

Titel: **Knæk nødden**



Tema: Skolestart - bogstaver, tal, sproglig opmærksomhed, tekstforståelse, sociale kompetencer og motorik.

Fag: Dansk, dansk som andetsprog, matematik, specialpædagogik
Målgruppe: Bhkl. - 1. klasse

Data om læremidlet:

Spil: Et brætspil, Time2Learn, 2018

Vejledningen indeholder idéer til spil med bogstaver samt tal, sproglig opmærksomhed, tekstforståelse, sociale kompetencer og motorik på en legende måde.

Faglig relevans/kompetenceområder

Spillet dækker følgende kompetenceområder: **Dansk - fortolkning og kommunikation, dansk som andetsprog - basis/supplerende, matematik - matematiske kompetencer, tværgående temaer, tal og algebra, specialpædagogik - motorik og bevægelse samt trivsel.**

Om spillet: "Knæk nødden" er et brætspil, som med hjælp fra den voksne udvikler og understøtter de grundlæggende færdigheder og kompetencer, børnene har brug for ved skolestart. De lærer at samarbejde og forstå fælles regler, give og tage plads i legen. Ud over fagspecifikke kompetencer giver spillet mulighed for at træne den generelle sproglige udvikling samt generelle sociale færdigheder.

Som en ekstra bonus indeholder sættet store kort samt en 10-sidet skumterning, hvilket gør det muligt at anvende det som et gulvspil og dermed lægge op til yderligere bevægelse undervejs.

"Knæk nødden" kan med fordel introduceres før skolestart, men spillet er absolut også anvendeligt i såvel børnehaveklassen som i 1. klasse, ligesom det med fordel kan anvendes i supplerende og basisundervisning i dansk som andetsprog samt i specialundervisningsregi.

Man kaster en terning, rykker sin brik frem og løser eller udfører den tilhørende opgave. Når opgaverne klares, vinder man nødder. I spillet møder barnet kategorierne: Bogstaver, rim, motorik, dyrelyde, matematikprog, tal, sange, genfortælling, matematiske figurer, kreativitet og sociale kompetencer.

Spillet indeholder:

- En spilleplade
- 84 store kort (14 x 14 cm)
- 84 små kort (5,5 x 5,5 cm)
- 3 terninger
- 1 10-sidet skumterning (6 x 6 cm)
- 1 vejledning

Ideer til undervisningen

Spilleregler

Kast terningen, ryk brikken, udfør opgaven og vind en nød eller to.

1. Fordel 33 kort på spillepladen. Vælg selv niveau.
2. Sæt evt. et stopur til fx 20-30 min.
3. Stil jeres spillebrikker et tilfældigt sted.
4. Kast terningen og ryk brikken hen på et kort. Man bestemmer selv, hvilken retning man vil rykke. Dog ikke tilbage, hvor man kom fra i samme kast. Hvis der ikke ligger et kort, går turen videre til næste spiller.
5. Hvis man kan udføre opgaven, får man kortet. Kan opgaven ikke udføres, lægges kortet tilbage på pladen.
6. Vinderen er den, der har fået flest nødder, når der ikke er flere kort på spillepladen, eller når tiden er gået.

Hvis man lander på farvede felter:

GUL: Man må stjæle et kort fra en medspiller.

BLÅ: Man får et ekstra slag og får derved mulighed for at få en nød (eller to) mere.

ORANGE: Hurra! Medspillerne skal hver især sige noget sødt til dig.

Følgende kategorier kan vælges til spillet:

Bogstaver

Bogstaver

Når børnene senere skal lære at læse er bogstavkendskab vigtigt.

Lyd, form og navn
Alle bogstaver har en lyd, en form og et navn.
Husk især bogstavernes lyde - det er nemlig dem, der sættes sammen til ord.

Vigtigste form er de små
Børnene skal lære, at hvert bogstav har mindst 2 former – nemlig (store) H og (lille) h.
Men det er vigtigst at kunne de små bogstaver, da det er dem, de bruger mest, når de skal lære at læse.

 Hør vokal-lydene her.

 Hør konsonant-lydene her.

Rim

Rim

Når man leger med sprog og rimer, styrker børnene deres sproglige opmærksomhed.

