HUGMYNDIR AÐ VERKEFNUM FYRIR KRAKKA Á TÍMUM COVID-19

Ertu meira á netinu en vanalega? Hvað með að **semja nokkrar góðar reglur** með börnunum þínum um netnotkun fjölskyldunnar?

Verið skapandi! Vafrið saman á netinu til að fá hugmyndir og læra nýja hluti. Að **búa til** eitthvað saman á netinu getur verið mjög skemmtilegt.

Á þessum tímum er sérstaklega mikilvægt að börn kunni að **aðskilja sannar upplýsingar frá fölskum.** Finndu fróðleik á netinu um hvernig það er hægt.

Veirur gera ekki upp á milli fólks! Notaðu þessa staðreynd til að **sýna börnunum** þínum að við séum öll jöfn og þurfum að sýna **samkennd** og setja okkur í spor annarra.

Nú þegar börn þurfa að verja mest af tíma sínum innandyra, hjálpið þeim að halda **jafnvægi** á netnotkun og öðrum viðfangsefnum, svo sem að spila borðspil og gera æfingar saman.

Spjallið við börnin um **kurteisi og samskiptareglur** á netinu. Útskýrið fyrir þeim afhverju þær eru til og hvernig við notum þær á netinu.

Ung börn finna á sér þegar eitthvað mikið er í gangi. Fáið þau til að koma með **hugmyndir** um hvernig best er að takast á við ástandið. Þau munu einnig **læra af** þinni reynslu og öðlast skilning á sameiginlegri ábyrgð.

Skoraðu á börnin þín í keppni um **hvað á að gera og hvað á ekki að gera á netinu**. Þau geta notað netið sem hjálpartæki. Allir kynna svo listann sinn fyrir hinum í fjölskyldunni.

Allir búa til og skrifa niður tvö **lykilorð** á miða og setja í skál. Dragið einn í einu og giskið á hver samdi lykilorðið. Þið getið fundið góð ráð á netinu við að búa til örugg lykilorð.

Biðjið börnin ykkar um að telja upp **réttindi og skyldur viðskiptavina** í verslun. Ræðið áhrifin sem núverandi ástand hefur í verslunum og hvers þarf að gæta þegar verslað er á netinu.

Spilaðu spilið “Sigraðu veiruna” sem er á næstu blaðsíðu

Frekari upplýsingar má finna á: www.coe.int/dce

COUNCIL OF EUROPE
CONSEIL DE L'EUROPE

Upphaf
Endir

Til hamingju!

1. Ferskt loft er gott fyrir flesta. Opnaðu og lokaðu næsta glugga.

2. Afhverju höldum við okkur inni? Nefndu 2 ástæður.

3. Þú faðmaðir vin þinn út á götu! Afhverju ættir þú ekki að gera það? Þú situr hjá í eina umferð.

4. Hversu lengi átt þú að þvo á þér hendurnar með sápu?

5. Pakki kemur heim til þín í pósti. Leiktu hvernig þú tekur á móti honum.

6. Hvert er best að hnerra? Í olnbogann, fótinn eða í höndina á einhverjum öðrum?

7. Þú ert gjafmild/ur. Gefðu næstu umferð þína til einhvers annars.

8. Þú fórst út án þess að láta vita. Það er ekki gott. Farðu tvo reiti til baka.

9. Hvernig dreifast veirur? Ef þú svarar rétt máttu færa þig á reit 12.

10. „Það er allt of mikið gert úr þessari veiru“ Þú situr hjá eina umferð fyrir þetta viðhorf

11. Þú gleymdir að þvo þér um hendurnar. Farðu til baka á reit 4.

12. Það er glatað að vera alltaf heima. Eða hvað? Finndu upp á einhverju tvennu skemmtilegu að gera heima.

13. Þú hnerraðir út í loftið. Farðu aftur á reit 6 til að rifja upp hvert best er að hnerra.

14. Þú sendir vinum og fjölskyldu reglulega skilaboð til að sýna að þú ert að hugsa um þau.

15. Þú ert veiruvarnarmeistari. Farðu til baka á reit 9 til að fræða okkur um veirur.

16. Hversu lengi lifir kórónuveiran á plastumbúðum?

17. Hversu lengi getur kórónuveiran lifað á pappaumbúðum?

18. Þú hnerraðir. Sýndu okkur hvernig á að hósta eða farðu á reit 13 til upprifjunar.

19. Til þess að komast að endamarkinu segðu frá þremur leiðum til að sigra veiruna.

Fyrir 2-6 þáttakendur

Þið þurfið tening og einn leikmann hvert til að spila.

1. Kastið upp á hver byrjar. Sá sem fær hæstu töluna byrjar.
2. Skiptist á að gera þangað til sigurvegari er fundinn.
3. a) Ef þú lendir á grænum reit átt þú að lesa upphátt það sem þar stendur.
   b) Á appelsínugulum reitum bíður þín verkefni.
4. Sá sem er fyrstur á síðasta reitinn og nefnir þrjár leiðir til að sigra veiruna vinnur.

Þú mátt nota netið til að hjálpa þér ef þú veist ekki svörin. Við mælum sérstaklega með www.covid.is.

Leikmenn

Hver þátttakandi fær einn leikmann. Klipptu þinn út og límdu á pappa.

COUNCIL OF EUROPE
CONSEIL DE L'EUROPE