

Näin miniLUKO toimii - Katso myös tehtäväkirjat

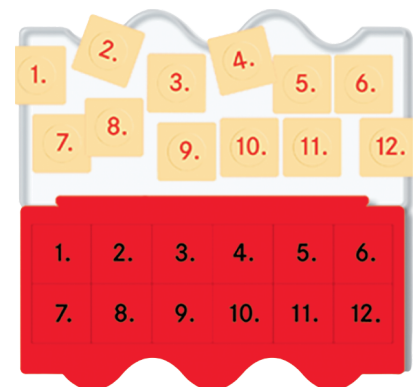
MiniLUKO on monelle tuttu omasta lapsuudesta, ja kirkkaanpunaisen pelialustan näkeminen herättääkin monessa asiakkaassamme spontaaneja "Voi, mä muistan tän!"-huudahduksia. Pitkään aikaan suomenkielisiä tehtäväkirjoja ei ollut saatavana, mutta nyt ne ovat saatavilla Lekolarin kautta!

Tutustutaan eri pelitapoihin ja saatavilla oleviin tehtäväkirjoihin! **Muistathan, että tarvitset miniLUKO-tehtävien ratkomiseen aina miniLUKO-pelialustan!**

Pelitapa 1: Peruspeli

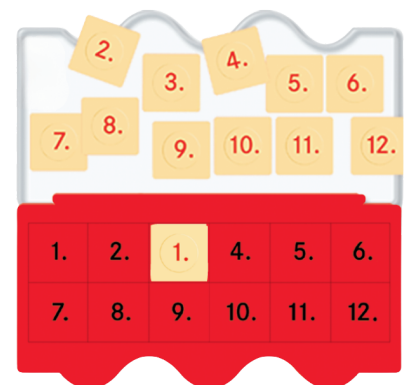
Avaa pelialustan kansi.

Järjestä tehtävälaatat läpinäkyvän kannen päälle numerojärjestykseen.

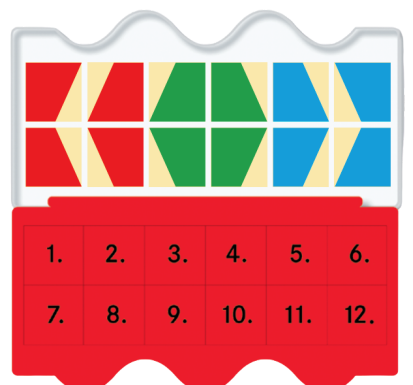


Ota laatta 1 ja etsi tehtävän 1 (merkitty punaisella numerolla, ympärillä punaiset reunat) vastaus vastauksista. Vastauksen vieressä on valkoinen numero harmaassa laatikossa.

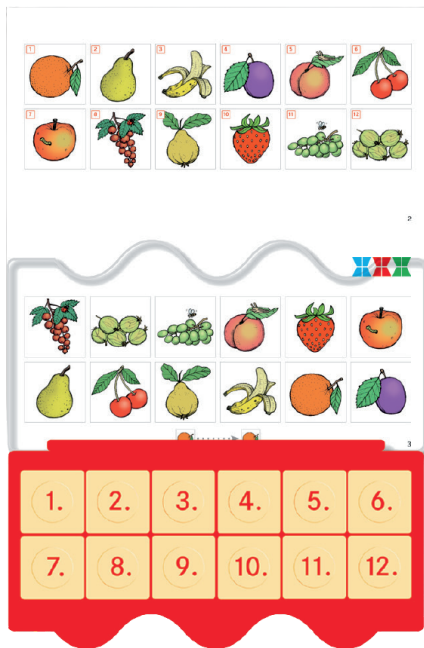
Aseta laatta 1 punaiselle pelialustalle valkoisen numeron määrittämään ruutuun (kuvassa 2. ruutu 3).



Kun olet ratkaissut kaikki tehtävät, sulje kansi ja käännä pelialusta ympäri. Tarkista, vastaako tekemäsi kuvio kirjan vastauskuviota.



