

PEDAGOGISK MATERIALE

FORMÅL OG MÅL

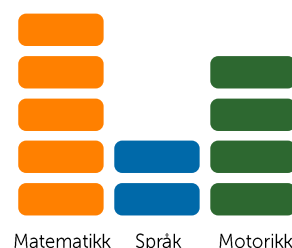
- Tren logisk tenkning og problemløsningsevne.
- Utvikle evne til romlig tenkning.
- Utvikle kommunikasjon og samarbeid.
- Fremme og trene finmotorikk.



EDUCO Marble code

Art.nr. 149430

KLASSIFISERING



UNDERVISNINGSOPPLEGG

Bli kjent med materialet: EDUCO Marble code vei inneholder en stor holdbar treramme og 40 trebrikker. 10 dobbeltsidige oppgavekort i slitesterk plast, 2 kuler og en praktisk trekasse for oppbevaring. Dette materialet er utviklet av pedagoger for at barna/elevne på en utforskende og morsom måte skal kunne trene logisk tenkning og problemløsningsevne. Kulen skal kunne ta seg fra start til målpunktet, og de skal finne ut kulens vei og hvilke brikker som trengs for å løse oppgaven. Oppgavekortene gir veiledning og fasit om man trenger det, slik at det er mulig å tilpasse materialet etter hvor utfordrende man vil at det skal være. Når kulens vei er lagt ut, blir det en samarbeidsøvelse å få kulen til å rulle fra start til mål. Oppgavene er laget med økende vanskelighetsgrad.

1) Ta et oppgavekort med en løsning på baksiden av kortet. Samle sammen det antall fargede og ufargede trebrikker som er angitt på kortet. Plasser de fargede brikkene på brettet i henhold til oppgavekortet. Tenk nøye og prøv å legge til de ufargede brikkene til de fargekodede slik at det blir en bane for kulen å rulle gjennom. Fyll de gjenværende rommene med brikker som er vendt opp ned. Plasser deretter en kule i den grønne startbrikken. Ta brettet i begge hender (alene eller sammen med en kamerat) og vipp det slik at kulen tar seg gjennom banen fra grønt til rødt gjennom alle utlagte brikker. Hvis dette ikke er mulig, er banen feil og du må justere den. Se om nødvendig på baksiden av kortet for en løsning.

2) Ta et oppgavekort uten en løsning på baksiden av kortet. Plasser de fargede brikkene på brettet i henhold til oppgavekortet. Lag en kulebane som kobles til disse brikkene på hvilken som helst måte dere vil. Fyll de gjenværende rommene med brikker som er vendt opp ned. Gjør det så enkelt eller komplekst som dere vil. Plasser en kule i den grønne startbrikken. Ta brettet i begge hender og vipp det slik at kulen ruller langs banen fra grønt til rødt.

BEGREP

Samarbeid, finmotorikk, problemløsning, romforståelse etc.

FLERE TIPS OG IDEER

Forenkling: Med yngre barn kan man forenkle ved å la dem bygge banen som vises på baksiden av oppgavekortene.

Samarbeid og jobb sammen: Bygg en bane sammen og prøv også å rulle kulen sammen.

Finn på din egen bane: Sett opp et mål. For eksempel "gjør banen så lang eller kort som mulig eller finn på en bane med så mange svinger eller kryss som mulig".

Skap utfordringer for hverandre: Plasser ut noen fargede brikker på brettet og be den andre bygge dem sammen slik at en hel kulebane dannes. Sjekk sammen om kulen ruller fra grønt til rødt. Lag en labyrinthbane med blindveier. Be noen andre rulle kulen gjennom banen.

