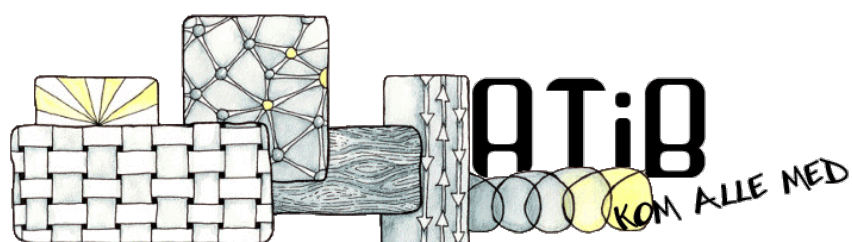
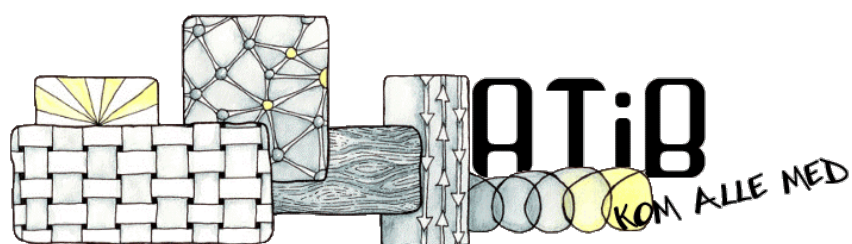


Førskole kompendie.



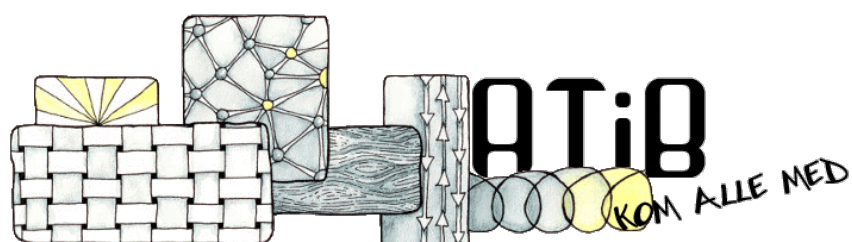
Indholdsfortegnelse:

Aktivitetsstafet	Side 3.
Stjerneopgaver	Side 4.
Kast et bogstavstav	Side 5.
Klar parat quiz	Side 6.
Vendespil	Side 7.
Årets gang	Side 8.
Lav figur med kroppen	Side 9.
Vokalspurt	Side 10.
Billeder og sanser	Side 11.
Find tallet/bogstavet	Side 12.
Terningeleg	Side 13.
Kort stratego	Side 14.
Matstafet	Side 15.
Historiens leg	Side 16.
Tak fra ATiB	Side 17.



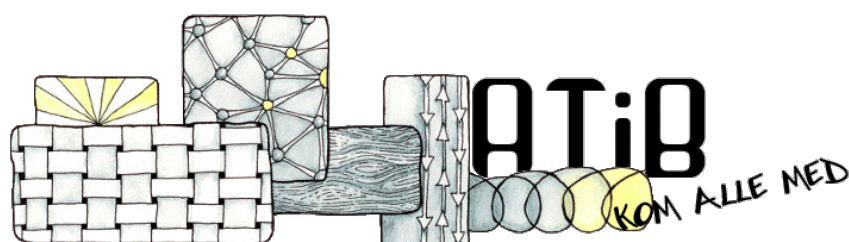
Aktivitetsskema.

Aktivitet	"Aktivitetsstafet".
Emne	Bevægelse/opgaveløsning/motorik/tallæring.
Handling	<p>To hold løber stafet og vender kort og udfører bevægelsen som er tegnet på kortet. Til hver bevægelse skal der sættes et tal på - fx 7 englehop. Man kan også vælge at lave flere hold der løber stafet mod hinanden, så der er mere puls i legen.</p> <p>Første barn løber ned til en kegle, vender et kort og udfører den bevægelse der er tegnet på kortet. Herefter tages kortet med tilbage til gruppen og næste person i gruppen løber afsted. Når holdet har udført og fået alle kortene med hjem sætter alle på holdet sig ned. Den første gruppe der sidder ned har vundet stafetten.</p> <p>Man kan også her vælge at lave ekstra kort med opgaver på.</p>
Materiale	Bevægelseskort-talkort/opgavekort, kegler der viser løbebanen.
Antal	10-30 elever inddelt i grupper.
Varighed	Ca. 15-30 minutter. Alt efter hvor mange bevægelseskort og opgavekort der er lagt ud.
Formål	Turtagning, aflæsning af kort, bevægelse, motorik, opgaveløsning, taltræning, sammenhold og puls.
Udvikling	Sanser, farver, former, begreber, kategorisering mm.



