lekolar®

Golvmarkeringar- Aktivitetsförslag

Innehåll:

6 par händer

6 par fötter

8 st ringar

10 raka delar

10 pilar

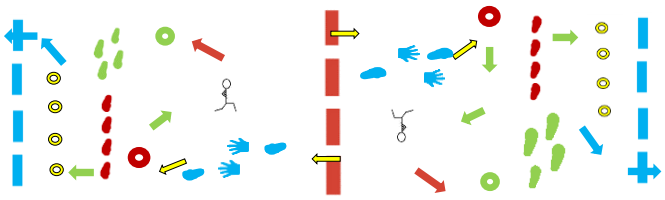
Grundaktivitet bana: (passar i olika åldrar, kan svårighetanpassas)

Lägg ut de olika markeringarna, blandat, i en lång bana inomhus eller utomhus. Låt barnen/eleverna följa riktningar, balansera och hoppa på olika sätt genom banan. *Händerna* kan läggas till där man vill att barnen/eleverna ska sätta sina händer under resans gång och *fötterna* kan visa var man ska göra ett hopp på ett eller två ben. Utomhus, på asfalt, eller på stenplattor kan banan, med fördel, kompletteras med *gatukritor* för ytterligare snirklingar, text och moment i banan.

Variation: Sätt en betydelse på pilarnas färger, röd betyder gå på alla fyra, blå hoppa på ett ben, gul gå baklänges etc.

Lägg uppdrag i varje ring: Exempel på detta kan vara att man skriver/lägger talbilder eller siffror samt eventuellt en bild på vad som ska göras vid varje *ring* - hoppa 3 gånger, snurra 2 varv osv. För äldre elever kan dessa uppmaningar t ex skrivas på ett annat språk samt att mer avancerade rörelser kan göras som t ex armhävningar, spring ett varv runt byggnaden osv. Här tränas rörelse i kombination med tal- och rumsuppfattning i matematik samt språk.

Mindre bana: Vill man göra en mindre bana kan man lägga röda linjerna på mitten av ”spelplanen” som en startlinje. På varsin sida om den röda placeras sedan två blå rader. Här går det ut på att man skall göra olika saker kors och tvärs mellan de två linjerna för att slutligen passera den blå mållinjen på sin sida av planen. Placera ut *händer, fötter, ringar* och *pilar* på båda sidor om den röda mittlinjen så det blir två spegelvända banor.



lekolar®

Matematikövningar för de lite yngre: Använd golvmarkeringarna som en stor spelplan där varje *pil, streck, fot* eller *ring* motsvarar ett steg. Använd också en *tärning* med prickar (eller siffror ifall barnen kan den representationen för tal). Händer det något på de olika stegen? Kanske en *pil* pekar bakåt, ska man gå bakåt då? Låt barnen vara med och bestämma ifall de olika färgerna eller sorterna av steg betyder något speciellt. Ifall man kommer i en *ring* så kan man där få ett speciellt uppdrag typ: Hämta tre kottar, lägg dessa fem pinnar i storleksordning eller, om man är inomhus - hämta något/eller peka på något som har formen av en rektangel, sätt dig under bordet osv. I övningen får man in mängder med matematik som begrepp, taluppfattning och rumsuppfattning (lägesord, riktning, geometri, storleksordna, sortera m.m.) men också naturkunskap ifall man har uppdrag från naturen. Man kan även använda sig av bara *ringar* med uppdrag samt en *färgtärning* som talar om till vilken färg på *ringen* man ska gå till.

Matematikövningar för de lite äldre: Gör även här passande banor men anpassa svårighetsgraderna på kluringar, lästal eller svårare matematiktal som ni lägger i *ringarna*. Man kan även köra utan tärning, med endast *ringarna* kvar. Låt eleverna vara i lag på 2–3 personer. Låt dem lösa banan lag för lag. Vilket lag klarar att lösa uppgifterna i banan snabbast eller kanske ännu hellre, klurigast, snyggast? Låt lagen berätta för varandra efteråt hur de löste utmaningarna t ex om de var konstruerade på så sätt att det fanns fler än ett sätt att lösa dem på eller om flera svar kunde vara rätt.

lekolar®

Programmering för yngre barn och elever Låt de yngre barnens första kontakt med programmering ske genom den egna kroppen och genom att säga/visa kommandon. Ni kan vara inomhus eller utomhus.

