

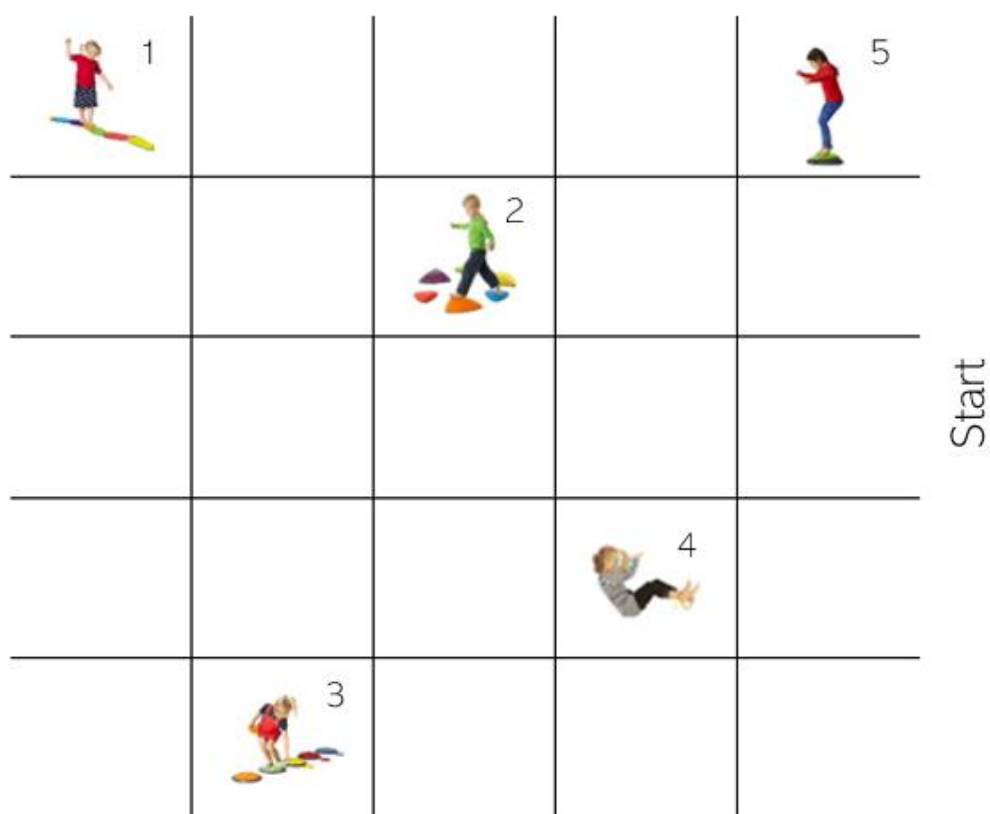
Analog programmering med GONGE®

Trener:

Romforståelse, balanse, samarbeid, vente på tur, grovmotorikk, taktil sans, mønstergjenkjenning, tallforståelse, telle/matematikk, å lage, tolke og følge instruksjoner.

Bygg banen:

Bruk tau eller hoppetau for å lage et rutenett. Utendørs kan du bruke kritt for å tegne rutenettet. Plasser 5 stasjoner i tilfeldige ruter. Se forslag nedenfor.



Øvelser

1. Lag en kort balansebane som barna skal gå.
2. Legg balanseplatene i en sirkel. Barna skal gå en runde på alle platene.
3. Legg gummiplatene på en rekke. Gå på en av platene og legg matchende miniplate ved siden av den store. Gjenta på alle platene.
4. Ha en ring på hver hånd og fot. Løft ben og armer slik at ingen ringer berører bakken. Tell til 10.
5. Stå på ett ben på det ustabile balansebrettet. Tell til 10.

Programmering

Vanskelighetsgrad 1 - Programmering med erteposer:

Programmer banen ved å gi det første barnet erteposer i en farge, og en øvelse de skal gjennomføre.

Stå ved startpunktet og la barnet bevege seg rute for rute til de når sin øvelse. For hver rute barnet går i, skal de legge ned en av sine erteposer.

