

PÆDAGOGISK MATERIALE

FORMÅL OG MÅL

- Udvikle finmotorik og øje-hånd-koordination.
- Øve sig i at følge instruktioner.
- Udvikle evnen til at sortere efter farve.
- Træne samarbejde og sociale færdigheder.
- Opfordre til kommunikation om farver og mønstre.



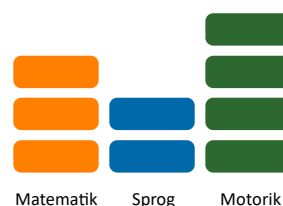
KNYTTET TIL LÆREPLANEN



Zigzag - Pluk kugler

Varenr. 137696

FAGOMRÅDE



AKTIVITETSFORSLAG

Træn finmotorik og koncentration: Start med at lægge alle trækuglerne i midten af cirklen. Lad børnene tage en pincet hver, og vis, hvordan man nemmest bruger den til at fange og samle kugler op. Lad børnene træne deres koncentration og deres finmotorik i ro og mag, da det kræver præcision at få fat i kuglerne, der let ruller væk.

Øv jer i at følge instruktioner: Når børnene føler sig trygge ved at samle kuglerne op med pincetten, kan man give instruktioner som for eksempel, at man først skal samle en trækugle op, der er gul, derefter en, der er grøn osv. Lad børnene give hinanden instruktioner. Diskuter de sekvenser, der dannes. Stil spørgsmål som: Hvilken trækugle ligger længst til venstre? Højre? Hvilken kugle er nummer tre fra venstre?

Træn mønstre med mønsterkortene: Brug mønsterkortene til at samle kugler efter et zigzag-mønster. Kuglerne placeres i rummene på træpladen. Et barn kan øve sig alene ved at lægge fire mønstre og dreje pladen efter hver runde. Når alle rummene er fyldt, kan de tømmes, og kuglerne lægges tilbage i midten. Hvis flere børn deltager, trænes sociale færdigheder som turtagning og samarbejde.

Spil spillet: Brug materialet og spil efter reglerne, der er beskrevet nederst i dette dokument.

BEGREBER

farvernes navne, instruktioner, mønstre, orden, venstre, højre, først, sidst, ordenstal

TIPS OG IDEER

Træn hukommelsen: Pædagogen viser et mønsterkort i ti sekunder og vender det derefter væk, hvorefter børnene skal forsøge at genskabe sekvensen fra hukommelsen og placere kuglerne i rummene med pincetten.

SпилЕТS REGLER

Forberedelser: Start med at lægge alle trækuglerne i midten af cirklen. Giv hver deltager en pincet. Farven på pincetten bestemmer, hvilket rum deltageren skal placere sine kugler i. Vis, hvordan man nemmest bruger pincetten, og lad deltagere øve sig i at fange og samle kugler op. Bland mønsterkortene og læg dem med mønsteret nedad i en bunke på bordet.

Spillet's regler: Start med at trække et kort fra bunken, vend det og læg det på bordet, så alle kan se det. Nu skal spillerne så hurtigt som muligt bruge pincetten til at samle kugler, der matcher kortets mønster. Det gælder om at være koncentreret, for trækuglerne ruller let væk. Den første, der bliver færdig, råber "Stop". Alle spillerne skal stoppe og tælle deres point. Spilleren, der blev færdig først og som har det rigtige mønster, får lov til at beholde kortet. Den, hvis mønster giver flest point, får også et kort (som tages fra bunken). Vinderen af spillet er den deltager, der først får otte kort.

Tæl point: For at mønsteret skal være korrekt, skal det matche kortet i den rigtige rækkefølge, men mønsteret kan gå fra venstre eller fra højre.

Helfarvede kugler giver 1 point. Kugler med en hvid prik giver 2 point. Kugler med to farver giver 3 point (kan bruges som begge farver).



Eksempler på hvilke kugler der kan samles op, og hvilke point de giver.