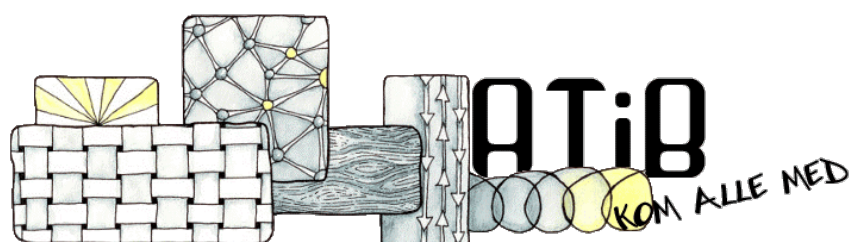
Aktivitetsskema.

Aktivitet	Stjerneopgaver
Emne	Egen historie.
Handling	<p>Der placeres 6 kegler i en "stjerne" med tallene 1-6 på og 1 kegle midt i "stjernen". Under keglerne ligger sedler med billeder.</p> <p>Ved keglen i midten skal der være 3-4 terninger. På skift kastes med terningerne, slår man 1 løber man til kegle nr. 1 og henter billedlotteribrikker. Retur til keglen på midten og slå igen. Slår man det samme tal 2 gange - løbes der til den samme kegle flere gange. Spillet fortsætter, indtil man har samlet tilstrækkeligt med billedlotteribrikker. Herefter arbejdes, der med at snakke om hvad der er på billedet, hvilke farver, personer, alder, hvad de laver m.m. Hvis du vurderer at børnene kan, så kan de sætte billederne sammen og derudfra fortælle en lille historie. (Historien kan også laves i samarbejde med pædagogen og børnene). Lav en fælles gennemgang og respons på gruppernes historie afslutningsvis.</p> <p>Det er en god ide at lave to stjerner hvor aktiviteten kan foregå. Det bliver her muligt at dele klassen i to, og derved har de nemmere ved at komme til.</p>
Materiale	Talkegler, terninger et billedlotteri/billeder af ting.
Antal	Hele klassen.
Varighed	Ca. 60 min.
Formål	Øve sig i at udtrykke sig i tekst og billede, prøve at opbygge sprog af ord og sætninger, øve sig i at fremlægge.
Udvikling	Alle former for opgaver kan sættes ind i aktiviteten, samt alle fag.



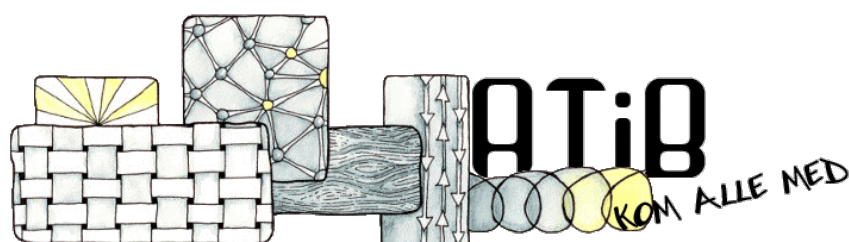
Aktivitetsskema.