Opmærksomhed og lydhørhed

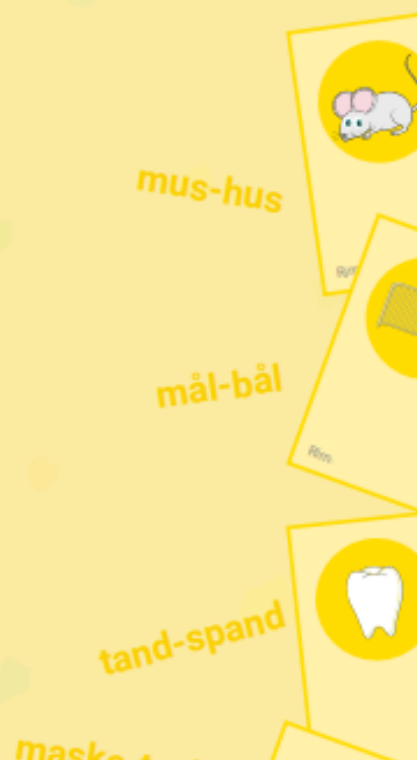
De lærer og husker nye og flere ord, fordi leg med ord og rytme appellerer til børns opmærksomhed og lydhørhed.

Sprogets form

Rim og remser giver børnene indblik i sprogets form. At kunne forstå, at det er mus og hus, der rimer og ikke kat og mus, kræver en vis modenhed og abstraktionsevne. Det er derfor en god indikator for barnets sproglige modenhed.

Lær gennem leg

Husk at sprog ikke skal terpes, men læres gennem leg. Lad børnene klappe, trampe eller vippe samtidig med, at de rimer, så de mærker rytmen i sproget.



Dyrelyde

Dyrelyde

Denne kategori kort har 2 formål:

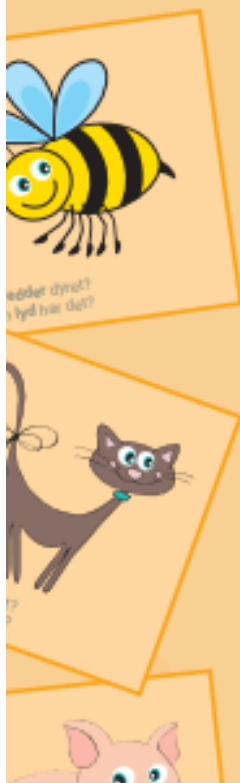
1. Navn og lyd

Ligesom at hvert dyr har en form (ser ud på en bestemt måde), har et navn (hest) og en lyd (prrrr), så har bogstaver også en form, et navn og en lyd. Det gør det lettere at forstå, hvad vi mener, når vi prøver at lære børnene, hvad forskellen på bogstavernes form, navn og lyd er.

2. Mundmotorik

De valgte dyrs lyde træner mundmotorikken. Det har vi brug for, når der skal læres bogstavlyde.

I det hele taget er det en god idé, at børn puster og suger og tygger mest muligt fx blæser sæbebobler, tygger tyggegummi, spiser gulerødder og drikker med sugerør. Så får de lettere ved at sige alle bogstavlydene.



Motorik

Motorik

Formålet med motorik og bevægelse er glæden ved at være selvhjulpne og skabe en stærkere indlæringsevne og selvfølgelig at have det sjovt.

Bevægelse og indlæring

Der er en klar sammenhæng mellem bevægelse og indlæring. Jo mere vores børn kravler, klatrer, hopper, hinker, ruller, drejer, balancerer og hænger på hovedet, jo bedre er det simpelthen.

Krydsøvelser

Når højre og venstre del af kroppen arbejder sammen, er barnets højre og venstre hjernehalvdele nødt til at gøre det samme. Jo flere forskellige krydsøvelser vores børn leger sig igennem, jo stærkere bliver denne bro og dermed barnets indlæringsevne.



Matematiksprog

Matematiksprog

For at kunne udtrykke sig om, bruge og tale om fx tal og geometriske figurer, skal man forstå, hvad ordene betyder.

Kategorier

Ved at kende til ord som størst/mindst, tung/let vil børnene bl.a. kunne genkende figurer og opdele dem i kategorier efter forskellige egenskaber som materiale, størrelse, placering mm.



Beskrivende ord

Forklar også andre dejlige beskrivende ord i dagligdagen. Så bliver det lettere for barnet at genkende, forstå og selv at forklare.



Eksempler på ord:

Mindre end, større end, det samme, bred, smal, før, efter, højre, venstre, lige mange.



Kreativitet og fantasi

Kreativitet og fantasi

Når man trækker et af disse kort, skal der findes på. I bestemmer, om det skal være mærkelige, skøre fortællinger eller realistiske fortællinger. Det vigtigste er at finde på og formulere sig.

