

PÆDAGOGISK MATERIALE



KNYTTET TIL LÆREPLANEN

FORMÅL OG MÅL

- Fremme udviklingen af sproglig bevidsthed.
- Udvide ordforrådet gennem sprogstimulerende aktiviteter.
- Skabe interesse for remser og fortællinger.
- Styrke fantasi og kreativitet.
- Træne finmotorik og øje-hånd-koordination.



FAGOMRÅDE



Matematik Sprog Motorik

Motivruller – remser

Varenr. 140764

AKTIVITETSFORSLAG

Saml børnene i en rundkreds på gulvet eller ved et bord. Vis dem motivrullerne, og fortæl, at I sammen skal udforske noget nyt og spændende. Hold en af rullerne op, og spørg børnene, om de kan gætte, hvad det forestiller. Forklar, at rullerne er værktøjer, der kan hjælpe jer med at skabe mønstre og figurer inspireret af remser og eventyr. Vis, hvordan en rulle bruges ved at trykke den ned og rulle den over f.eks. ler eller sand. Vis mønsteret, og spørg, om børnene genkender det. Hvis rullen med "Lille Peter Edderkop" bruges, så syng remsen sammen. Opfordr børnene til selv at rulle og syng med.

Udforskning og leg: Del rullerne ud og lad børnene skabe deres egne mønstre. Gå rundt og stil åbne spørgsmål som: "Hvad ser du?" eller "Hvilken remse tror du, dette mønster kommer fra?" Syng remserne i fællesskab. Saml børnene igen, og lad dem vise deres kreationer for hinanden. Spørg: "Hvad syntes du var sjovest?" "Hvordan kunne vi bruge rullerne næste gang?"

BEGREBER

rulle, trykke, remse, eventyr, mønster, teknikker, materialer, synge, udforske

TIPS OG IDEER

Træk fra pose: Læg rullerne i en stofpose. Lad et barn vælge en rulle med lukkede øjne, rulle den over et stykke ler og gætte, hvilken remse motivet forestiller. Syng remsen sammen.

Udforsk teknikker og materialer: Eksperimentér med forskellige tryk- og rulleteknikker for at skabe varierede mønstre. Brug forskellige materialer som ler, modellervoks, sand, jord eller saltdej. Prøv også kombinationer – f.eks. sand blandet med ler – for at få forskellige teksturer. Sammenlign mønstrene og mærk forskellen i overfladerne. Opfordr børnene til at beskrive, hvad de ser og føler.