

Art.Nr. 22430 Spiky

Befrämjar:



Somatisk utbildning: finmotorik vid trevandet efter taggarna



Matematisk utbildning: sortering, räkning, mängduppdelning



Social utbildning: gemensam lek, laganda, socialt tänkande



Språklig utbildning: ledigt tal, kommunikationsförmåga, meningsbyggnad



Konstnärlig utbildning: varseblivning av ljud

Innehåll:

- 5 drakar
- 1 drakägg
- 1 siffer- och symboltärningar
- 20 brandstenar
- 1 påse

Ålder: 4+

Deltagare: 2-4

Varaktighet: ca. 15-20 Min.

Skapad av: Karin Hetling

Karin Hetling bor i Osnabrück och är lärare i en särskola. Den är specialiserad på barn som har svåra kroppsliga och motoriska utvecklingsstörningar och är speciellt inriktad på "inklusion", alltså att förbereda dessa barn för det normala samhällslivet. Karin Hetlins yrkeserfarenheter hjälper henne att utveckla spelidéer som gör alla barnen entusiastiska. År 2010 fick hon stipendium för "Årets spel". Sedan 2012 har hon publicerat ytterligare sju spel.

Förutom "Spiky" har Katrin Hetling också utgivit spelet "Find Monty" hos beleduc.

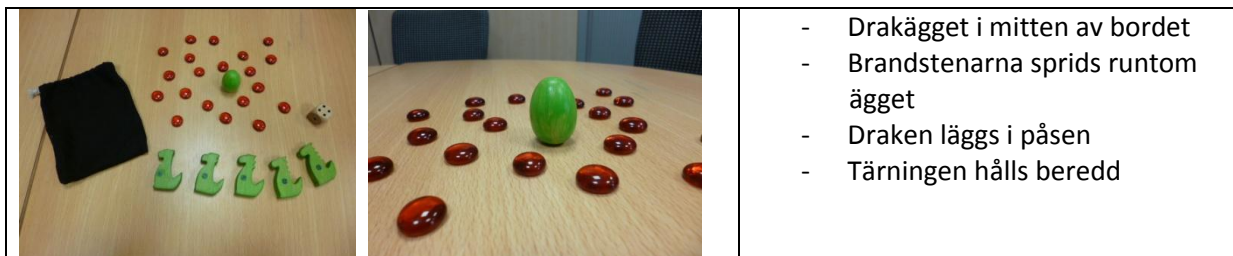
Stor uppståndelse i Draklandet! Snart skall en ny liten drake krypa ut ur sitt ägg. Alla är redan spända på den stora händelsen. Spiky och hans vänner kan knappt bärga sig och håller ägget under daglig bevakning. Men den lilla draken har inte så bråttom, så Spiky och de andra drakarna fördriver tiden med att "Gissa taggar". De binder för ögonen på varandra och trevar på drakarnas taggar. Hur många taggar kan du känna? Den som gissar rätt får brandstenar, som ser till att det alltid är varmt och skönt i hela Draklandet.

Kort spelanvisning:

I tur och ordning känner vart och ett av barnen efter antalet taggar på drakarna i påsen. Tärningen visar vilken drake med taggarna ett till fem som måste letas fram. För varje rätt försök får man en brandsten. Med lite koncentration och kansliga fingrar kan du bli den första som vinner fem brandstenar.

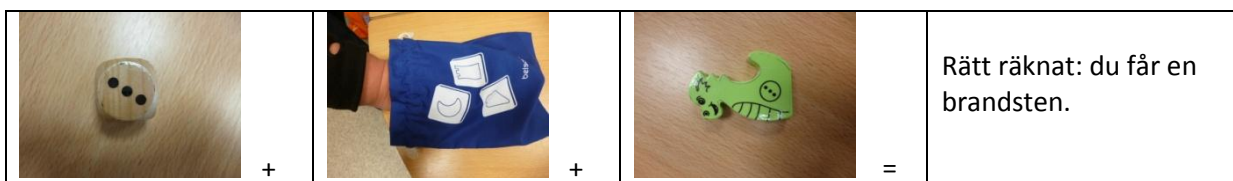
Spelförberedelse:

Först ser man igenom allt spelmaterial tillsammans med barnen och förklarar för var och en. Detta för att de skall lära känna materialet innan spelet börjar. Ägget läggs i mitten av bordet, så att det blir lätt tillgängligt för alla spelare. Brandstenarna sprids ut runt ägget. Innan drakarna läggs i påsen får varje barn en gång ta en i handen på prov. Drakarna har olika antal taggar (1-5) på ryggen. Alla taggar från huvudet och bakåt skall räknas, men inte svansen. Tärningen visar talen ett till fem och ett drakägg.



Spelets förlopp:



Den som är minst får börja. Han eller hon kastar tärningen, sticker handen i påsen och försöker känna sig fram till draken med så många taggar som tärningen visar. Det gäller att räkna taggarna. När du tror att du hittat rätt drake, så tar du fram den ur påsen och jämför. Du får hjälp av den siffra som står på drakens mage.



	+		+		=	Tyvärr fel! Draken kommer tillbaka i påsen och du får göra ett nytt försök nästa gång det blir din tur.
---	---	---	---	--	---	---

Drakägget:


Drakägget sätter liv i spelet. Vill du bli den första som snappar upp drakägget, så måste du vara riktigt uppmärksam, eftersom de andra deltagarna också vill ha det..

