lekolar®

Aktivitetsforslag gulvmarkeringer

Innhold:

6 par hender

6 par føtter

8 ringer

10 rette deler

10 piler

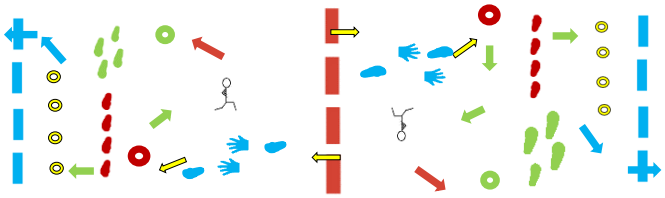
Grunnaktivitet bane: (passer til ulike aldre, vanskelighetsgrad kan tilpasses)

Plasser de ulike markeringene tilfeldig på en bane ute eller inne. La barna/elevene følge retninger, balansere eller hoppe på ulike måter gjennom banen. Hendene legges der man ønsker at barna skal plassere sine hender gjennom banen og føttene viser hvor man kan gjøre et hopp på ett eller to ben. Utendørs kan banen med fordel kompletteres med utendørskritt for ytterligere utfordringer, tekst og momenter som gjør banen lengre, morsommere og mer utfordrende.

Variasjon: Gi pilens farger en betydning, eksempelvis rød betyr gå på alle fire, blå betyr hopp på et ben og gul betyr gå baklengs etc.

Legg oppgaver i hver ring: Man kan eksempelvis skrive eller legge bilder, bokstaver eller tall på hva som skal gjøres ved hver ring, hoppe 3 ganger, snurre 2 rundet etc. For de eldre elevene kan disse utfordringene skrives på et annet språk eller inneholde mer avanserte øvelser som armhevinger eller løpe en runde rundt bygget etc. Her trenes bevegelse i kombinasjon med tall- og romforståelse i matematikk i tillegg til språk.

Mindre bane: Ønsker man en mindre bane kan man legge de røde linjene på midten som en startlinje. På hver side av den røde linjen plasseres så to blå rader. Her skal man da gjøre ulike utfordringer på kryss og tvers mellom de to blå linjene for til slutt å passere den blå mållinjen på sin side av banen. Legg hender, føtter, ringer og piler på begge sider av den røde midtlinjen så det blir to speilvendte baner.



lekolar®

Matematikkøvelser for de yngre: Bruk gulvmarkeringene som en stor spilleplan der hver pil, strek, fot eller ring tilsvarer ett steg. Bruk også en terning med prikker eller tall. Skjer det noe på de ulike stegene? Kanskje en pil peker bakover, skal man da gå baklengs? La barna være med på å bestemme om de ulike fargene og markeringer betyd noe spesielt. Hvis man kommer til en ring får man en spesiell oppgave: Hent tre kongler, plasser disse 5 pinnene i riktig størrelsesorden eller om man er innendørs, hent noe/pek på noe som har form som et rektangel, sett deg under bordet etc. I denne øvelse trenes matematikk som begreper, tall, romforståelse, rekkefølge, retning, geometri, størrelser, sortering mm). Har man oppgaver ute i naturen trenes også naturfag. Bruk gjerne også bare ringer i ulike farger og terning i tilsvarende farger. Slå terning og gå til riktig farge og ring.

Matematikkøvelser for de eldre: Lag også her tilpassende baner og vanskelighetsgrad med kompliserte regnestykker, gåter eller problemløsningsoppgaver som legges i ringene. Del inn i lag på 2-3 personer og la elevene konkurrere seg imellom. Hvilket lag løser oppgavene raskest eller smartest? La så lagene fortelle hverandre hvordan de løste oppgavene og utfordringene, eksempelvis var det flere løsninger på samme oppgave eller flere riktige svar på samme resultat.

lekolar®

Programmering for yngre barn/elever: La de yngre barnas første møte med programmering skje gjennom å bruke egen kropp og med enkle muntlige eller demonstrative kommandoer. Øvelsen passer like bra ute som inne.

Legg ut en rett gulvmarkering som start og en som mål med et valgt antall meter imellom. Plasser ut hinder av ulike slag, midt på veggen, midt mellom markeringene etc. Inne kan dette være bord og stoler eller sykler, mål eller kasser ute. Instruksjonene går ut på at et barn er ”programmereren” som skal lede et annet barn ”roboten” med hjelp av kommandoer. Kommandoene vises med hjelp av piler som rettet til ulike retninger og kanskje hender som betyr stopp. Programmereren løfter opp og viser frem en kommando for hvert steg roboten skal ta når den forflytter seg fra start til mål. Roboten får ikke støte på et hinder.

Enklere versjon: Programmereren går ved siden av roboten i samme retning og viser frem pilen i den retningen han skal gå. Har dere mange piler kan disse legges ut foran roboten og vise de ulike stegene. Litt vanskeligere blir det hvis man vil forsterke den visuelle kommandoen med kommunikasjon. 1 steg fram, 1 steg tilbake, snu til høyre, snu til venstre, snu helt rundt, stopp eller stans. Her må barna kunne forskjell på høyre og venstre.

Vanskeligere: Vanskelighetsgraden øker når programmereren står et stykke foran roboten, spesielt med muntlige kommandoer som høyre og venstre. Roboten må ikke gå inn i noen hindre. Det er også vanskleig å huske å peke pilen fremover, men man tenker på at roboten går til venstre, hvordan ser egentlig roboten dette fra sitt perspektiv?

Vanskeligere: La de litt eldre barnehagebarna eller de yngre elevene jobbe sammen i mindre grupper. Med hjelp av penn og papir skal de teste banen og skrive ned de antall skritt, retninger og kommandoer som trengs for å komme seg fra start til mål. Så er det test når et barn/elev fra en annen gruppe skal være robot og de skal bruke og vise de algoritmer de har skrevet ned. Fungerer den? Hvorfor eller hvorfor ikke? Hvor langt er et skritt? Og hva må endres? Juster algoritmene og la gruppene prøve igjen.

Noen tips:

High five-runde: Lag en ”high five” runde i barnehagen eller et område med trær, lekestativ, gjerder eller annet som er egnet til å henge hendene på. Bruk hendene og fest de i trærne i forskjellige høyder. Bruk pilene til å angi retningen til det neste treet man skal hoppe eller løpe til. Oppgaven går ut på at man skal begynne ved startposisjon og følge pilenes retning til de oppdager hendene og gi de en high five. Se deretter etter neste pil osv. Varier plasseringen av hendene på trærne for ekstra bevegelse.

Stillestående lengdehopp: Legg to føtter ved siden av hverandre med passe mellomrom, eller legg to streker som en startlinje for hoppet. Når barnet har gjennomført hoppet så langt som mulig kan man legge gulvmarkeringsføtter i eksempelvis grønt der barnet landet. Gulvmarkeringens hel skal ligge eksakt der barnets hel landet. Mål avstanden fra startlinjen til føttene med et målebånd, skritt eller liknende. Eller mål hvor mange hender eller piler hoppet du? Diskuter hvorfor man får ulike resultater når man måler et langt hopp med føtter sammenliknet med hender og hva skyldes det?

Tren på tegnspråk: Plasser ringene på gulvet. Legg eksempelvis laminerte bilder av dyr, frukter, mat eller kjøretøy i ringene. La elevene gå fra ring til ring for å trene tegnene for de respektive ord.