Aktivitet	"Kast et bogstav".
Emne	Bogstav kendskab.
Handling	<p>I skolegården el.lign. skrives alle bogstaver ned, fordelt med ca. 5-10 m mellem hvert bogstav. Eller gør det på Alfabetgulvpuslespillet, som er en del af aktivitetskassen. Eleverne er sammen i par og hvert par har en ærtepose el.lign. og papir og blyant til rådighed. De skal nu kaste en ærtepose på et bogstav, sige det bogstav højt og skrive det på et stykke papir hvor ærteposen lander.</p> <p>Dette kan også gøres med tal. Tallene skrives med kridt udenfor eller fordel Regnegulvpuslespillet</p> <p>Hvis der er elever der er bedre end andre kan der sættes noget plus på matematikdelen, og små staveord på danskdelen.</p>
Materiale	Gårdkridt til at tegne bogstaver med eller Alfabetgulvpuslespillet, papir og blyant, ærteposer eller andre ting som kan bruges til at kaste med. Bolde, der hopper, duer ikke.
Antal	8-20 børn.
Varighed	Ca. 30 min.
Formål	At styrke eleverne i at identificere bogstaver og tal. Evt. begynder stavning eller sammenlægning i matematik.
Udvikling	Kan laves med ord der er skrevet i skolegården. Pædagogen viser et bogstav, eleverne kaster ærteposen hen på et ord der starter med det fremviste bogstav.



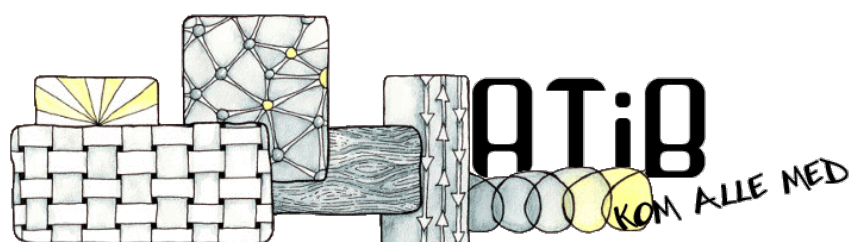
Aktivitetsskema.

Aktivitet	Klar parat quiz.
Emne	Parat viden - almenviden.
Handling	Gruppen deles ind i grupper på højst 4 elever pr. gruppe. Eleverne står i den ene ende af en afgrænset ban i en række efter en ring. I den anden ende af den afgrænsede banen står der en kegle til hver gruppe. Denne kegle skal forestille en svarknap. Aktiviteten går ud på, at pædagogen læser et spørgsmål op for eleverne, viser et tal eller et bogstav. Gruppen af børn skal nu hurtigt finde ud af om de kan besvare dette spørgsmål. Kan de besvare spørgsmålet, skal de sende den første mand i gruppen op og trykke på svarknappen. Den gruppe der kommer først op og trykker på svar knappen, får lov til at besvare spørgsmålet. Svarer eleverne rigtigt får de et point, svarer de forkert går spørgsmålet videre til den gruppe der står til højre for gruppen. Dette fortsætter indtil en af grupperne har svaret rigtigt. Herefter fortsætter aktiviteten forfra, denne gang er det bare elev nummer to der skal løbe op og trykke på svarknappen osv.
Materiale	Kegler og ringe til hver gruppe og ca. 15 spørgsmål aktiviteten. Hvis i tænker at bruge bogstaverne, så anvend dem der følger med i spillet Hr. Skæg Vendespil eller print bogstaverne ud fra ATiBs loginside.
Antal	Hele klassen delt i grupper på højst 4 børn pr. gruppe.
Varighed	Ca. 15 minutter.
Formål	At øve børnenes paratviden igennem evaluering af et gennemgået emne, eller gennem almenvidensquiz.
Udvikling	Der kan sættes flere pointsystemer ind, så der hele tiden vil være mulighed for at lave om på pointstillingen. Man kan sætte små forhindringer ind på banen, som gør turen op til svarknappen sjovere og længere.



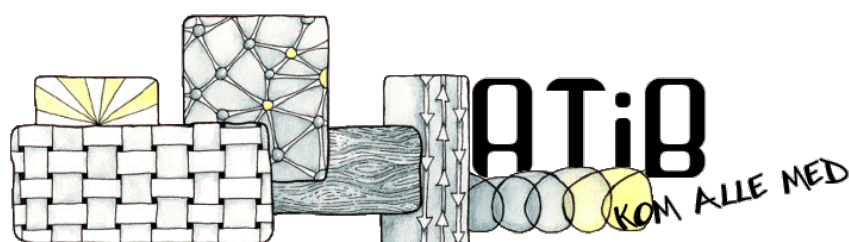
Aktivitetsskema.

