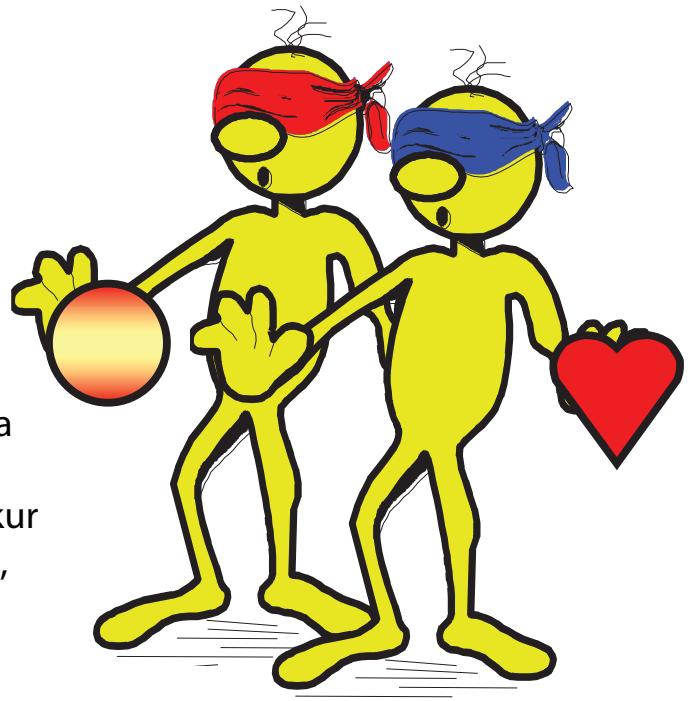


## GPS 10: Jákup og Esau

### Spæl: Kenna, føla, merkja

Í dagsins teksti snýr sögan seg um Ísak, sum kom til at signa tann skeiva sonin, tí hann ikki kundi síggja, og tí mátti hann føla seg fram.

Í hesum spælinum kunnu børnini heldur ikki síggja, og tí mugu tey eisini føla seg fram .



#### Útgerð:

Turruklæði til öll børnini.

10 lutir ella ting , sum børnini lætt kunnu kenna ella minnast, tá ið tey nerta við lutin (til dømis: ein ból tur, belti, vatnpistól o.s.fr.) möguliga nøkur torfør/løgin/stuttlig ting ella lutir tey skulu gita, og kanska pappír og blýantar til öll børnini.

Lat børnini seta seg í ein ring við bind fyrir eyguni.

Síðani verða teir ymisku lutirnir sendir runt, soleiðis at öll børnini kunnu merkja og føla allir lutirnir.

Síðani fáa børnini boð um at minnast allir lutirnir, sum tey kennast við.

Børninni fáa eisini boð um at taka sær góða tíð til hvønn einasta lut og ikki verða ótolin mótvægis hinum. Tá ið so allir lutirnir eru komnir aftur til leiðaran, verða allir lutirnir goymdir vekk, og børnini kunnu nú taka bindið av eygunum.

Eftir hetta kann man annaðhvört gera hetta:

- lata børnini skriva allir lutirnir niður, sum tey minnast (ella teska tey til ein leiðara), Barnið sum hevur flest røtt er vinnarin!

Ella:

- lata børnini skiftast um at nevna ein og ein lut, tey kenna aftur! (minst til at spryra tey minstu fyrst)