

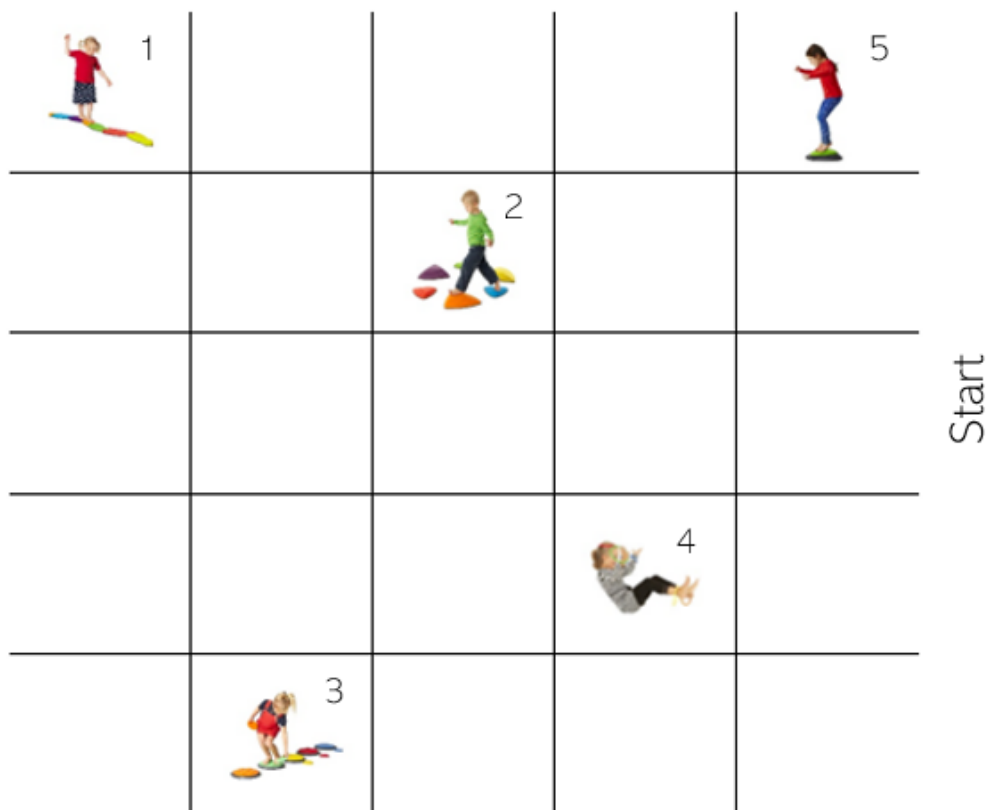
Analog programmering med GONGE®

Færdigheder

Rumopfattelse, balance, samarbejde, turtagning, grovmotorik, taktil sans, se mønstre, talopfattelse, regning ved hjælp af rim og remser samt at skabe, fortolke og følge instruktioner.

Byg banen

Brug en elastiksnor eller et sjippetov til at lave et gitter. I kan også bruge gadekridt, hvis I er udenfor. Lav derefter 5 stationer i nogle af felterne. Se forslag nedenfor.



Øvelser

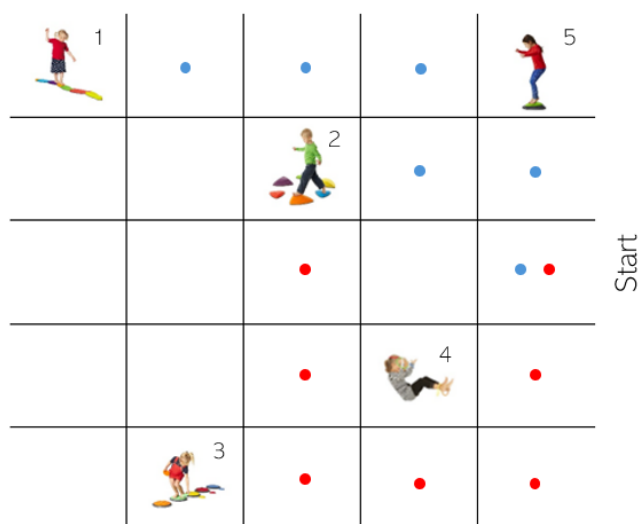
1. Byg en kort balancebane, som børnene skal gå over.
2. Placer balancensten i en ring, som børnene skal gå over.
3. Læg de store sansesten ud på en række. Lad børnene gå over en sten af gangen, mens de placerer de små matchende sansesten ved siden af de store.
4. Sæt en ring på hver hånd og fod. Løft ben og arme, så ringene ikke rører jorden. Tæl til 10.
5. Øv jer i at stå på et ben. Tæl til 10.

Programmering

Sværhedsgrad 1: Lad børnene programmere ved hjælp af ærteposer

Programmer banen ved at give det første barn ærteposer i en farve og en øvelse, som det skal gå til. Barnet skal stille sig ved "Start" og derefter bevæge sig et felt ad gangen, indtil det kommer frem til sin øvelse. For hvert felt det stiller sig på, skal barnet lægge en af sine ærteposer. Giv derefter det næste barn ærteposer i en ny farve og en ny øvelse, det skal gå hen til.

Når der er en eller flere veje til alle øvelserne, skal barnet selv gå hen til en øvelse ved af følge de rette instruktioner. Som pædagog står du ved "Start" og fortæller barnet, hvilken vej det skal følge (blå ærteposer, gule ærteposer osv.). Når barnet når frem, skal det gennemføre øvelsen og derefter gå rundt om banen og tilbage til start. Du kan også lade børnene instruere hinanden i, hvilken vej de skal gå.



Sværhedsgrad 2: Tilføj betingelser

Programmer banen præcis som i Sværhedsgrad 1. Stil derefter et timeglas ud i nogle af de felter, som ikke indeholder en øvelse.

Barnet skal ligesom tidligere gå fra "Start" til den angivne øvelse ad de forskellige veje. Forskellen er, at når barnet lander på et felt med et timeglas, får det en betingelse. Det skal vende timeglasset og blive i feltet, til tiden er gået. Derefter kan barnet fortsætte sin rejse.

Sværhedsgrad 3: Brug flere markører

Man kan også erstatte ærteposerne med andre markører. For eksempel kan man bruge markeringsplader i form af hænder, fødder og cirkler. Vil I bruge markeringsplader i form af pile, kan I tilføje en vejledning til at dreje 90 grader, når det er tid til at skifte retning. For at udfordre børnene lidt mere, kan man blande markører og lade børnene fokusere på forskellige egenskaber, for eksempel de blå ærteposer eller lade dem følge alle hånd-markeringer.