Tid til at tænke

Først læses kortet højt, og så skal barnet have tid til at tænke og fortælle. Hvis det er svært at komme i gang, så hjælper du med at foreslå noget. Og spørge ind til det barnet fortæller.

At blive lyttet til

Ud over, at det er meget vigtigt at træne sproget, beskrive, forklare og argumentere, er det godt for alle at blive lyttet til. Det giver en dejlig fornemmelse af at blive værdsat.

Lad endelig børnene tegne til eller bruge kropssprog, mens de fortæller.



Sociale kompetencer

Sociale kompetencer

Læs første del af kortet højt. Lad barnet vise, hvordan man fx ser glad ud.

Når barnet har vist det, snakker I om hvornår, man har prøvet det.

- Hvordan følte det inden i?
- Kunne andre se det?
- Hvad var der sket inden?
- Var der andre, der havde det på samme måde?
- Hvad havde du lyst til at gøre?
- Hvad gjorde du?
- Hvad gjorde de andre?

Barnet fortæller selv, eller man snakker sammen om det.

Sæt ord på

Det at tale om og få sat ord på følelser er en vigtig brik til at kunne forstå sig selv og hinanden. Og forståelsen for hinanden skaber relationer og venskaber, og man undgår konflikter.



Tal

Tal

Tal er abstrakte, fordi det er symboler for en mængde. Tallet 7 er det samme ligegyldigt, om det er elefanter, blomster eller fjer, der er talt. Så første skridt i talforståelsen er at kæde mængden sammen med talsymbolet.

Peg og tæl

Børnene skal tælle samtidig med, at de peger på hvert enkelt æble på kortet. Det samme gælder, når de slår med terningen. Husk at give børnene tid til at rykke med deres brik, så de lærer at rykke lige præcis 6 felter, når de slår 6.

Ti-talssystemet

Ti-talssystemet kan virke ulogisk på mange børn. Fx vil mange børn tage 4 sten frem, hvis vi skriver, de skal tage 13, fordi det er jo først 1 og så 3. Derfor tæl alt muligt i hverdagen fx ærterne på tallerkenen og skriv tallet. Tæl højt, når I dækker bord osv.



Genfortælling

Genfortælling

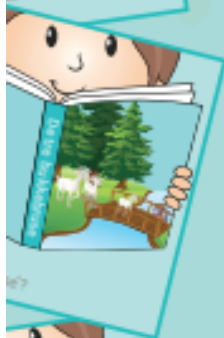
Tag kun kort med historier, som barnet kender med i spillet. Resten er det en rigtig god idé at læse højt ved fx godnatlæsningen. Tegningen på kortet viser hvilken historie, der skal genfortælles. Spørg fx til:

- Hvem er med i historien?
- Hvor foregår det?
- Hvad sker der?
- Hvordan slutter historien?

Nogle børn vil kun fortælle en enkelt sætning, andre vil fortælle meget mere.

Fortællelyst

Børn skal tidligt øve sig i genfortælling, og den voksne skal lytte og hjælpe med spørgsmål, der hjælper barnet på vej. Kræv ikke en flot velkomponeret genfortælling, men giv børnene fortællelyst og glæde ved at lytte til dem og tage deres genfortælling alvorligt. Så vil de lige så stille opøve opmærksomheden på en fortællingsstruktur, fantasi, empati, fortælleglæde og hukommelse.



Sange

Sange

Det er skønt at synge sammen. Det bringer varme, energi og det er svært at være sur.

Syng sammen

Husk at synge sammen, ellers føler man sig sårbar og udstillet, hvis man skal synge alene.

Sprogforståelse

Sange styrker børns sprogforståelse og den poetiske leg med ord. Fornemmelsen for rim er vigtig, når man selv skal rime. Melodier hjælper med til at huske ordene, opbygning af historien og rækkefølgen af det, der sker.

