

PEDAGOGISTA MATERIAALIA

TARKOITUS JA TAVOITTEET

- Kehittää hienomotoriikkaa ja silmä-käsi-koordinaatiota.
- Harjoittaa ohjeiden noudattamista.
- Kehittää kykyä lajitella väreittäin.
- Harjoittaa yhteistyötä ja sosiaalisia taitoja.
- Kannustaa värien ja kuvioiden kommunikointiin.



Siksak kuulien poiminta -peli

Tuotenro 137696



OPETUSSUUNNITTELU

Harjoittele hienomotoriikkaa ja keskittymistä: Aloita asettamalla kaikki puuhelmet ympyrän keskelle. Anna lasten ottaa pinsetit ja näytä, kuinka niitä käytetään helmien nappaamiseen ja poimimiseen. Anna lasten harjoitella keskittymistään ja hienomotoriikkaansa rauhassa, sillä pyöreiden helmien poimiminen vaatii tarkkuutta.

Harjoittele ohjeiden noudattamista: Kun lapset tuntevat helmien poimimisen pinseteillä varmaksi, voit antaa ohjeita, kuten poimi ensin keltainen puuhelmi, sitten vihreä jne. Anna lasten antaa toisilleen ohjeita. Keskustelkaa yhdessä muodostuvista sekvensseistä. Esitä kysymyksiä, kuten: Mikä puuhelmi on vasemmalla? Entä oikealla? Mikä helmi on kolmas vasemmalta?

Harjoitelkaa kuvioita kuviokorttien avulla: Ota esille yksi kuviokortista ja poimi helmet kuvion mukaan. Se, että kuvio on piirretty siksak-muotoon, tekee siitä hieman haastavamman. Helmet asetetaan puulautasen lokeroihin. Jos tehtävää suorittaa yksi lapsi, sama lapsi voi tehdä neljä kuviota. Käännä puulautasta sitä mukaa kun kuviot valmistuvat. Kun kaikki lokerot on täytetty, ne voidaan tyhjentää ja helmet voidaan palauttaa keskelle. Samaa harjoitusta voidaan tehdä jopa neljän lapsen kanssa samanaikaisesti. Silloin harjoitellaan sosiaalisia taitoja, vuorottelua ja yhteistyötä.

Pelaa peliä: Käytä materiaalia ja pelaa sääntöjen mukaan, jotka on kuvattu tämän asiakirjan lopussa.

KÄSITTEITÄ

värien nimet, ohjeet, kuviot, järjestys, vasen, oikea, ensimmäinen, viimeinen, järjestysluvut

LISÄÄ VINKKEJÄ JA IDEOITA

Harjoittele muistia: Opettaja näyttää mallikortin kymmenen sekunnin ajan ja kääntää sen sitten pois. Sen jälkeen lapset yrittävät toistaa sekvenssin muististaan ja laittaa helmet lokeroon pinseteillä.

PELISÄÄNNÖT

Valmistelut: Aloita asettamalla kaikki puuhelmet ympyrän keskelle. Anna jokaiselle osallistujalle pinsetit, pinsettien väri määrittää sen, mihin lokeroon osallistujan tulee laittaa helmensä. Näytä, kuinka pinsettejä käytetään helpoiten ja anna lasten harjoitella helmen nappaamista ja nostamista. Sekoita mallikortit ja aseta ne malli alaspäin pöydälle.

Pelin säännöt: Aloita ottamalla kortti pinosta, käännä se ja aseta pöydälle niin, että kaikki näkevät sen. Nyt pelaajien on mahdollisimman nopeasti käytettävä pinsettejä poimiakseen helmiä, jotka vastaavat kortin mallia. Tämä vaatii keskittymistä, koska puuhelmet rullaavat helposti pois. Helmet asetetaan osallistujan lokerikkoon oikeassa järjestyksessä kortin Siksak-mallin mukaan. Se, joka on ensimmäisenä valmis, huutaa "Stop". Kaikkien osallistujien on sitten pysähdyttävä ja laskettava pisteensä. Henkilö, joka valmistui ensin ja jonka malli on oikea, saa pitää kortin. Se, jonka malli antaa eniten pisteitä, saa myös kortin (otetaan pinosta). Pelin voittaja on se, joka kerää ensimmäisenä kahdeksan korttia.

Pisteiden laskeminen: Jotta malli olisi oikea, sen on vastattava korttia oikeassa järjestyksessä. Malli voi alkaa vasemmalta tai oikealta.

Täysväriset helmet antavat 1 pisteen.

Helmet, joissa on valkoinen piste, antavat 2 pistettä.

Kaksi väriä sisältävät helmet, joita voidaan käyttää kumpaankin kahteen väriin, antavat 3 pistettä.



Esimerkkejä siitä, mitä palloja voidaan kerätä ja kuinka monta pistettä ne antavat.