Aktivitet	Vendespil – alle fag.
Handling	<p>Gruppens børn deles op i hhv. 2, 3 eller 4 hold. Hvert hold stiller sig i en række med startpersonen forrest.</p> <p>1: Bogstavs vendespil - brug her bogstaverne fra Hr. Skæg eller fra ATiBs loginside. Disse bliver spredt ud på gulvet et stykke fra eleverne. Det handler altså om på tid, at få så mange stik som muligt. Når tiden er gået kunne man lade børnene sige hvilke bogstavsstik de fik. Hver person må kun vende et kort af gangen, derefter skal der byttes med en holdspiller. Grupperne må gerne tale sammen.</p> <p>2: Dette kan også gøres med tal. Hvor der på gulvet ligger alle kort fra 1-10 (med billedet nedad så man kun ser bagsiden af kortet) i de farver som der er grupper (eks. 2 grupper = hjerter og spar, 3 grupper = hjerter, spar og ruder). Nu gælder det for grupperne om først at finde kortene fra 1-10 i korrekt rækkefølge (1,2,3,4,5,6,7,8) først. Hver person må kun vende ét kort ad gangen – gruppen må gerne tale sammen og hjælpe hinanden med at huske. Den gruppe der først har alle 10 kort på række har vundet.</p>
Materiale	Print bogstaverne fra ATiBs hjemmeside. Et spil kort til hver gruppe med brug af tallene 1-10. Evt. papir og blyant til børnene.
Antal	Hele klassen eller mindre grupper - delt i hold på 2-4.
Varighed	Ca. 30 minutter.
Formål	At øve / indlære alfabetet og talrækken. Kommunikation. Samarbejde. Hukommelse.
Udvikling	Man kan tilpasse legen alle fag/emner – alt efter hvilke opgaver du vælger at give børnene. Man kan tage flere eller færre kort i brug.



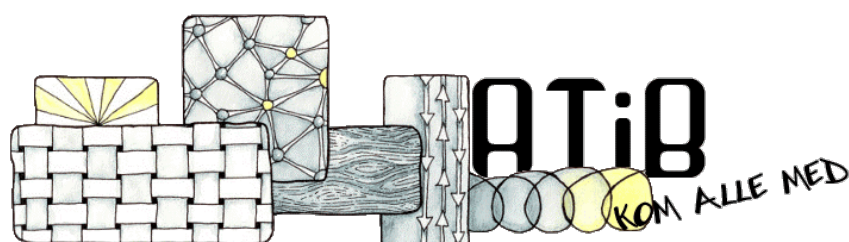
Aktivitetsskema.

Aktivitet	"Årets gang".
Emne	Lære dagene/måneders rækkefølge.
Handling	<p>Inddel gruppen i mindre grupper på 4 elever i hver gruppe. Hver gruppe har deres egen bane.</p> <p>1: Første bane er med 7 kegler - en kegle til hver dag, som danner en lille cirkel. Inde i midten ligger alle ugedagene skrevet på kort. Pædagogen viser et m som i mandag, og børnene skal finde denne og lægge den ud til kegle nr. 1, og sådan fortsætter man indtil alle ugedagene er lagt ud til keglerne. Når de bliver gode til det, kan man vælge at gøre dette i uvilkårlig rækkefølge, så eleverne skal tænke lidt mere. Bogstaverne pædagogen viser kan tages fra Alfabet Gulvpuslespillet.</p> <p>2: 12 kegler med tallene fra 1-12 på som danner en stor cirkel. I midten af cirklen ligger alle månedernes navne skrevet på et kort. Pædagogen viser igen her et bogstav fx et j som i januar, eleverne finder kortet der står januar på og lægger kortet ud til kegle 1. Gruppen skal nu hjælpe hinanden med at sætte månederne på de rigtige kegler.</p>
Materiale	Kegler med tallene 1-12, kort med månederne på, bogstaver fra Alfabet – print det hele ud på ATiBs loginside.
Antal	Hele klassen i grupper eller individuelt.
Varighed	Ca. 15-30 minutter. (For den ene aktivitet).
Formål	Lære ugedagenes og månedernes navne og rækkefølge.
Udvikling	Dele månederne ind i årstider.



