

PEDAGOGISKT MATERIAL

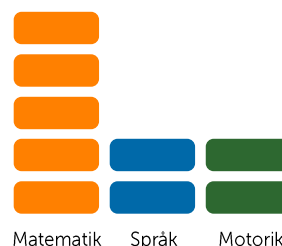


SYFTE OCH MÅL

- Utveckla problemlösning och logiskt tänkande.
- Se mönster och träna sortering.
- Träna koncentration och uthållighet.
- Utveckla finmotoriska färdigheter.



GRADERING



EDUCO Djursudoku

Art.nr. 149625

LEKTIONSFÖRSLAG

Lär känna materialet: EDUCO Djursudoku består av 5 dubbelsidiga spelbräden i plast. Symbolerna i övre vänstra hörnet visar svårighetsgrad. Det medföljer 5 dubbelsidiga kontrollkort som gör att barnen själva kan se om det har blivit korrekt. Det ingår 84 bildkort i plast med bilder matchande de som finns på spelbräden samt trälåda för förvaring. Utmanande material baserat på principen av de välkända sudokupusslen, där områden, rader och kolumner endast får innehålla varje objekt en gång.

Man kan bekanta sig med djuren innan man börjar lägga sudukot. Titta på de mindre djurkorterna och namnge djuren. Hur låter de? Har ni sett eller träffat något av djuren? Ta fram ett spelbräde från den lättaste nivån och som har fyra blåmarkerade rutor. Visa att längst upp till höger på spelbrädet kan man se vilka djur som ska finnas med. Ta fram bildkorterna med dessa djur. För att underlätta när barnet jobbar med suduko för första gången kan man lägga ut några av bildkorterna i dess rätta rutor innan barnet, som sedan lägger i de rutor som fattas. Visa de fyra blåmarkerade områdena och förklara att det bara får finnas ett djur av varje i ett område. Förklara vidare att det inte får finnas två likadana djur i en rad eller i en kolumn. Visa vad rad och kolumn är. Låt barnet jobba med att fylla spelbrädet med bildkort och kontrollera med kontrollkortet om det har blivit rätt. Efterhand som barnet behärskar de lättare nivåerna kan de fortsätta utmanas med spelbräden som innehåller fler områden och fler djur.

BEGREPP

djur, rutor, rader, kolumner, sortera, mönster

YTTERLIGARE TIPS OCH IDÉER

Arbeta tillsammans: Arbeta med ett spelbräde två och två och lös sudukot tillsammans.

Sortera: Använd bildkorterna för att sortera och kategorisera djuren.