



Funny*floor* interaktivt gulv

IDEER TIL LÆRING





Funnyfloor - det interaktive gulv gør læring til leg

Vores interaktive gulv gør det sjovere og lettere for børn at udvikle sig - hvad enten det gælder fysisk udfoldelse eller indlæring. Ved at bruge det interaktive gulv i klasseværelset eller i fælleslokalet kan eleverne tilegne sig ny viden og teste deres evner i forskellige fag, f.eks. dansk, matematik og sprog. Man kan sige, at børnene leger sig til ny viden.

Ved hjælp af lyde og billeder fanger det interaktive gulv elevernes interesse på en ny og spændende måde. Det skærper børnenes opmærksomhed og stimulerer deres lyst til at lære og kaste sig ud i nye udfordringer.

Her får du vores eksempler på øvelser, spil og aktiviteter, som kan bruges i undervisningen. Måske har du dine egne ideer? Udover disse forslag indeholder vores andre spil også masser af muligheder til brug i timerne. Kun fantasien sætter grænser...



Det farverige klaver

BESKRIVELSE:

På klaveret kan barnet spille sin helt egen melodi ved at hoppe ovenpå tangenterne – eller bevæge hænder og fødder henover. Barnet kan også bruge sine hænder, som på et rigtigt klaver.

Spillet her kan bruges til et utal af sjove aktiviteter. Lær f.eks. farverne at kende på et andet sprog.

IDEER:

1 "PANDEKAGE" – målet her er at "rulle" kroppen. Hænderne skal ned langs siden eller bag hovedet. Giv børnene et kodeord, f.eks. pandekage med syltetøj (hænder langs siden), pandekage med chokolade (hænder bag hovedet). Deres opgave er at rulle langs klaveret og tilbage igen. Børnene kan også "forfølge" den lyd, de selv skaber med deres krop på klaveret.

2 "NÅ DIT MÅL" – øvelse, der træner barnets præcision. Barnet skal kaste med en papirkugle, bønnepose eller frisbee og ramme de farver, som læreren foreslår.



3 "KONGE – DRONNING" – barnets opgave er at bevæge sig henover de tangenter, som læreren vælger, mens han/hun bærer en frisbee eller plasticallerken (kronen) på hovedet. Det er vigtigt at holde balancen, så "kronen" bliver på hovedet.

4 "PRINS – PRINSESSE" – målet er at lære farverne at kende ved at hoppe på enten venstre eller højre fod – eller begge – og på de rigtige tangenter, som læreren har valgt. Ældre børn kan gøre udfordringen sværere ved at holde en frisbee eller plasticallerken på hovedet – og hoppe samtidigt.

Vandet

BESKRIVELSE:

Spillet simulerer bevægelsen i vandet. At stå på gulvet i vandet giver en fornemmelse af at "gå på vandet". Man kan bruge forskellige ting. Prøv f.eks. at sætte en lille legetøjsbåd på vandet, pust og se de små bevægelser, der kommer i vandet.

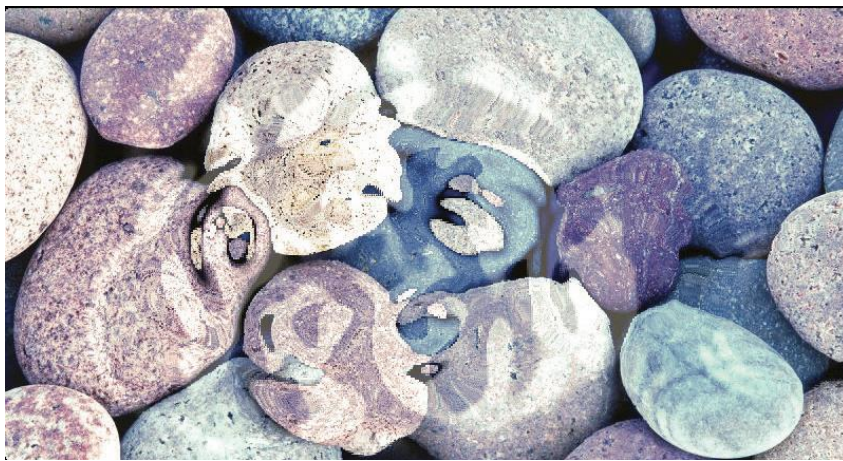
IDEER:

1 "MÆLKEBØTTE" – pusteøvelse, hvor to børn skal puste en bordtennisbold hen til hinanden. Lad børnene sidde på hver sin side af

det interaktive gulv. De skal nu forsøge at puste bordtennisbolden hen til hinanden. Det kræver stor præcision.