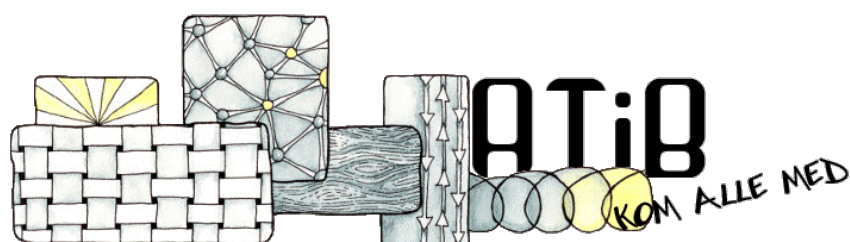
Aktivitetsskema.

Aktivitet	Lav figurer med kroppen – dansk og matematik
Emne	Kendskab til diverse figurer
Handling	Børnene får i grupper, tildelt en figur – fx en firkant, cirkel mv., (disse figurer kan fx være figurerne fra Sorteringssættet) hvorefter de får til opgave at finde ud af at danne figuren af deres kroppe (alle skal være med). Når tiden er gået, mødes alle i gruppen/klassen, og grupperne kommer på skift, op og viser deres figurer. Man må ikke sige noget. Det er nu op til de andre i klassen, at gætte, hvilken figur gruppen laver. Man gætter ved at gå op og tegne figuren på tavlen, eller med kridt på gulvet og derefter sige hvad figuren hedder – hvorefter gruppen har mulighed for at sige, om det er rigtigt eller forkert.
Materialer	Figurer fx fra sorteringssættet som grupperne kan tage med sig – det kan også være tegnede figurer eller lignende. Derudover skal der være papir eller tavle til rådighed, som gættene kan tegnes på.
Antal	Gruppeinddeling – grupper af 3 - 5 personer
Varighed	Ca. 45 minutter
Formål	At børnene får kendskab til figurenes former og navne ved brugen af egen krop samt samtale, kompromis samt forhandling.
Udvikling	Man kan variere sværhedsgraden af de figurer (firkant, ottekant mv.) grupperne får tildelt. Man kan stille krav til opstillingen af figurerne – man skal få figuren til at fylde op ad (eks. Pyramide), der er kun 4 ben og 4 arme, der må røre gulvet osv. Man kan ligeledes lave den i dansk (sprog) – hvor man får tildelt et bogstav eller et ord, man skal forme.



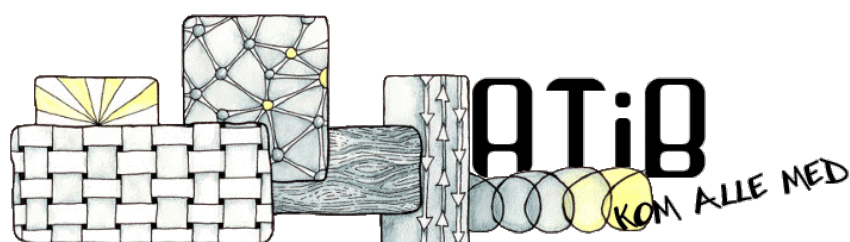
Aktivitetsskema.

Aktivitet	Vokalspurt.
Emne	Vokaler og konsonanter.
Handling	Øvelsen kan laves indendørs eller udendørs på et afgrænset areal. Rundt omkring lægges der alfabetkort med vokaler ud. Pædagogen siger en vokal fx "A" og børnene løber/spurter ud til vokalen. Efterfølgende kan der både lægges konsonanter og vokaler ud. Læren siger enten "konsonant" eller "vokal", hvorefter eleverne skal løbe ud til den rigtige.
Materiale	Alfabetkort med vokaler – print disse ud på ATiBs loginside.
Antal	Hele gruppen/klassen.
Varighed	Ca. 20 min.
Formål	Børnene arbejder med de forskellige bogstaver i alfabetet, samt at lære hvilke bogstaver der er vokaler og hvilke der er konsonanter.
Udvikling	Pædagogen siger et ord, hvorefter eleverne skal løbe ud til det bogstav ordet starter med. Pædagogen siger lyden af en vokal hvorefter de skal løbe ud til den rigtige vokal.