	+		Bild: Alla sträcker händerna mot ägget!	Alla barn sträcker sig samtidigt efter ägget. Den som är snabbast får en brandsten och ställer tillbaka ägget på mitten av bordet..
---	---	---	---	---

Spelets slut:

Har du så bra fingerkänsla att du kunnat samla ihop fem brandstenar? Då har du vunnit.

Härnedan beskrivs andra varianter som kompletterar spelet och ger bredare erfarenhet och chans att lära in andra saker.

	<p>Sortering: Tärningen, ägget och påsen används inte. Drakarna sprids brokigt ut på bordet. Så läggs de i rätt ordningsföljd, baserad på antalet taggar, från en till fem (eller nedåtgående från fem till en). Då lär sig barnen att särskilja föremål och sortera dem i en viss ordningsföljd, Dessutom får de öva sig i att känna igen mängder och skapa mönster.</p> <p>Räkning 1 till 5: Varje deltagare tar precis så många brandstenar som draken har punkter. Och så räknas de. Vidare kan rätt antal brandstenar läggas framför den berörda draken. På detta sätt förtydligas den aktuella mängden. Genom lek präglar barnen in sammanhanget mellan tärningsbilden och siffrorna.</p> <p>Uppdelning av mängder: En drake ställs i mitten av bordet och tillhörande antal brandstenar hålls redo. Alla hjälps åt att se hur antalet kan delas upp, t.ex. antalet 4. Det kan delas upp så här: $4 = 1 + 3$ / $4 = 2 + 2$</p> <p>Räkning: Alla drakar finns i påsen. Tärningen och ägget används ej. Ledarinnan anger en räkneuppgift inom utrymmet 1 till 5, t.ex. 2+2. Med fingrarna kan man göra detta mycket tydligt.. Den som först har svaret får sticka handen i påsen och känna sig fram till draken</p>
---	---

med rätt antal taggar. Vid rätt svar får han/hon en brandsten. Efterhand som barnen vinner erfarenhet kann man öka antalet upp till tio och låta barnen subtrahera, till exempel:

$$8 - 5 = 3.$$

Men se upp! Vare sig man adderar eller subtraherar, får resultatet aldrig bli större än fem. **För varje tal som är större kan man snappa till sig drakägget.**

Tre mans drakpost (lagspel):

Sätt er i en rad bakom varandra. Den som sitter längst bak får tärningen, den som sitter i mitten får brandstenarna och den som sitter längst fram får påsen med drakarna.

Drakägget används ej. Den bakre deltagaren kastar tärningen, så att de andra inte kan se utfallet. Det tal som kastats skriver du nu med fingrarna på ryggen på den som sitter framför dig. Han måste uppfatta talet och lägga motsvarande antal brandstenar på bordet. Med ledning av antalet upplagda brandstenar måste nu den som sitter längst fram känna sig fram till draken med rätt antal taggar och ta upp den ur påsen. Gör han rätt får laget en brandsten. Sedan går turen till nästa lag. Det lag som till slut har samlat största antal brandstenar vinner.

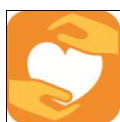
Drakhistorier:

Lägg drakarna, brandstenarna och drakägget väl synliga mitt på bordet. Nu får var och en tänka på en mening eller en del av en historia om den draken. Varifrån kommer egentligen drakarna? Vad finns väl där i drakägget? Varför har drakarna olika antal taggar? Och vad kan man hitta på med brandstenarna? Så kan så småningom en hel berättelse ta form..

Då lär barnen sig att uttrycka sig verbalt och förbättra språkanvändning och meningsbyggnad. De kommunicerar med varandra och utbyter kunskap.

Klangdrake:

Tärningen och ägget används ej. Två barn sitter mitt emot varandra. Ett av dem får påsen med drakarna. Det andra barnet knackar mot bordet. (1 till gång gånger). Då gäller det för det första barnet att lyssna noga! Hus många knackningar? Nu försöker barnet att treva sig fram till motsvarande drake och ta ut den ur påsen. Är det rätt drake? Då blir det en brandsten som belöning. Sedan bytts rollerna.



Tips för föräldrar:

Ge ert barn känslan att vara en del av spelet och historien. Svara på de frågor som barnet ställer. Se till att barnet har tillräckligt utrymme och nog med tid för fastställa talen. Om så behövs, hjälp till med lämpliga kommentarer. Inte jäkta, räkna i lugn och ro så att barnet kan prägla in de olika

talmönstren. Ta fasta på barnets egna idéer och leksaker, så kan ni tillsammans hitta på nya möjligheter till lek och spel.

Lådttext = katalogtext:

Stor uppståndelse i Draklandet! Snart skall en ny liten drake krypa ut ur sitt ägg. För att fördriva tiden spelar de andra drakarna "Räkna taggar". Känner du också till det? I tur och ordning känner ni efter hur många taggar som finns på drakarna i påsen. Tärningen visar hur många taggar, som skall finnas på den drake som skall sökas upp, mellan en och fem skall det vara. För varje korrekt försök får man en brandsten som belöning. Med lite koncentration och fingerkänsla kan du bli den första som får ihop fem brandstenar.

Ett taggsäkert känselspel

Befrämjar: Finmotorik, räkning, kommunikationsförmåga, laganda