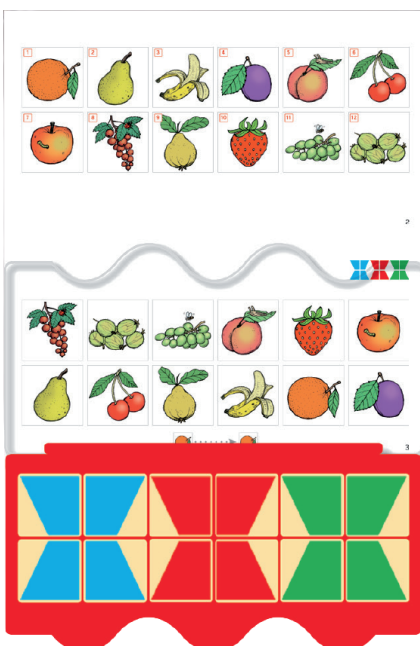
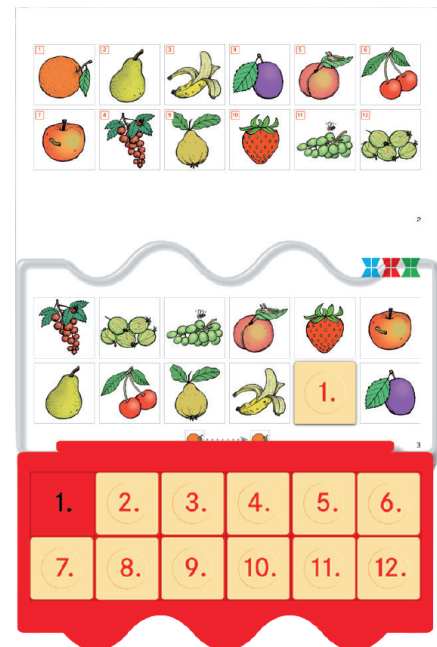
Pelitapa 2: Helpotettu



Aseta pelialustan läpinäkyvä kansi tehtäväkirjan ratkaisusivun päälle.

Järjestä tehtävälaatat numerojärjestykseen punaisen kannen päälle.

Ota laatta 1 ja etsi sille kannesta oikea paikka. Esimerkissä etsitään samanlaisia hedelmiä, ja tehtävässä 1 on appelsiini, joten laatta 1 laitetaan läpinäkyvällä kannella vastaavan appelsiinin päälle.



Kun olet ratkaissut kaikki kohdat läpinäkyvän kannen päälle, sulje pohja kannen päälle ja käännä pelialusta ympäri.