2 "FORHINDRINGSBANE" – målet her er at få barnet igennem forhindringsbanen. Man kan bruge de redskaber, man synes passer, f.eks. små sandsække, skumpuder, bønneposer. Tingene skal ikke dække hele overfladen, da børnene skal kunne bevæge sig rundt blandt forhindringer.

3 "VANDFLASKE" – målet med denne øvelse er at rulle vandflasker sammen. Børnene ligger på maven og ruller flaskerne. Så er det op på knæ, men drik først lidt vand fra flasken, og rul så flasken igen. Laver vandet på gulvet en anden lyd en før? Opgaven stimulerer årsag-effekt tænkning.



4 "FISKE" – i spillet her lærer barnet at tælle ved at fiske. "Fiskene", der skal fanges, kan være små bønneposer, som børnene skal hive op, f.eks. med deres fødder, mens de sidder ned. De skal placere fangsten i "fiskenet", f.eks. en hulahopring eller en lille pose. Spillet kan spilles i gruppe og som en konkurrence – den, der fanger flest fisk vinder (børnene skal selv tælle deres egne fisk). Det kan også bruges til undervisning i farverne, f.eks. "Vi fanger kun røde fisk", "gule fisk" osv.

5 "MIN FJER" – denne øvelse kan bruges som afslapningsøvelse med fokus på åndedrættet. Børnene ligger på ryggen og puster til en lille fjer. Den må ikke ramme "vandet".

Bogstaver

BESKRIVELSE:

I spillet skal børnene markere en blomst, når den dukker op i rækkefølgen A-Å. Barnet skal hoppe på den rigtige blomst eller bevæge hænder og fødder henover. Spillet udvikler barnets reflekser og koncentrationsevne.

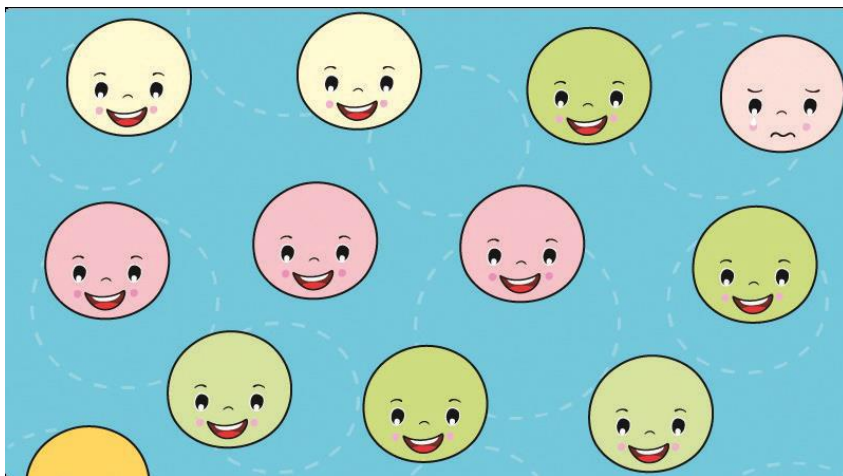


IDEER:

"HVEM KAN RAMME" – man kan bl.a. bruge spillet at lære bogstaverne at kende. Barnet skal ramme det bogstav eller tal, som læreren nævner, med en bønnepose, frisbee eller en lille papirkugle. En anden variation i spillet: Hop med begge ben, men kun på de "små bogstaver" eller "de store". Vil du øge sværhedsgraden, kan du bede børnene om at hoppe på ét ben.

BESKRIVELSE:

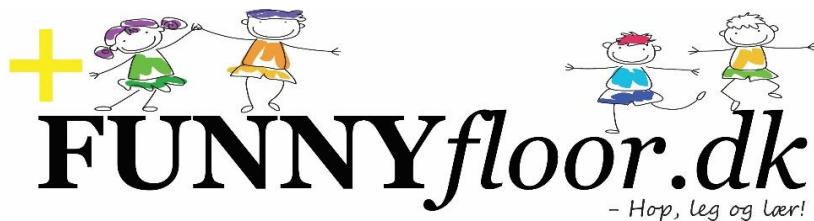
I dette spil skal børnene gøre alle de triste ansigter glade igen ved at hoppe eller bevæge deres hånd eller fod henover de triste ansigter.



IDEER:

“MINE FØLELSER” – børnene skal vælge et trist eller glad ansigt og herefter hoppe ovenpå ansigtet. De kan bruge begge fødder, et ben eller kaste en bønnepose på ansigtet. Spillet kan bruges i slutningen af en time for at evaluere timen – børnene vælger “deres ansigt”.





Kontakt os:
+45 74 6005
info@funnyfloor.dk
www.funnyfloor.dk