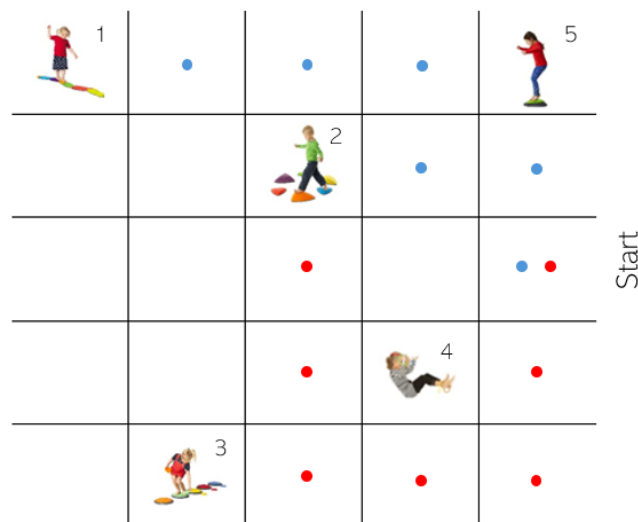
Gi neste barn erteposer i en annen farge, og en annen øvelse som skal gjennomføres.

Når alle øvelsene har en eller flere veier (farger) til seg, er det barnas tur til å finne en øvelse ved å følge riktige instruksjoner langs banen.

Som pedagog står du ved startpunktet og forteller barna hvilken vei de skal følge (blå erteposer, gule erteposer osv.).

Når barnet kommer frem til øvelsen, utfører de den og går deretter rundt banen tilbake til start.

Barna kan også instruere hverandre i hvilken vei de skal velge.



Vanskelighetsgrad 2 - Legg til utfordringer:

Programmer banen som i Vanskelighetsgrad 1.

Plasser deretter timeglass i noen av rutene som ikke inneholder en øvelse.

Barna skal, som før, bevege seg fra start til den angitte øvelsen via de ulike veiene.

Forskjellen er at når de lander på en rute med et timeglass, dukker det opp en utfordring.

De skal snu timeglasset og stå i ruten til tiden har løpt ut.

Når all sand har passert, kan barnet fortsette.

Vanskelighetsgrad 3 - Bruk flere markører:

Du kan også bruke andre markører enn erteposer.

For eksempel kan du bruke markeringsplater som ser ut som hender, føtter eller sirkler.

Hvis du vil bruke markeringsplater i form av piler, må du inkludere en instruksjon for 90° rotasjon når man skal bytte retning.

For å utfordre barna litt ekstra kan du blande markører, og be barna fokusere på følge kun de blå erteposene eller kun markeringsplatene som ser ut som hender osv.

Vanskelighetsgrad 4 - Programmering med programmeringskort:

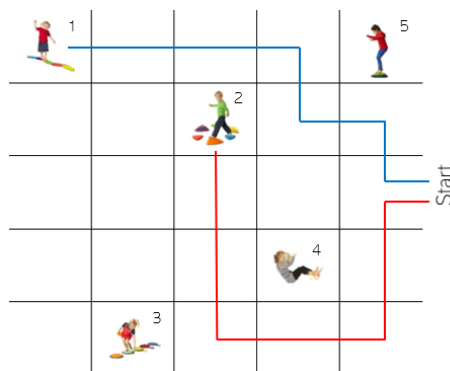
I stedet for å bruke markører bruker vi et programmeringskort for å lage instruksjoner.

Hvert barn får et kort med en tom tabell der de skal fylle ut sine egne instruksjoner for hver øvelse 1-5.

Etter at de har laget instruksjoner, skal barna prøve å følge sine egne instruksjoner.

Barna kan også bytte med hverandre og prøve å følge hverandres instruksjoner.

Mal for programmeringskort finnes som et separat vedlegg.



PROGRAMMERINGSKORT	
Usoqift	Instruksjoner
1	↑ ↻ ↑ ↻ ↑ ↻ ↑ ↻ ↑ ↻
2	↑ ↻ ↑ ² ↻ ↑ ² ↻ ↑ ³
3	
4	
5	

Tips!

Tilpass vanskelighetsgraden til barnas alder og ferdighetsnivå.

Vær kreativ og bruk fantasien.

Ha det gøy!