lekolar®

Lattiamerkit – aktiviteettiehdotukset

Sisältää:

6 käsiparia

6 jalkaparia

8 kpl renkaita

10 suoraa osaa

10 kpl nuolia

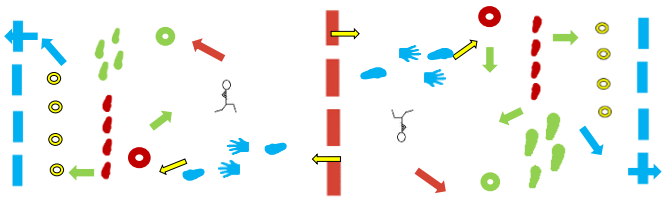
Perusaktiviteettirata: (sopii kaikenikäisille lapsille, vaikeusastetta voidaan sopeuttaa)

Aseta lattiamerkit lattialle tai maahan vaihtelevassa järjestyksessä pitkäksi radaksi sisällä tai ulkona. Anna lasten/oppilaiden edetä radalla nuolien osoittamaan suuntaan, tasapainotellen ja hyppien. *Kädet* voidaan asettaa kohtaan, jossa halutaan lasten/oppilaiden laittavan kätensä. *Jalkamerkeillä* voidaan osoittaa matka, joka tulee hyppiä yhdellä tai kahdella jalalla. Ulkona, asvaltilla tai laatoilla, rataa voi täydentää katuliitumerkinnöillä.

Vaihtelua leikkiin: Keksi nuolien väreillä eri merkitykset; punainen tarkoittaa konttaamista, sininen yhdellä jalalla hyppimistä, keltainen taaksepäin kävelemistä jne.

Keksi tehtävä jokaiseen renkaaseen: Jokaiseen renkaaseen voi esimerkiksi laittaa/kirjoittaa numeron kuvia sekä kuva, josta näkee mitä kyseisen renkaan kohdalla tulisi tehdä – hyppää 3 kertaa, pyöri ympäri 2 kertaa jne. Vanhemmille oppilaille tehtävät voi esim. kirjoittaa eri kielellä ja tehtävät voivat olla vaativampia, kuten punnertamista tai rakennuksen ympäri juoksemista. Näin voi harjoitella liikkumista, matematiikan luku- ja tilakäsitteitä sekä eri kieliä samanaikaisesti.

Pienempi rata: Jos haluaa tehdä pienemmän radan, voi asettaa punaiset suorat palat lähtöviivaksi keskelle ”pelikenttää”. Punaisten palojen molemmille puolille laitetaan siniset maaliviivat. Viivojen välissä tehdään ristiin rastiin eri tehtäviä, kunnes ylitetään sininen maaliviiva. Aseta *kädet, jalat, renkaat ja nuolet* punaisen viivan molemmin puolin niin, että radat ovat toistensa peilikuvat.



lekolar®

Laskuoppia nuoremmille lapsille: Käytä lattiamerkkejä isona pelikenttänä, jossa jokainen *nuoli, viiva, jalka ja rengas* vastaa yhtä askelta. Tarvitsette myös *nopan*, jossa on pisteitä (tai numeronopan, jos lapset osaavat numeroita). Tarkoittavatko eri merkit eri asioita? Mennäänkö *nuolen* osoittamaan suuntaan, vaikka taaksepäin? Anna lasten olla mukana päättämässä eri värien ja merkkien merkityksistä. Jos astuu renkaaseen voi saada tietyn tehtävän, vaikka hae kolme käpyä tai laita nämä viisi tikkua pituusjärjestykseen. Sisätiloissa tehtävä voi olla hae/osoita jotakin neliönmuotoista, istu pöydän alle jne. Leikkiin saa mukaan suuren määrän matematiikkaa, kuten luku- ja tilakäsitteitä (paikka- ja suuntakäsitys, geometria, kokojärjestys, lajittelu ym.) sekä luonnontiedettä, riippuen siitä, minkälaisia tehtävät ovat. Voi myös käyttää pelkkiä renkaita, jossa on tehtäviä sekä värinoppaa, joka kertoo, minkäväriseen renkaaseen tulee mennä.

Laskuoppia vanhemmille lapsille: Tee lapsille sopivat radat. Keksi laskutehtävät lasten osaamistason mukaan. Laita tehtävät *renkaisiin*. Noppaa ei välttämättä tarvitse, jos radalla edetään renkaasta toiseen. Tehtävät voi suorittaa myös pareittain tai kolmen ryhmässä. Kuka selviää radasta nopeimmin, kekseliäimmin tai tyylikkäimmin? Anna lasten tai joukkueiden jälkeenpäin kertoa muille, kuinka he ratkaisivat tehtävät, jos tehtävät voi ratkaista eri tavoin tai jos tehtävään on monta oikeaa vastausta.

lekolar®

Ohjelmointia nuoremmille lapsille ja oppilaille: Lasten ensimmäinen kokemus ohjelmoinnista voi olla oman kehon ja sanojen kautta. Sopii sekä sisälle että ulos.

