

STYRK FANTASIEN HOS ETHVERT BARN VED AT FØLGE DE FØLGENDE TRIN.

1. Gennemgå sættet med 30 programmerede aktivitetskort for at checke om de er i den korrekte nummerorden.

2. Kig på de 32 brikker og læg mærke til at de er delt op i 6 grundlæggende geometriske former, 4 farver, store eller små størrelser. Brikernes farver stemmer overens med det trykte design på aktivitetskortene.

3. Barnet skal igennem 3 grundlæggende aktiviteter: FIND - SAMMENLIGN - BYG. Mønstrene på kortene er i en lysegrå farve. Kortene 1 - 18 forestiller talebøbler, som viser barnet, hvilken form brikkerne skal have for at dække hele billedet.

For at begynde med kort nr. 1 skal barnet finde 2 røde halvcirkler og placere dem ovenpå halvcirklerne på kortet. Denne øvelse viser, om barnet har valgt de rigtige brikker. Nu da barnet har fundet og sammenlignet brikernes former, skal barnet flytte brikkerne for at danne cirklen. Brikkerne skal passe i den lysegrå cirkel uden at røre ved stregerne.

4. Når børnene har lavet kort nr. 1 går de videre med kort nr. 2 ved hjælp af samme fremgangsmåde og tager kortene i nummer rækkefølge, da kortene langsomt bliver sværere og sværere, dette for at undgå nederlagsfølelse hos børnene.

5. Ved de første 10 kort skal der kun bruges store brikker, dette hjælper de

mindre børn til at få en fornemmelse af at danne forskellige geometriske former.

6. Børnene behøver hjælp med kortene 11-18, da begge størrelse brikker skal bruges for at danne sværere mønstre.

7. Lidt efter lidt får børnene frihed til selv at vælge brikker til at lave mønstre. Kort 18 giver børnene frihed til selv at vælge farvekombination på 4 af de ialt 8 brikker, som bruges.

8. Kort nr. 19 lægger op til, at børnene delvis selv vælger brikernes farver for at designe stjernen. Dog skal den store grønne rombe-, den gule trekant- og den lille røde rombe-brik lægges på til at starte med. Det er den samme fremgangsmåde ved kort nr. 20 som ved kort nr. 19. Dog skal børnene bestrebe sig på at lægge brikkerne så de ikke dækker stregerne på de lysegrå felter.

9. Kort 21 introducerer børnene til det 3-dimensionelle. Først skal "fuglen" laves uden øje. Derefter skal øjet lægges ovenpå, så fuglen kan se ud i verden. Den samme fremgangsmåde skal gentages ved kort nr. 24, 27 og 29.

10. Kort nr. 22, 26, 28, 29 og 30 har et nummer i øverste venstre hjørne. Kort nr. 22, hvor der står nummeret 15 kan bygges med 15 eller færre brikker. 15-tallet betyder at det er flot, hvis børnene kan få brugt så mange klodser så muligt i designet af det lysegrå felt.

*** Ikke egnet for børn under 3 år. (Indeholder små dele). Gem navn for fremtidig reference**



Tankegang™

© 2005 Leisure Learning Products, Inc., POB 4869, Greenwich, CT 06831, USA www.mightymind.com

Endnu et lærerigt spil fra: CE Den Gamle Skole - DK-5600 Faaborg.

Online: www.gamleskole.dk