

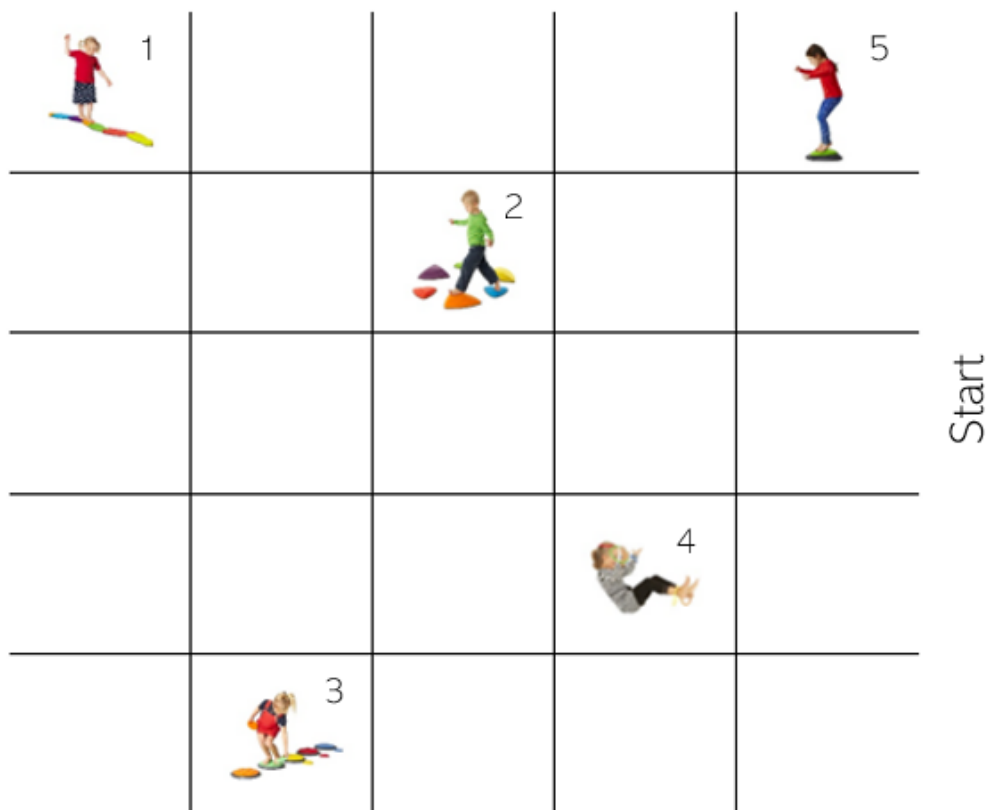
Analog programmering med GONGE®

Förmågor

Rumsuppfattning, balans, samarbete, turtagning, grovmotorik, taktila sinnet, se mönster, taluppfattning, ramsräkning samt att skapa, tolka och följa instruktioner.

Bygga banan

Använd trollinor eller hopprep för att skapa ett rutnät. Är ni utomhus kan ni använda gatukrutor för att rita upp rutnätet. Sätt sedan ut 5 stationer i slumpmässigt valda rutor. Se förslag nedan.



Övningar

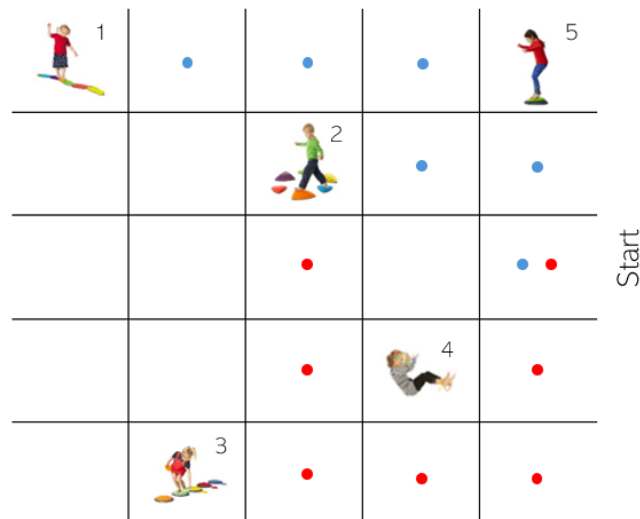
1. Bygg en kort balansbana som barnen ska ta sig över.
2. Sätt balansstenarna i en ring. Barnen ska ta sig ett varv runt uppe på balansstenarna.
3. Lägg upp känselplattorna på rad. Gå på en platta i taget och låt barnen lägga rätt minidisk vid matchande känselplatta.
4. Sätt en ring på varje hand och fot. Lyft ben och armar så att inga ringar nuddar marken. Räkna till 10.
5. Öva på att stå på ett ben på den sviktande balansstenen. Räkna till 10.

Programmering

Svårighetsgrad 1: Låt barnen programmera med hjälp av ärtpåsar

Programmera banan genom att ge första barnet ärtpås i en färg och en övning som de ska ta sig till. Ställ barnet vid startpunkten och låt dem röra sig ruta för ruta tills de kommer fram till sin övning. För varje ruta barnet ställer sig i ska de lägga en av sina ärtpåsar. Ge sedan nästa barn en ny färg på sina ärtpåsar och en annan övning att ta sig till.

När alla övningar har en eller flera vägar till sig är det dags för barnen att själva ta sig till en övning genom att följa rätt instruktioner längs banan. Som pedagog står du vid startpunkten och meddelar barnen vilken väg de ska följa (blå ärtpåsar, gula ärtpåsar, osv.). När barnet kommer fram genomför de övningen och går sedan runt banan tillbaka till start. Om man vill går det även att låta barnen instruera varandra i vilken väg de ska välja.



Svårighetsgrad 2: Addera villkor

Programmera banan precis som i Svårighetsgrad 1. Ställ sedan ut timglas i några av de rutor som inte innehåller en övning.

Barnen ska precis som tidigare ta sig från start till angiven övning längs de olika vägarna. Skillnaden är att när de landar på en ruta med ett timglas kommer ett villkor. De ska vända på timglasets och stå kvar i rutan tills tiden har runnit ut. När all sand har passerat kan barnet fortsätta sin resa.

Svårighetsgrad 3: Använd flera markörer

Det går även att använda sig av andra markörer än ärtpåsar. Till exempel går det kanon att använda markeringsplattor som ser ut som händer, fötter eller cirklar. Vill ni använda markeringsplattor i form av pilar, tänk på att inkludera en instruktion för 90graders vridning när det är dags att byta riktning. För att