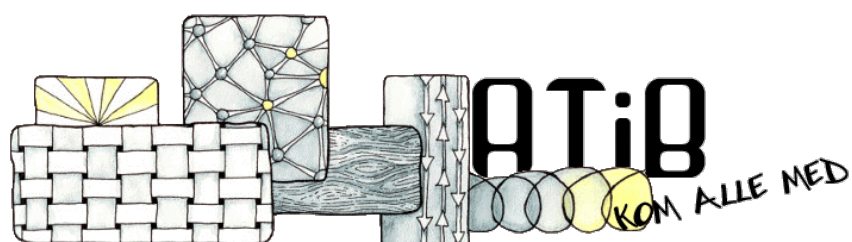
Aktivitetsskema.

Aktivitet	Billeder og sanser.
Emne	Sanserne.
Handling	<p>Tag en snak med børnene om de 5 sanser, så de har en forforståelse herom inden aktiviteten går i gang.</p> <p>Børnene skal sammen to og to eller individuelt koble billederne til hinanden. Den ene del af billederne viser vores 5 sanser - billeder af en hånd (føle), en næse (lugte) osv. Disse lægges ud på hvert deres bord i rummet. De resterende billeder (af ting der skal kobles på de 5 sanser fx en is - til munden/smage) lægges ud på gulvet i midten af rummet. Herefter går aktiviteten ellers i gang. Børnene tager nu et kort af gangen og lægger det ud til det billede/den sans billedet fra gulvet tilhører.</p> <p>Snak herefter med børnene om, hvorfor de har valgt, at lægge billederne, hvor de har lagt dem. Det er vigtigt, de får sat ord på, da det giver en bedre forståelse, samt et bredere ordforråd.</p>
Materiale	De fem sanser.
Antal	Individuelt 2-5 spillere, sammen to og to 4 - 10 spillere.
Varighed	Ca. 30 minutter.
Formål	At give børnene en forståelse af menneskets fem sanser, hvordan de bruges og hvornår. Øvelse i argumentation i form af forklaring af valgte placering, og derigennem få et bredere ordforråd.
Udvikling	I stedet for billeder, kan børnene gå på opdagelse i de omkringliggende omgivelser/ting og sætte dem ind i de fem sanser.



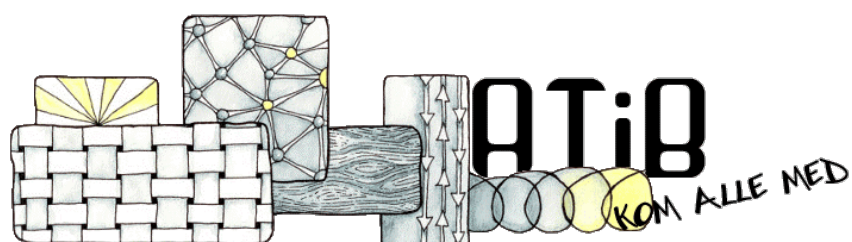
Aktivitetsskema.

Aktivitet	Find tallet/bogstavet.
Emne	Bogstaver og tal.
Handling	Fordel Alfabetgulvpuslespillet og Regnegulvpuslespillet ud på et stort areal. Børnene stiller sig rundt omkring på arealet. Pædagogen siger et bogstav eller et tal. Børnene løber herefter hen og stiller sig ved de sagte bogstav/tal. Når børnene er inde i det, kan der siges flere bogstaver/tal efter hinanden. Så løber hen til bogstaverne/tallene i den rækkefølge pædagogen siger dem. Der kan være flere arealer i gang på samme tid. I hvert areal kan der være ca. 10 elever.
Materiale	Regnegulvpuslespillet og Alfabetgulvpuslespillet.
Antal	Ca. 10 børn pr. areal.
Varighed	Ca. 15-30 minutter (alt efter hvor mange bogstaver/tal der bliver råbt op).
Formål	Læring af Alfabetet og tallene - talrækken.
Udvikling	Begynder stavning - begynder regning.



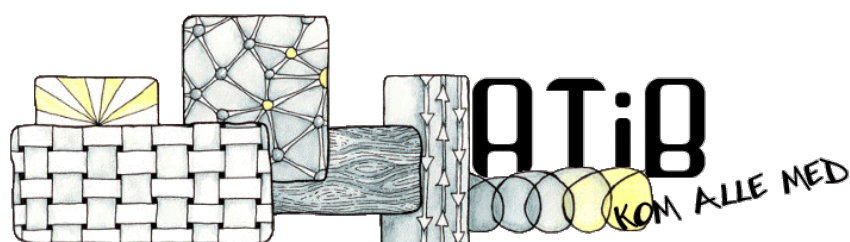
Aktivitetsskema.

