

Heimildir

- Anna Kristjánsdóttir, Ingvar Sigurgeirsson, Jacqueline Friðriksdóttir, Matthildur Guðmundsdóttir, Stella Guðmundsdóttir og Þóra Kristinsdóttir (1987). *Námspil: hugmyndasafn um notkun námspilanna*. Reykjavík: Námsgagnastofnun.
- Armstrong, T. (2001). *Fjölgreindir í skólastofunni* (Erla Kristjánsdóttir þýddi og staðfærði). Reykjavík: JPV útgáfa.
- Crews, A. (2011). Getting teachers on "board". *Knowledge Quest*, 40(1), 10–13. Sótt 13. júlí 2013 af <http://search.proquest.com/docview/912509455?accountid=135943>
- Dominick, A. og Clark, F. B. (1996). Using games to understand children's understanding. *Childhood Education*, 72(5), 286. Sótt 13. júlí 2013 af <http://search.proquest.com/docview/210384264?accountid=135943>
- Guðni Kolbeinsson (1984). *Spilabókin*. Reykjavík: Vaka
- Grunfeld, F.V. (1985). *Spil og leikir um víða veröld* (Björn Jónsson íslenskaði). Reykjavík: Almenna bókafélagið.
- Henning, J. E.(2008). *The art of discussion-based teaching: opening up conversation in the classroom*. New York: Routledge
- Ingvar Sigurgeirsson (1976). *Nafnorð, fram um þrjá reiti: um notkun spila í kennslu*. Reykjavík: Menntamálaráðuneytið, skólarannsóknardeild.
- Ingvar Sigurgeirsson (1999a). *Að mörgu að hyggja: handbók um undirbúning kennslu*. Reykjavík: Æskan.
- Ingvar Sigurgeirsson (1999b). *Litróf kennsluaðferðanna*. Reykjavík: Æskan.
- Ingvar Sigurgeirsson (2011) *Hvað er námspil* (linkur á glærupakka neðst á síðunni). Sótt 29. nóvember 2012 af <https://notendur.hi.is/~ingvars/namskeid/Leikir/namsspil.htm>

Koster, R. (2005). *A theory of fun for game design*. Arizona: Paraglyph Press Inc.

Kuhn, M. A., RN, C., PhD. (1995). Gaming: A technique that adds spice to learning? *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 26(1), 35–39. Sótt 13. júlí 2013 af
<http://search.proquest.com/docview/915653432?accountid=135943>

Lustick, D. (2001). Fun and games science. *The Science Teacher*, 68(3), 58–61.
Sótt 13. júlí 2013 af
<http://search.proquest.com/docview/214621338?accountid=135943>

Mennta- og menningarmálaráðuneyti. (2011). *Aðalnámskrá - almennur hluti*. Reykjavík: Mennta- og menningarmálaráðuneyti.

Mennta- og menningarmálaráðuneytið. (2013). *Aðalnámskrá grunnskóla - greinasvið 2013*. Reykjavík: Höfundur. Sótt 23. mars 2013 af <http://www.menntamalaraduneyti.is/utgefidefnin/namskrar/adalnamskra-grunnskola/>

Mungai, D., Jones, D. og Wong, L. (2005). *Games to teach by*. Sótt 15. mars 2013 af
http://www.uwex.edu/disted/conference/Resource_library/proceedings/02_47.pdf

Nicholson, S. (2011). Making gameplay matter: Designing modern educational tabletop games. *Knowledge Quest*, 40(1), 60–65. Sótt 13. júlí 2013 af
<http://search.proquest.com/docviwe/912513342?accountid=135943>

Salen, K. og Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT press.

Sigríður Margrét Sigurðardóttir (munnleg heimild, 11. febrúar 2013)

Þorbjörg Arnórssdóttir (1995). *Vegprestur: handbók fyrir skóla*. Rúnar Sigþórsson og Sigfús Grétarsson (ritstýrðu). Sótt 17. mars 2013 af
<http://www.ismennt.is/vefir/sfs/vegprkhaettir.html>

Heimildir spils

- Bjärbo L. (2010). *Maðurinn - Hugur og heilsa, grunnbók* (Örnólfur Thorlacius þýddi og staðfærði). Kópavogur: Námsgangastofnun. (Upphaflega gefið út 2008).
- Karlander L. (2010). *Maðurinn - Hugur og heilsa, vinnubók* (Örnólfur Thorlacius þýddi og staðfærði). Kópavogur: Námsgagnastofnun. (Upphaflega gefið út 2008).
- Parker, S. (2006). *Mannslíkaminn* (Þuriður Þorbjarnardóttir þýddi). Reykjavík: Skrudda. (Upphaflega gefið út 2004).
- Rodell, A. (2010). *Maðurinn - Hugur og heilsa, kennsluleiðbeiningar* (Örnólfur Thorlacius þýddi og staðfærði). Kópavogur: Námsgagnastofnun. (Upphaflega gefið út 2008).
- Smith, P. (rits) (2007). *Mannslíkaminn* (Guðrún Bjarkadóttir þýddi) Reykjavík: Mál og menning. (Upphaflega gefið út 2005).
- Åbyholm, F. (1989). *Fjölskylduhandbók í skyndihjálp* (Guðrún Svansdóttir þýddi). Reykjavík: Mál og menning.