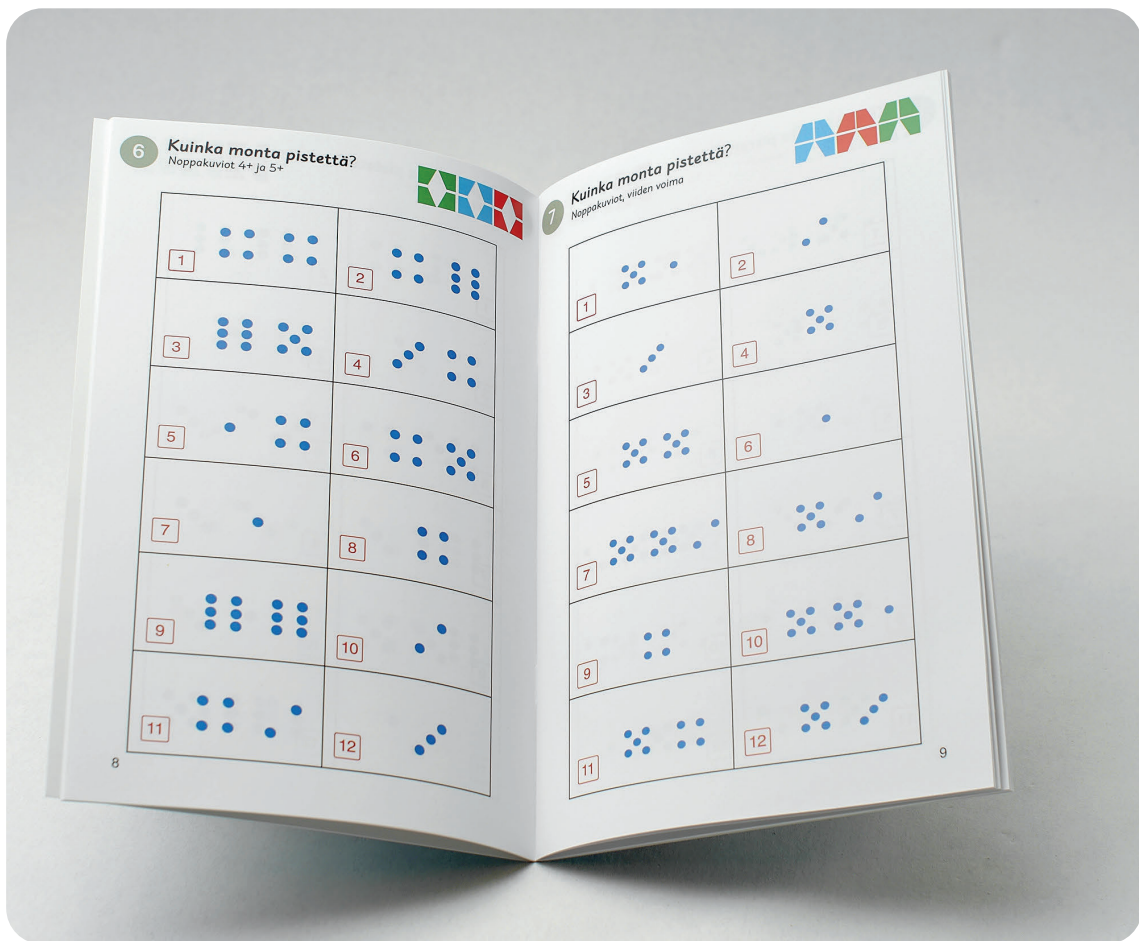
Jos kuvio vastaa tehtävän vastauskuviota, on tehtävä oikein.

Pelitapa 3: ONNI tehtävät

ONNI tehtävät 1 sisältää helppoja matikkatehtäviä, joiden vastaus on luku 1-12. Näissä tehtävissä punaisen kannen numerot ovat tehtävien vastauksia.

Esimerkkikuvan ensimmäisellä sivulla tehtävälaatta 1 laitetaan siis ruutuun 8, tehtävälaatta 2 ruutuun 10 ja niin edelleen.

Tuttuun miniLUKO-tyyliin lopuksi tehtävä tarkistetaan sulkemalla kansi ja tarkistamalla, että kuvio vastaa yläreunan vastauskuviota.



Tehtäväkirjat aiheittain, helpoimmasta vaikeimpaan

Päiväkotiin sopivia tehtäväkirjoja on saatavilla hahmottamiseen, loogiseen päättelyyn ja matematiikkaan. Jako ei ole täysin tarkka, ja esimerkiksi loogisen päättelyn ja hahmottamisen tehtävissä tarvitaan usein molempia taitoja. Tehtäväkirjat on listattu esimerkkitehtävineen alla aihepiireittäin vaikeusjärjestyksessä, helpoimmasta vaikeimpaan. Kirjan nimen perässä oleva numero on arvio siitä, minkä ikäisestä ylöspäin tehtäväkirja sopii.

MiniLUKOn avulla oppii tehtävässä harjoiteltavan taidon lisäksi tärkeitä työsketelytaitoja:

- Tehtävän tekemistä vaiheittain ohjeiden mukaan
- Tehtävän tekemistä alusta loppuun
- Tehtävän tarkistamista ja virheiden korjaamista