Aktivitet	Terningeleg.
Emne	Tal.
Handling	Hvert barn (hver gruppe) har to terninger. Barnet slår med terningerne og tæller hvor mange "prikker" terningerne viser, herefter løber barnet ud til det tal terningerne viser. Der skal altså i første omgang være tal op til 12. Disse tal er fordelt rundt omkring på et areal. Børnene slår med terningerne lige uden for dette areal, og løber derefter ind til det tal terningerne viser.
Materiale	Regnegulvpuslespillet og terninger og evt. selv lavet kort med tal på – eller print dem ud på ATiBs loginside.
Antal	1-25 børn.
Varighed	Ca. 20 minutter.
Formål	At tælle, regne og finde det rigtige tal samt tal forståelse.
Udvikling	Flere terninger og flere tal i talrækken.



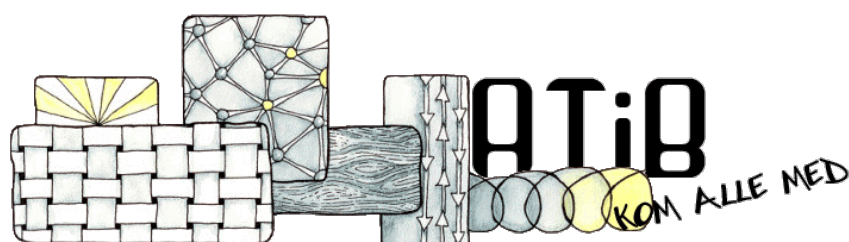
Aktivitetsskema.

Aktivitet	"Stratego".
Emne	Større eller mindre end.
Handling	Spillet er bygget op på samme måde, som når du spiller alm. stratego. Her er det bare et kortspil som man spiller det ud fra. Es er det højeste og 2 er det mindste. Børnene er delt ind i to hold. Hvert hold har et spil kort, en kegle (fane) og en valgt strateg (skal uddele kortene til de andre på holdet, ville være en god ide hvis dette var en pædagog). Keglerne skal eleverne gemme et godt sted. Keglen skal befinde sig på jorden, så det modsatte hold har en chance for at finde modstanderens kegle/fane. Når en elev har taget en anden elev, skal de begge sige hvilket kort de har. Den der har det højeste, har vundet og tager modstanderens kort med hjem til sin strateg. Løber man med modstanderens kegle/fane, og bliver stoppet af en modstander, skal man, hvis man har lavere kort end modstanderen, give keglen igen (modstanderen løber tilbage med keglen/fanen på samme sted som de gemte den fra starten). Har man højere end modstanderen, må man løbe videre, hjem mod sin strateg. Man har vundet når man enten har fundet modstanderens fane og fået den hjem til sin strateg, eller hvis man har fået alle modstandernes kort.
Materiale	2 kegler, 4 spil kort – gerne med forskellige farver på ryggen (2 spil kort til hver gruppe), evt. trøjer til det ene hold.
Antal	Ca. 20-50 børn.
Varighed	Ca. 45 min (2 spil).
Formål	Øve talrækken – større eller mindre end.
Udvikling	



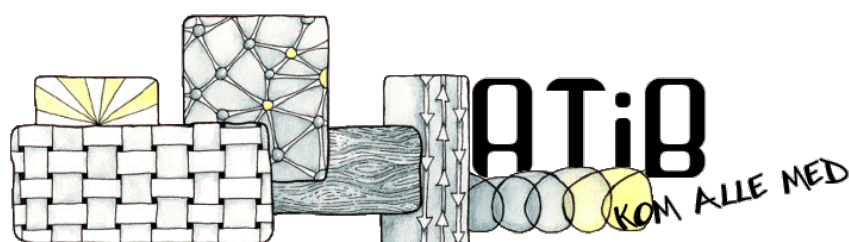
Aktivitetsskema.