Styrk sproget og hukommelsen

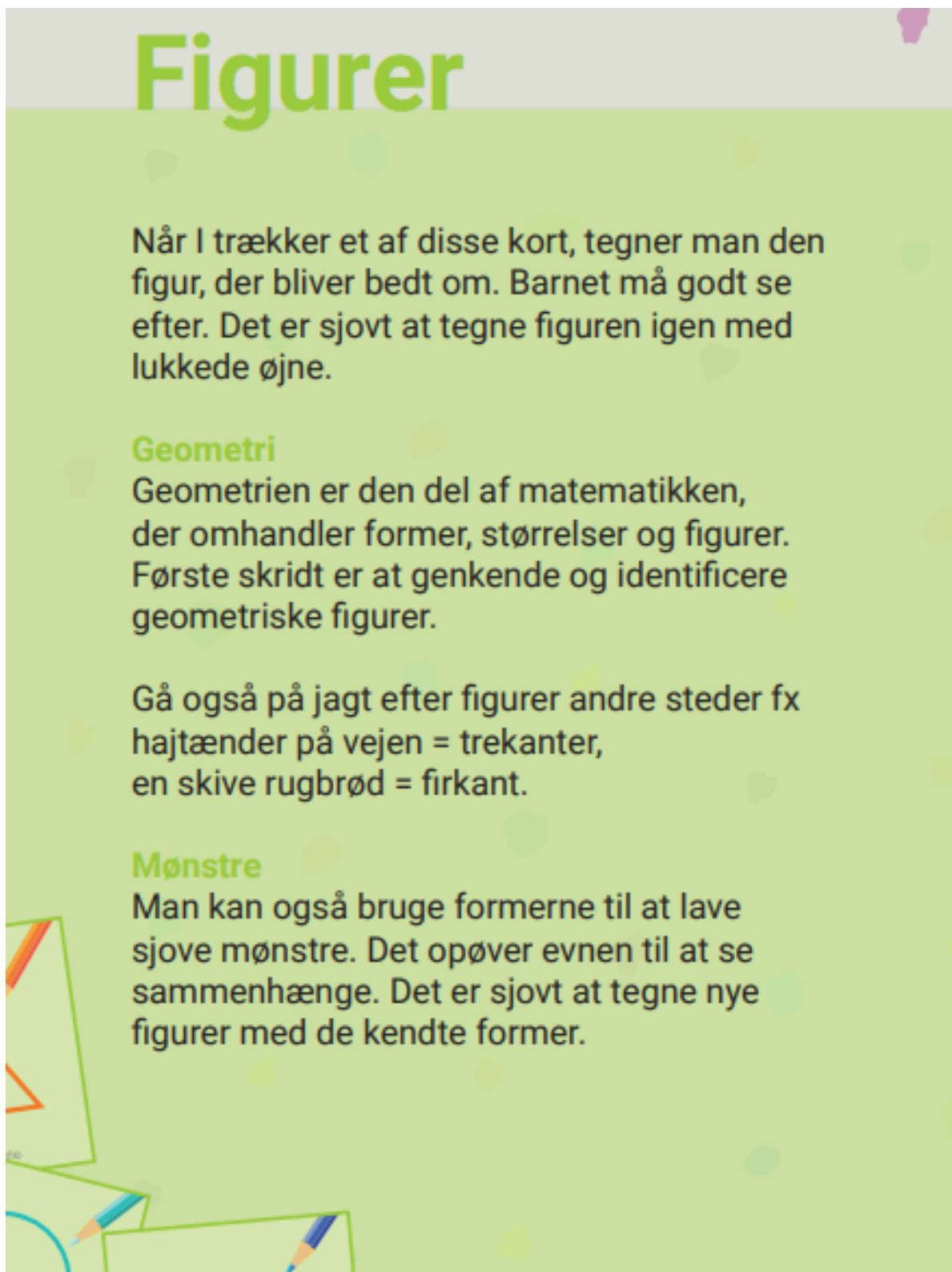
Sange styrker sprogets melodi, hukommelsen, forløbskendskab og er derfor også grundlag for senere læseindlæring.



Se tekster
og hør
sange her.



Figurer



Figurer

Når I trækker et af disse kort, tegner man den figur, der bliver bedt om. Barnet må godt se efter. Det er sjovt at tegne figuren igen med lukkede øjne.

Geometri

Geometrien er den del af matematikken, der omhandler former, størrelser og figurer. Første skridt er at genkende og identificere geometriske figurer.

Gå også på jagt efter figurer andre steder fx
hajtænder på vejen = trekanter,
en skive rugbrød = firkant.

Mønstre

Man kan også bruge formerne til at lave sjove mønstre. Det opøver evnen til at se sammenhænge. Det er sjovt at tegne nye figurer med de kendte former.

Supplerende materialer

Under supplerende materiale på posten findes tilhørende QR-koder, sangtekster samt en spillevejledning.

Se evt. også en video om spillet her:

<https://www.youtube.com/watch?v=a9O92vzlhj0>