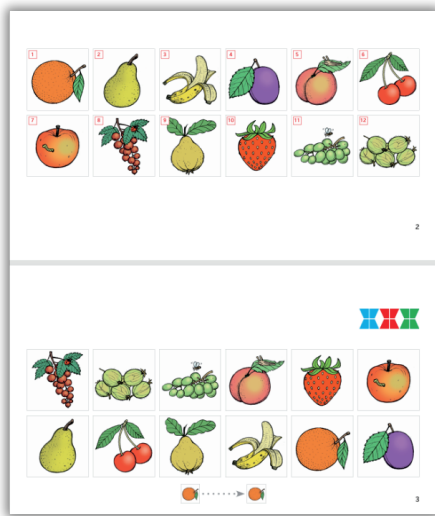
Lisäksi joka kerta tehtävää tehdessään lapset hajoittelevat numeroita ja lukujonoa välillä 1-12. Tehtävälaatat asetellaan ensin mallin mukaan alustalle, ja tehtävää ratkaisessa on tärkeää tehdä tehtävät oikeassa, numeroiden osoittamassa järjestyksessä.

Päiväkodin valmiit miniLUKO-tuotesetit

Voit ostaa miniLUKO-tuotteita yksittäin tai kätevinä, edullisempina tuotesetteinä. Saatavilla ovat:

- Tuotesetti miniLUKO-pelialusta, 5 kpl
- Tuotesetti Päiväkodin miniLUKOt
- Tuotesetti Esi- ja alkuopetuksen miniLUKOt

Hahmottaminen

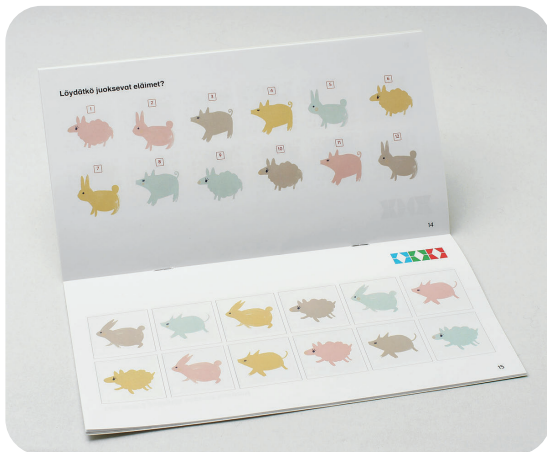
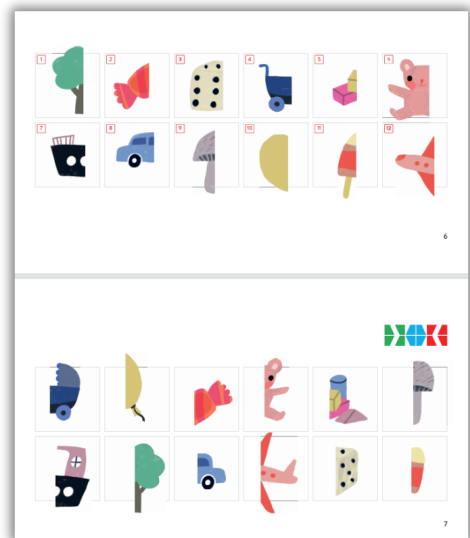


Opettelen uutta - 4+

- etsi samanlaisia kuvia
- peilaa
- yhdistä puolikkaat toisiinsa
- etsi kuvaa toisen kuvan sisältä
- yhdistä yhteen kuuluvat kuvat toisiinsa
- samalla opitaan sanastoa, värejä, muotoja, käsitteitä ja pieniä lukumääriä.
- Pelitapa: helpotettu

Helppoa ja hauskaa - Kaikista helpoin miniLUKO-tehtäväkirja! 4+

- Etsi samanlaisia kuvia ja opi samalla mm. sanastoa, muotoja, lukumääriä, numeroita ja suuntia.
- Pelitapa: helpotettu



Etsi samanlainen - 6+

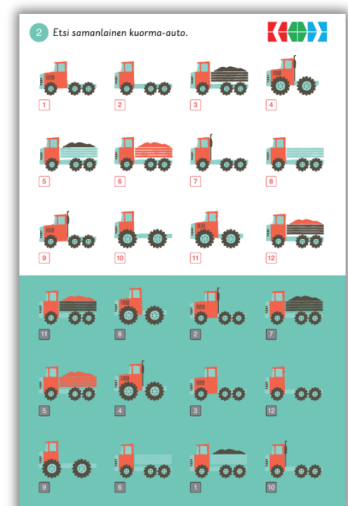
Visuaalisen hahmottamisen harjoituksia alkuopetukseen. Haastavin hahmotustehtäväkirja, sopii myös aikuisille.