Aktivitet	"Matstafet".
Emne	Talrækken.
Handling	<p>Børnene inddeles i hold af tre til fem personer, og keglerne fordeles på hele legearealet (boldbane, skolegård eller lignende). Legen kan både leges på et stort og et lille areal, men for at opnå et højt aktivitetsniveau skal banen ikke være for stor. Pædagogen/læreren fordeler brikkerne under de ti kegler – der må godt være flere brikker under samme kegle. Hvert hold skal selv vælge et sted på legearealet, hvor de har base, og hvor de skal samle deres brikker.</p> <p>Legen begynder med at første barn på hvert hold løber til en kegle og ser om brik nummer 1 i deres egen farve ligger der. Barnet må kigge under to forskellige kegler. Hvis barnet ikke finder brikken, løber han/hun tilbage til næste barn på holdet, der så løber af sted og kigger efter brik nummer 1 (eller brik 2, hvis brik 1 blev fundet). Hver gang må barnet kigge under to kegler. De øvrige på holdet må gerne hjælpe barnet, der løber ved at sige, hvor de mener, at brikken ligger. Det gælder om at samle alle holdets brikker hurtigst muligt.</p> <p>Hver gruppe har deres egen farve kort fra 1-10. (Eller højre hvis man ønsker det).</p>
Materiale	Kularte brikker nummereret fra 1-10. De kan laves i karton eller papir og lamineres. Der skal være et sæt brikker i egen farve pr. hold. Desuden skal der bruges ti kegler/toppe/spande.
Antal	Ca. 10-30 børn inddelt i grupper på 4.
Varighed	Ca. 20 minutter.
Formål	At lære børnene at samarbejde om kognitive opgave, taltræning og sprogtræning ved at de skal guide hinanden rundt.
Udvikling	Kan også laves med alfabetet.



Aktivitetsskema.

Aktivitet	Historiens lege.
Emne	Børns historie.
Handling	Pædagogen introducerer først mellemkrigstidens legekultur. Opgaven handler om, at børnene selv får en forståelse for, at det krævede en god fantasi at lege dengang. Der fandtes ikke multibaner, farvestrålende legepladser eller skolegårde, hvor der var streget op til en masse spændende lege. Børnene havde dog nogle legeredskaber og masser af ideer. Børnene deles ind i små grupper af fire til otte personer. Lad dem frit vælge mellem de gamle legeredskaber, der er til rådighed. De skal selv finde på en leg, som alle efterfølgende skal prøve at lege. Hver gruppe må kun bruge én slags legetøj.
Materiale	Hulahopringe og pinde til at skubbe med, cykelslanger, læderbolde, aviser, konservesdåser, sten, kridt, sjippetov, hinkesten (en flad sten), små lerkugler osv.
Antal	10-30 børn.
Varighed	Ca. 60-80 min.
Formål	Børnene etablerer historiske legescenarier med udgangspunkt i legematerialer fra en given tidsperiode, her mellemkrigstiden.
Udvikling	Begynd eventuelt aktiviteten med at introducere de kendte lege fra dengang, f.eks. To mand frem for en enke, Dåseskjul, Løbe med tøndebånd (fortæl, at båndet kom fra en tønde!), Sparke til mur, Hoppe i hinkerude osv.



www.atib.dk

Telefon: 30669109

Mail: ekt@atib.dk

Vi håber, at kompendiet kan give dig/jer nogle grundlæggende ideer, til at komme i gang med de fagligt understøttende timer, hvor faglighed, motion og bevægelse bliver en samlet enhed, og ikke mindst, at komme i gang med læringssilen "aktiv læring".

Dette kompendie er kun et lille uddrag fra vores betalingside www.atib.dk

Hvis, I har lyst til mere af denne slags, samt alle de andre fantastiske elementer ATiB byder på som aktiv trivsel, lege, motorik og andre former for motion og bevægelse, så kontakt os på:

Sabine Hollænder:

mail@atib.dk

mobil: 60176286

Else Kjærulff Torp

ekt@atib.dk

Mobil: 30669109

Vi kommer gerne ud og holder et gratis oplæg hos jer, I kan derudfra bedømme, om et årsabonnement på betalingsiden hos ATiB kunne være noget for jer.

Mvh.

Sabine Hollænder

ATiB

