

PEDAGOGISK MATERIALE



KOBLET TIL LÆREPLANEN

FORMÅL OG MÅL

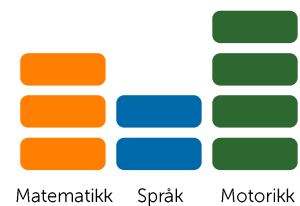
- Utvikle finmotorikk og øye-hånd-koordinasjon.
- Trene på å følge instruksjoner.
- Utvikle evnen til å sortere etter farge.
- Trene samarbeid og sosiale ferdigheter.
- Oppmuntre til kommunikasjon om farger og mønstre.



Zigzag - plukke kuler

Art.nr. 137696

KLASSIFISERING



UNDERVISNINGSSOPPLEGG

Tren finmotorikk og konsentrasjon: Begynn med å legge alle trekulene i midten av sirkelen. Ta hver sin pinsett og vis hvordan man enklest bruker den for å fange og plukke opp kuler. La elevene trene konsentrasjonen og finmotorikken i ro og mak, det kreves presisjon for å få tak i de runde kulene.

Tren på å følge instruksjoner: Når de føler seg trygge på å plukke kulene med pinsetten, kan man gi instruksjoner som for eksempel å først plukke opp en trekule som er gul, deretter en som er grønn osv. La elevene gi hverandre instruksjoner. Diskuter sekvensene som dannes sammen. Still spørsmål som: Hvilken trekule ligger lengst til venstre? Høyre? Hvilken kule ligger på tredje plass fra venstre?

Tren på mønstre med mønsterkortene: Ta frem et av mønsterkortene og plukk kuler etter mønsteret, at mønsteret er tegnet i zigzag-form gjør det litt ekstra lurt. Kulene legges i rommene på trebrettet. Hvis det er ett barn som trener, kan samme barn legge fire mønstre. Vri trebrettet etter hvert som mønstrene blir ferdige. Når alle rommene er fylt, kan de tømmes og kulene legges tilbake i midten. Samme øvelse kan gjøres med opptil fire barn samtidig. Da trenes sosiale ferdigheter, turtagning og samarbeid.

Spill spillet: Bruk materialet og spill etter reglene som er beskrevet sist i dette dokumentet.

BEGREP

Fargenes navn, instruksjoner, mønster, orden, venstre, høyre, først, sist, ordinaltall etc

FLERE TIPS OG IDEER

Tren minnet: Pedagogen viser et mønsterkort i ti sekunder og snur deretter det bort. Deretter skal barna prøve å gjenskape sekvensen fra minnet og legge kuler i rommet med pinsetten.

SPILLETS REGLER

Forberedelser: Begynn med å legge alle trekulene i midten av sirkelen. Gi hver deltaker en pinsett, og fargen på pinsetten bestemmer også hvilket rom deltakeren skal legge kulene sine i. Vis hvordan man enklest bruker pinsetten og tren på å fange og plukke opp kuler. Bland mønsterkortene og legg dem med mønsteret ned i en haug på bordet.

Spilletts regler: Begynn med å ta et kort fra haugen, snu det og legg det på bordet slik at alle ser. Nå skal spillerne så raskt som mulig bruke pinsetten for å plukke opp kuler som matcher kortets mønster. Det gjelder å være konsentrert for trekulene ruller lett bort. Kulene plasseres i deltakerens rom i riktig rekkefølge i henhold til Zigzag-mønsteret på kortet. Den som blir ferdig roper "Stopp". Alle deltakere må da stoppe, og man teller poengene sine. Personen som ble ferdig først og som har riktig mønster får beholde kortet. Den hvis mønster gir flest poeng får også et kort (som tas fra haugen). Vinneren av spillet er den deltakeren som først får åtte kort.

Tell poeng: For at mønsteret skal være korrekt, må det matche kortet i riktig rekkefølge, men mønsteret kan gå fra venstre eller høyre.

Helfargede kuler gir 1 poeng.

Kuler med en hvit prikk gir 2 poeng.

Kuler med to farger, kan brukes til hvilken som helst av de to fargene og gir 3 poeng.



Eksempel på hvilke kuler som kan plukkes og hvilke poeng de gir.