- Pelitapa: peruspeli

Työskentelyharjoituksia - 5+

Harjaannuta työmuistia ja keskittymistä. Tehtävät on suunniteltu sellaisiksi, että niistä hyötyvät etenkin levottomat lapset.

- Pelitapa: helpotettu

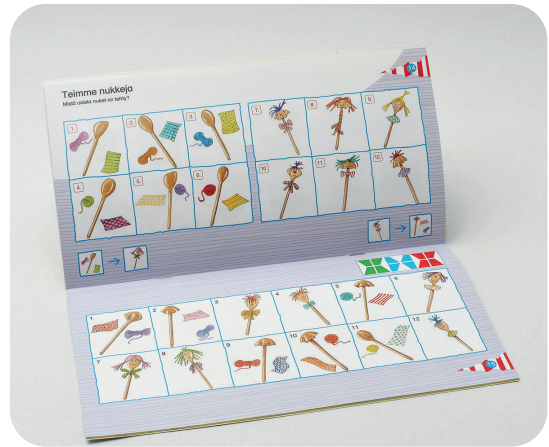


Looginen päättely

Päiväkodissa -5+

Oppimistaitojen perusteita harjaannuttavia harjoituksia, joissa ollaan päiväkotiympäristössä.

- yhdistellään ja erotellaan kuvan osia
- Pelitapa: helpotettu



Hiiren kanssa löytöretkellä - 5+

Tehtäviä, joissa etsitään muun muassa palapelin paloja, reittejä ulos labyrintistä, virheitä kuvissa, kuvioita ja värejä.

- Pelitapa: helpotettu

Hiiren kanssa avaruudessa - 6+

Tehtävissä harjoitellaan asioita avaruudesta, tähtikuvioista, vuodenajoista, vuorokaudenajoista, kirjaimista ja numeroista.

- Pelitapa: helpotettu



Yhdistä oikein - 6+

Loogisen päättelyn harjoituksia alakouluun. Haastavin loogisen päättelyn tehtäväkirja, sopii myös aikuisille.

- Pelitapa: peruspeli

Matematiikka

Opi laskemaan hiiren kanssa – lukualue 1-

10, ikäsuositus 5+

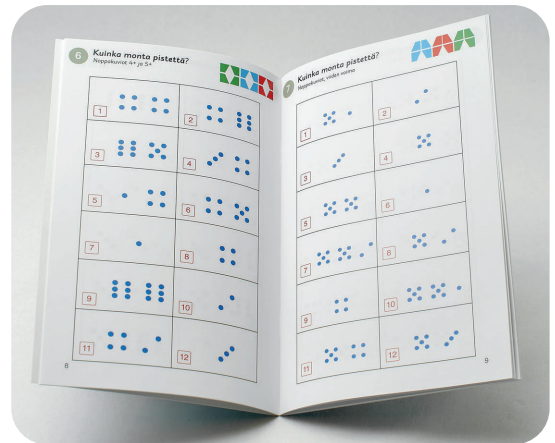
- tunnistetaan numeroita
- tunnistetaan lukumääriä
- lukujonot
- Pelitapa: helpotettu



ONNI tehtävät 1 – lukualue 1-12. Huom!

ONNI:ssa on oma, yksinkertaistettu ratkaisutapa!

- lukumäärät
- lukumäärät noppakuvioina
- lukumäärä helminauhassa
- rahojen laskeminen
- lukujonosta puuttuva luku
- suurempi/pienempi luku
- Pelitapa: Onnin oma



Lukumäärästä laskemiseen – lukualue 1-10, ikäsuositus 5+

- lukumäärät
- yksinkertaisia laskutehtäviä
- lukujonot
- yhtäsuuruus
- naapuriluvut
- hajotelmat
- Pelitapa: helpotettu