Aseta suora pala lähtöviivaksi ja toinen jonkin matkan päähän maaliviivaksi. Laita viivojen välille esteitä. Sisätiloissa tuolit ja pöydät voivat toimia esteinä. Ulkona esteitä voivat olla vaikka pyörä, maali tai vaunut. Yksi lapsi toimii ”koodaajana”, joka käskee komennoillaan toisen lapsen, ”robotin”, eteenpäin. Komennot voivat olla eri suuntiin osoittavat *nuolet* tai *käsi* pysähdyksen merkiksi. Koodaaja nostaa yhden komentomerkin robotin askelta kohden. Koodaaja ohjaa komennoillaan robotin maaliin, esteitä välttäen.

Helpommin: Koodaaja kulkee robotin vieressä ja näyttää nuolella seuraavan askeleen suunnan. Jos nuolia on monta, ne voi asettaa robotin eteen ohjaamaan seuraavaa askelta. Kun koodaaja kulkee robotin vieressä, seuraava suunta on helpompi näyttää, kun molemmat kulkevat samaan suuntaan. Leikin saa hieman vaikeammaksi, kun visuaalinen komento vahvistetaan sanoilla. Askel eteen, askel taakse, käänny oikealle, käänny vasemmalle, käänny ympäri, pysähdy. Silloin lasten täytyy osata, tai saavat harjoitella, oikeaa ja vasenta.

Vaikeammin: Leikin saa vaikeammaksi, kun koodaaja on robotin edessä, varsinkin kun käytetään suullisia käskyjä, kuten oikealle ja vasemmalle. Tämä vaatii ajattelua. Robotti ei saa osua esteisiin. On myös otettava huomioon mihin suuntaan robotti on menossa. Omasta mielestä suunta on vasemmalle, mutta robotti on kääntynyt niin, että hänet täytyy komentaa suoraan eteenpäin. Miltä näyttää robotin näkökulmasta?

Vaikeammin: Jakakaa esikoululaiset tai nuorimmat koululaiset pieniin ryhmiin. Lapset saavat kokeilla rataa ja kirjoittaa paperille komentoja. Montako askelta ja mihin suuntaan robotin täytyy liikkua päästäkseen maaliin? Sitten testataan; toisen ryhmän lapsi saa olla robotti ja liikkua käyttäen paperilla olevaa algoritmia. Toimiiko? Pääsikö robotti maaliin? Miksi? Miksi ei? Kuinka pitkä on yksi askel? Mitä muutoksia täytyy tehdä? Hienosäätäkää algoritmia tarvittaessa ja kokeilkaa uudelleen.

Vielä muutama vinkki:

High five-kierros: Tee high five-kierros pihalle tai metsään. Kiinnitä *kädet* eri korkeuksille, vaikka puihin, esimerkiksi naruilla tai nipsuilla. Aseta *nuolet* osoittamaan suuntaa seuraavalle *kädelle*. Anna lapsille tehtäväksi juosta lähtöviivalta *nuolen* osoittamaan suuntaan, kunnes he näkevät *käden*. *Kädelle* tulisi antaa high five, ja sitten katsoa seuraavasta *nuolesta* suunta seuraavalle *kädelle*. Aseta *kädet* korkealle ja matalalle, vaikka maahan. Käyttäkää kiipeilytelineitä, aitoja, puita ja muita sopivia kiinnityskohtia.

Pituushyppy paikaltaan: Aseta kaksi *jalkaa* vierekkäin tai laita kaksi suoraa osaa hypyn lähtöviivaksi. Lapsi hyppää paikaltaan tasajalkaa eteenpäin, niin pitkälle kuin osaa. *Jalkamerkki* laitetaan alastulokohtaan niin, että *jalan* kantapää on tarkalleen siinä, missä lapsen kantapää osui maahan. Mittaa, kuinka pitkälle lapsi hyppäsi, mittanauhaa tai vaikka viivoitinta käyttäen. Hyppyä voi myös mitata esineiden, esim. setin muiden osien, avulla; kuinka monta *nuolta* hyppäsin? Kuinka monta *kättä* sinä hyppäsit? Käykää keskustelua siitä, miksi eri mittausvälineet antavat eri tuloksia. Miksi *käsi* on lyhyempi kuin *nuoli*?

Viittomakielen harjoittelua: Aseta renkaat maahan tai lattialle. Laita renkaisiin esimerkiksi laminoituja kuvia hedelmistä, eläimistä, ajoneuvoista tai muista esineistä. Anna oppilaiden hypätä renkaasta toiseen harjoitellen sen renkaan sanaa viittomakielellä.