

PEDAGOGISK MATERIALE

FORMÅL OG MÅL

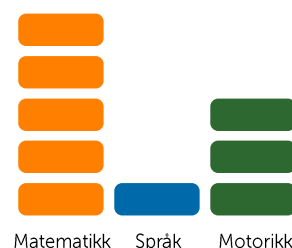
- Lære å kjenne igjen ulike geometriske former.
- Utvikle forståelse for egenskapene til geometriske former.
- Utvikle ulike sanser.
- Trene finmotorikk og hånd-øye-koordinasjon.



Geometriske former

Art.nr. 161303

KLASSIFISERING



UNDERVISNINGSSOPPLEGG

Bli kjent med materialet: Geometriske former består av 30 ulike typer kort som brukes på forskjellige måter for å gjøre ulike øvelser som alle dreier seg om geometriske former. Det følger også med 2 rulett-hjul med spinner (pil), 5 taktile geometriske former og 5 snorer som kan tres gjennom kortene. Kortene er laget av kraftig og slitesterk kartong av høy kvalitet. Arbeid med materialet for å trene forståelsen av geometriske former på en engasjerende og multisensorisk måte.

Slik kan man spille: Ta frem rulett-hjulet med avbildede geometriske former samt alle kortene for de geometriske formene og snorene. Bytt på å snurre spinneren (pilen) på form-hjulet. Den geometriske formen pilen stopper på, er den formen man skal velge/ta et kort for. Spilleren kan altså selv velge hvilken utfordring med den aktuelle formen man vil gjøre. Hvis pilen for eksempel stopper på sirkelen, kan man velge å pusle sammen en sirkel, tre snoren gjennom kortet med en sirkel, spore konturene av en sirkel, tegne en sirkel eller bygge en sirkel osv. Etter at utfordringen er gjennomført, beholder spilleren kortet. Deretter er det neste spillers tur. Hvis pilen stopper på en form det ikke finnes flere kort av, går turen videre til neste spiller. Spillet avsluttes når det ikke lenger finnes noen geometriske formkort igjen. Spilleren som har flest kort, vinner.

En annen måte å spille på: Bruk rulett-hjulet som viser ulike utfordringer (pusle, matche, tegne av, tre snor, spore, kjenne igjen fra virkeligheten, bygge sammen). Ta også fram alle kortene. Bytt på å snurre spinneren (pilen) på utfordringshjulet og ta et kort som samsvarer med den utfordringen pilen stoppet på. Geometrisk form velger spilleren selv. Spilleren utfører utfordringen og beholder kortet. Deretter er det neste spillers tur. Hvis pilen lander på en utfordring som ikke lenger kan utføres med de kortene som er igjen, går turen videre til neste spiller. Spillet avsluttes når det ikke finnes flere kort. Vinneren er spilleren som har gjennomført flest utfordringer (og har flest kort).

Spill med begge rulett-hjulene: Ta fram begge rulett-hjulene samt alle de geometriske kortene. Den første spilleren snurrer spinneren (pilen) på begge hjul samtidig. Spilleren tar den utfordringen og den geometriske formen som pilene havner på. Spilleren utfører utfordringen og får beholde kortet. Deretter er det neste spillers tur. Hvis kortet/utfordringen pilene havner på allerede er gjennomført, går turen videre til neste spiller.

Spillet avsluttes når det ikke lenger finnes kort igjen. Vinneren er spilleren som har gjennomført flest utfordringer (og fått flest kort).

BEGREP

geometriske former, følesans, sammenligne, matche, finmotorikk

FLERE TIPS OG IDEER

Trene på én utfordring om gangen: Hvis man ønsker å trene på én utfordring om gangen (for eksempel å spore formen på de geometriske figurene), kan man velge å gjøre alle etter hverandre. Når utfordringen er fullført, velger man en ny.

Trene følesansen: Ta fram alle kortene med den geometriske formen avbildet taktilt. Bruk en øyebind eller lukk øynene. Øv på å finne riktig geometrisk form etter instruksjon fra lærer eller en venn. Forsøk å finne riktig form ved hjelp av følesansen. Det går også fint å gjøre det samme med konturbrikkene.