

# PEDAGOGISKT MATERIAL



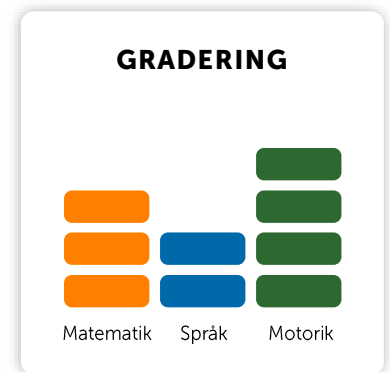
## SYFTE OCH MÅL

- Utveckla finmotorik och öga-handkoordination.
- Träna på att följa instruktioner.
- Utveckla förmåga att sortera efter färg.
- Träna samarbete och sociala förmågor.
- Uppmuntra till kommunikation angående färger och mönster.



## Zigzag plocka kulor-spel

Art.nr. 137696



## LEKTIONSFÖRSLAG

**Träna finmotorik och koncentration:** Börja med att lägga alla träkulorna i cirkelns mitt. Låt barnen ta varsin pincett och visa hur man lättast använder den för att fånga och plocka upp kulor. Låt barnen träna sin koncentration och sin finmotorik i lugn och ro, det krävs precision för att få tag i de runda kulorna som lätt rullar iväg.

**Träna på att följa instruktioner:** När barnen känner sig trygga i att plocka kulorna med pincetten kan man ge instruktioner som till exempel plocka först upp en träkula som är gul, sedan en som är grön o.s.v. Låt barnen ge varandra instruktioner. Diskutera sekvenserna som bildas tillsammans. Ställ frågor som: Vilken träkula ligger längst till vänster? Höger? Vilken kula ligger på tredje plats från vänster?

**Träna på mönster med mönsterkort:** Ta fram ett av mönsterkortet och plocka kulor efter mönstret, att mönstret är utritat i zigzag-form gör det lite extra klurigt. Kulorna läggs i facken på träbrickan. Är det ett barn som tränar kan samma barn lägga fyra mönster. Vrid träbrickan efterhand som mönstren blir klara. När alla facken är fyllda kan de tömmas och kulorna läggs tillbaka i mitten. Samma övning kan göras med upp till fyra barn samtidigt. Då tränas sociala förmågor, turtagning och samarbete.

**Spela spelet:** Använd materialet och spela efter reglerna som finns beskrivna sist i detta dokument.

## BEGREPP

färgernas namn, instruktioner, mönster, ordning, vänster, höger, först, sist, ordningstalen

## YTTERLIGARE TIPS OCH IDÉER

**Träna minnet:** Pedagogen visar upp ett mönsterkort i tio sekunder och vänder sedan bort det. Därefter ska barnen försöka återskapa sekvensen från minnet och lägga kulor i facket med hjälp av pincetten.

## SPELETS REGLER

**Förberedelser:** Börja med att lägga alla träkulorna i cirkelns mitt. Ge varje deltagare en pincett och färgen på pincetten bestämmer även i vilket fack som deltagaren ska lägga sina kulor. Visa hur man lättast använder pincetten och träna på att fånga och plocka upp kulor. Blanda mönsterkorten och lägg dem med mönstret nedåt i en hög på bordet.

**Spelets regler:** Börja med att ta ett kort från högen, vänd på det och lägg det på bordet så att alla ser. Nu ska spelarna så fort som möjligt använda pincetten för att plocka upp kulor som matchar kortets mönster. Det gäller att vara koncentrerad för träkulorna rullar lätt iväg. Kulorna placeras i deltagarens fack i rätt ordning enligt Zigzag-mönstret på kortet. Den som blir klar ropar "Stop". Alla deltagare måste då stanna upp och man räknar sina poäng. Personen som blev klar först och som har rätt mönster får behålla kortet. Den vars mönster ger flest poäng får också ett kort (som tas från högen). Vinnare av spelet är den deltagare som först får ihop åtta kort.

**Räkna poäng:** För att mönstret ska vara korrekt måste det matcha kortet i rätt ordning men mönstret kan gå från vänster eller från höger.

Helfärgade kulor ger 1 poäng.

Kulor med en vit prick ger 2 poäng.

Kulor med två färger, kan användas till vilken som av de två färgerna och ger 3 poäng.



Exempel på vilka kulor som kan plockas och vilka poäng de ger.

