

Kaste-gribe eksperimentarium



Kaste-gribe eksperimentarium

En leg
med fokus på
øje-hånd koordination,
mental fleksibilitet
og finmotorik



Derfor leger vi
— en kropslig tilgang til
skoleparathed

Praktisk

Legen kan leges både ude og inde. Dog kræves der god plads – f.eks. en gymnastiksal, en aula eller udenfor.

Udstyr

Bløde bolde, balloner, ærteposer, bamser, avis
Kasser
Fluesmækkere
Store kegler

Aktivitetsbeskrivelse

Som navnet lægger op til, går denne leg ud på at eksperimentere og øve sig i at kaste og gribe.

Alt efter hvad der er muligt for de voksne, deles børnegruppen op i X antal eksperimentarier/stationer. Hvert eksperimentarium har et tema/overordnet formål. Når børnene er introduceret til dette, slippes de løs i eksperimenterende leg.

Efter behov eller efter 5-7 minutters leg og øvelse, roterer grupperne og man kommer videre til en ny station.

Er der kun ét eksperimentarium i gang ad gangen, sørger den voksne for, at temaet/aktiviteten løbende udskiftes.

Forslag til eksperimentarier:

Slå til og gribe balloner

Alene eller med makker.

Kaste til måls

Bamser, ærteposer, bolde og lignende.

Kaste med aviskugler

(Børnene laver selv aviskugler ud af de medbragte aviser). Kast efter hinandens fødder/ender/maver/igennem en makkers arme osv.

Øve sig i at gribe bolde/aviskugler, ærteposer mm.

Grib enten med hænderne eller med kasse eller kegle.

Kaste og gribe bløde bolde

Slå med sammenrullet avis/fluesmækker til ballon, hvor ballon ikke må røre jorden

(med eller uden partner)

Voksenrolle

Den voksne instruerer legen gennem tydelig verbal instruktion. Den voksne kan evt. vise øvelser med egen krop.

I denne leg er formålet at øve sig. Derfor er den voksnes rolle at sætte rammen og derudover at inspirere/motivere til aktiviteterne.

Da børns udgangspunkter ofte er meget forskellige i kaste/gribe aktiviteter, kan det være et godt virkemiddel, at den voksne viser, at han/hun også kan have svært ved at ramme eller gribe.

Den voksne sørger for at "tage temperaturen" på børnegruppens motivation og beslutter, hvornår det er tid til en ny aktivitet.