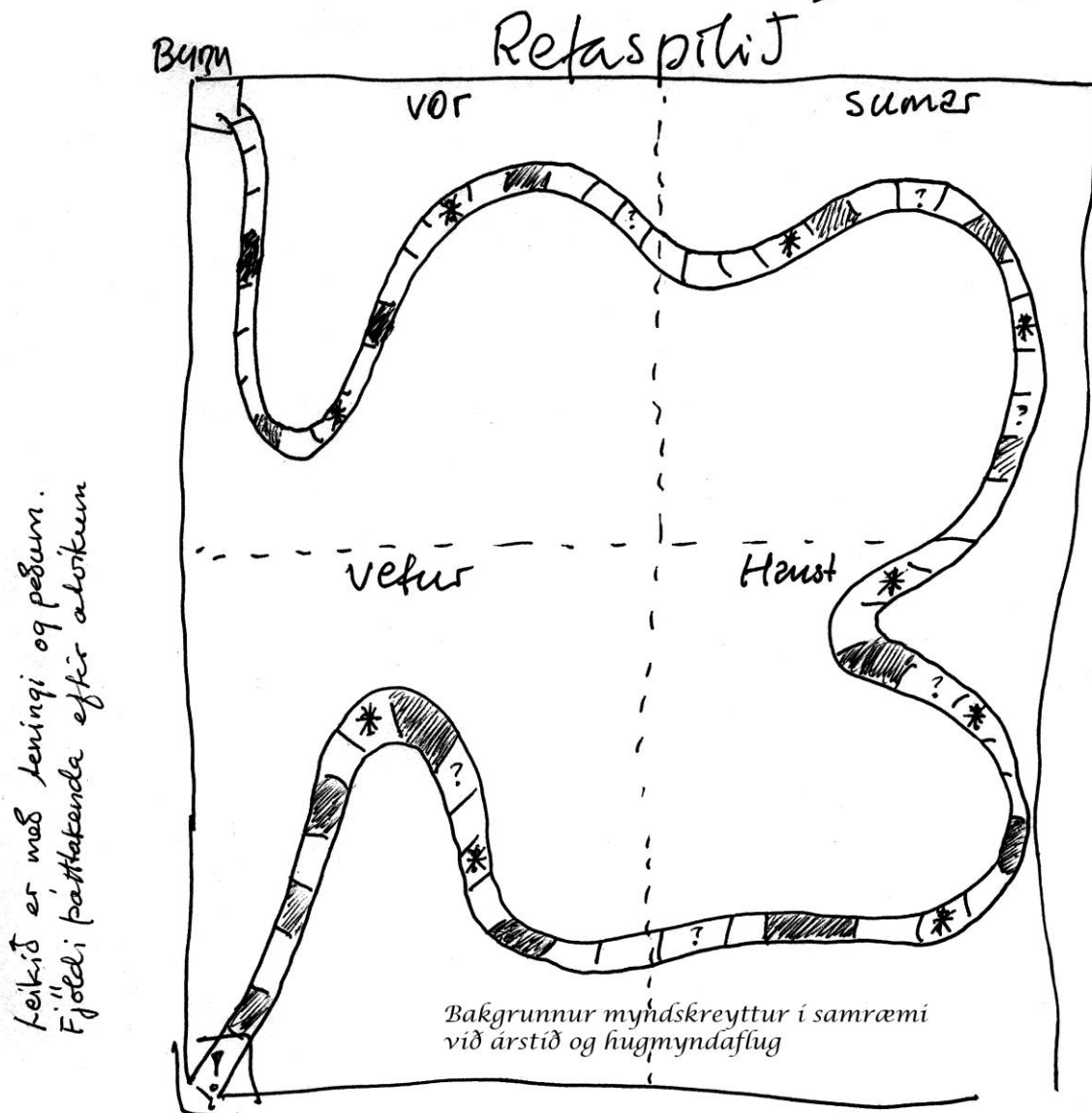





eða Minkaspilið
Músaspilið
Kanínuspilið
o.s.frv.



Leikið er með teningi og þessum.
Fjöldi þátttakanda eftir atvikið

Bakgrunnur myndskreyttur í samræmi við árstíð og hugmyndaflug

- Ein umferð í spili endurspeglar eitt ár í lífi dýrs.
-  Á skuggðum reitum er dreginn miði sem lengist albusðum í lífi dýrsins. Fyrir leikanda best eða flýttist í samræmi við atvikið.
-  "Veistu?" reitir. Leikandi dregur fróðleiksspæld sem hann les fyra samleikendur sína
-  Spurningareitir. Leikandi sem lendir á reit dregur spurninga-spæld og spyr meðleikendur. Sá sem fyrstur svarar rétt flýst fram um ákv. reitafjölda eftir styrkleikastigi
- ! Leikendur sem ná að ljúka umferð lífa velur og ná að hefja nýtt ár. Taka þarf mið af raunverulegum lífslíkum við gerð spils.

Spilið er tilvalið sem tilbreyting og sér í lagi heppilegt leslötum nútímanemendum. Hentar á öllum skólastigum. Í efri bekkjum grunnskóla og framhaldsskóla væri það góður kostur að kynna hugmyndina og láta nemendur sjálfa semja spilið. Heppilegt hópvinuverkefni. Hver hópur fær eina dýrategund. Í lok hópvinna er spilað af áfergju eins og hentar. Sigursælastur fær kannski verðlaun.

Hugmynd Þóris Haraldssonar, útfærð með hjálp Guðbjargar Guðjónsdóttur og Skúla Þórs Magnússonar.