

PEDAGOGISK MATERIALE

FORMÅL OG MÅL

- Fremme finmotorikk, konsentrasjon og kreativitet.
- Utvikle evnen til å se, gjenkjenne og lage mønstre.
- Utvikle evnen til problemløsning.
- Øve på matematiske begreper som form, størrelse og farge.
- Øve på å følge instruksjoner og se sekvenser.



EDUCO Tre perler

Art.nr. 149464

KLASSIFISERING



UNDERVISNINGSSOPPLEGG

Vli kjent med materialet: EDUCO Tre perlen inneholder plastperler (ulike former og farger) og 12 dobbeltsidige oppgavekort, en holder i tre til kortene og røde snorer. Begynn med å vise de fargerike perlene og arbeidskortene. Presenter de ulike formene og snakk om form og farger, og la de utforske og kjenne på perlene. Tilpass hvilke begreper og på hvilket nivå diskusjonen føres avhengig av hvor eleven eller barnegruppen befinner seg.

Vis hvordan man trer perler på pinnen og på snorene, og la barna/elevene øve selv. La dem bestemme hvilket mønster de vil ha, eller gi dem enkle instruksjoner som for eksempel: "Bruk bare grønne perler, bruk blå og røde perler, eller ta annenhver blå og annenhver rød perle."

Bruk arbeidskortene: Ta et oppgavekort med fargede perler og velg om mønsteret skal bygges på pinnen eller på en snor. Ofte er det lettere å begynne å lage mønstre ved å plassere oppgavekortet i trestativet og bygge mønsteret på pinnen. Utvid deretter med å tre perler på en snor etter oppgavekortets mal. Utfordre videre ved å ta det svart-hvite oppgavekortet i stedet for det med farger. Her velger barnet/elevene fargene selv.

BEGREP

Fargenavnene, navn på former, mønster, høyre, venstre, ved siden av, mellom, ordenstall etc.

FLERE TIPS OG IDEER

Sorter perlene på ulike måter, for eksempel etter farge, form og til slutt etter både form og farge. Lag et mønster med egen design. Øv på å snakke om mønsteret og sette ord på det. Hvilken perle kommer først/sist? Hvor er den gule perlen som ser ut som en kube? Hvilken perle er til høyre for den grønne runde

perlen? Utfordre til å fortelle og bruke ordenstall og andre relevante begreper. Lag egne mønstre og oppgavekort. De kan bytte med hverandre eller samarbeide for å løse dem.