Lägg ut en *rak golvmarkering* som start och en som mål med x-antal meter i mellan. Sätt ut hinder av olika slag, mitt på vägen, mellan de båda markeringarna. Det kan t ex vara stolar och bord inomhus eller cyklar, mål och skrindor utomhus. Instruktionerna till barnen är att ett barn ”programmeraren” ska leda ett annat ”roboten” med hjälp av kommandon. Kommandot visas upp med hjälp av *pilar* som riktas åt olika håll och kanske *händer* som kan stå för stopp. Man lyfter alltså upp och visar upp ett ”kommando” för varje steg som ”roboten” ska ta när den ska förflytta sig från startpositionen till målet. Roboten får inte gå in i något hinder.

Lättare: Programmeraren går vid sidan om roboten och visar fram *pilen* i den riktning som steget ska tas. Har ni många *pilar* så kan de läggas ut i ordning framför roboten, för varje steg den ska ta. När programmeraren går bredvid roboten så blir riktningarna enklare att peka ut då de går tillsammans på samma håll. Lite svårare blir det ifall man vill förstärka det visuella kommandot med kommunikation. 1 steg fram, 1 steg till tillbaka, vänd till höger, vänd till vänster, vänd helt om, stopp eller stanna. Här behöver ju barnen kunna- eller öva på just höger och vänster.

Svårare: Svårigheten ökar då programmeraren står en bit framför roboten, speciellt med muntliga kommandon som höger och vänster. Där får de tänka till. Roboten får inte gå in i hindren. Det är också klurigt att komma ihåg att visa *pilen* rakt fram medan man tycker att roboten håller på att gå åt vänster. Hur ser roboten det från sitt perspektiv?

Svårare: Låt de lite äldre förskolebarnen eller de yngre eleverna jobba i en mindre grupp. Med hjälp av penna och papper så ska de testa banan och skriva/rita ned de antal steg, de riktningar och de kommandon som behövs för att komma från start till mål. Sedan är det upp till bevis när de låter något barn/elev från en annan grupp vara ”robot” och de själva ska använda sig av och visa fram den algoritm som de har skrivit ned. Fungerar den? Varför? Varför inte? Hur långt måste ett steg vara? Vilka förändringar behövs göras? Justera eventuellt och låt grupperna försöka igen.

Några tips till:

High five-runda: Gör en ”High five”-runda på gården eller i en träddunge. Använd *händerna* och fäst på träden, i olika höjder, med hjälp av t ex snören eller klämmor. Använd *pilarna* för att ange riktningen till vilket träd man ska springa till härnäst. Uppdraget för barnen/eleverna är att börja vid en startposition, följa nästkommande *pils* riktning tills de ser en uppfäst *hand*. De ska därefter springa till *handen* och göra en ”high five”på den, sedan ska de titta efter den närmaste *pilen* och se vart de ska springa här näst. Sätt *händerna* högt, lågt eller lägg dem på marken. Använd er av lekställningar, plank, träd och annat som är lämpligt att fästa dem på.

Stillastående längdhopp: Lägg två *fötter* bredvid varandra med lämpligt mellanrum eller lägg bara två *raka delar* av golvmarkeringssetet som en startlinje för hoppet. När barnet/eleven har gjort ett stillastående hopp, så långt det kan, så kan man lägga *golvmarkeringsfötter* i exempelvis grön färg, exakt där barnets fötter hamnade. *Golvmarkeringensfotens* häl ska ligga exakt där barnets häl hamnade. Mät avståndet från startlinjen eller *startfötterna* till *fötterna* som visar nedslaget med hjälp av ett standardiserat mått så som måttband, linjal eller liknande. Eller så använder ni ett ostandardiserat mått att mäta med, så som setets *streck, pilar, fötter* eller *händer*. Hur många *händer* långt hoppade jag? Hur många *pilar* långt hoppade du? Diskutera gärna varför det blir olika resultat när man mäter ett långt hopp med *fötter* jämfört med om man mäter det med *händer*… vad beror det på?

Träna på teckenspråk: Placera ut ringarna på golvet inne eller ute på gården, placera exempelvis laminerade kort på frukter, djur, maträtter eller fordon. Låt eleverna gå från ring till ring för att träna på tecknen för dessa ord.