

PEDAGOGISKT MATERIAL



LÄROPLANSKOPPLAT

SYFTE OCH MÅL

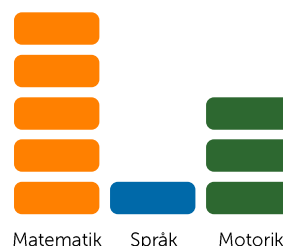
- Lära sig känna igen olika geometriska former.
- Utveckla förståelse för geometriska formers egenskaper.
- Utveckla olika sinnen.
- Träna finmotorik och öga-handkoordination.



Geometriska former

Art.nr. 161303

GRADERING



LEKTIONSFÖRSLAG

Lär känna materialet: Geometriska former består av 30 olika sorters kort som används på olika sätt för att göra olika övningar som alla kretsar kring geometriska former. Det ingår också 2 rouletthjul med spinner (pil), 5 taktila geometriska former och 5 snören att trä genom korten. Korten är av kraftig och slitstark kartong med hög kvalitet. Arbeta med materialet för att träna förståelse för geometriska former på ett engagerande och multisensoriskt sätt.

Så här kan man spela: Ta fram rouletthjulet med avbildade geometriska former samt alla kort för de geometriska former och snörena. Turas om att snurra spinnern (pilen) på hjulet för geometriska former. Den geometriska form som pilen stannar på ska man välja/ta ett kort om. Alltså kan man som spelare välja vilken utmaning med den aktuella geometriska formen som man vill göra. Om pilen till exempel stannar på cirkeln så kan man välja att pussla ihop cirkel, trä snöret genom kortet som är en cirkel, spåra konturerna på en cirkel, rita en cirkel eller bygga ihop en cirkel o.s.v. Efter att ha klarat utmaningen behåller spelaren kortet. Sedan är det nästa spelares tur. Om pilen på hjulet stannar på en geometrisk form som det inte finns några fler kort med går turen vidare till nästa spelare. Spelet avslutas när det inte längre finns några geometriska formkort kvar. Den spelare som har flest kort vinner.

Ett annat sätt att spela: Utgå från rouletthjulet som har olika utmaningar avbildade (pussla, passa ihop, rita av, snöra, spåra, känn igen från verkligheten, bygg ihop). Ta även fram alla korten. Turas om att snurra spinnern (pilen) på utmaningshjulet och ta ett kort som motsvarar den utmaning där pilen stannade, geometrisk form väljer du själv. Spelaren gör utmaningen och behåller kortet. Sedan är det nästa spelares tur. Om pilen landar på en utmaning som inte längre kan utföras med de kort som finns kvar att välja mellan så går turen vidare till nästa spelare på tur. Spelet avslutas när det inte längre finns några kort kvar. Vinnaren är den spelare som har klarat av flest utmaningar (har flest kort).

Spela med båda rouletthjulen: Ta fram båda rouletthjulen samt alla geometriska kort. Den första spelaren snurrar på spinnern (pilen) på båda hjulen. Spelaren tar den utmaning och den geometriska formen som pilarna hamnade på. Spelaren gör utmaningen och får då behålla det kortet. Sedan är det nästa spelares tur.

Om det kort/utmaning pilarna hamnar på redan har gjorts går turen vidare till nästa spelare. Spelet avslutas när det inte längre finns några kort kvar. Vinnaren är den spelare som har klarat av flest utmaningar (och fått flest kort).

BEGREPP

geometriska former, känsel, jämföra, matcha ihop, finmotorik

YTTERLIGARE TIPS OCH IDÉER

Träna på en utmaning åt gången: Om man vill träna på en utmaning åt gången (till exempel spåra formen på de geometriska figurerna) kan man välja att göra alla efter varandra. När utmaningen är färdiggjord väljer man en ny.

Träna känseln: Ta fram alla kort med den geometriska formen taktilt avbildad. Använd en ögonbindel eller slut ögonen. Träna på att hitta rätt geometrisk form efter en instruktion av läraren eller en kompis. Försök med känseln att hitta rätt form. Det går också bra att göra samma sak med konturbitarna.